Lærerprofession.dk - et site om lærerpraksis og professionsudvikling

eSport i Engelskundervisningen

et bachelorprojekt om eSport, spilgenrer og engelskfaglige færdigheder

af Anders Plambeck Vestergaard

Anders Plambeck Vestergaard
LE130035

University College Syddanmark

INDHOLDSFORTEGNELSE

Indledning 3
Baggrund for denne opgave & Problemformulering 3
Læsevejledning 3
Interview af Christian Warming om eSport's linjen på bakkeskolen 4
Teori og forskningsafsnit 6
FORSKNING: out-of-school digital gameplay and in-school l2 english vocabulary outcomes 6
Diskussion og Analyse af undersøgelsen – hvad kan jeg bruge den til? 7
Knud Illeris' Læringstrekant 8
Sprogtilegnelse 9
Effektiv & God Undervisning 11
Den Didaktiske Relationsmodel 13
Empiri Afsnit 15
Empiri Indsamling 15
Resultater af egen Spørgeskemaundersøgelse 16
Trivselsundersøgelser 20
Undersøgelseskritik 20
Undervisningsforløb 21
Indledende tanker om muligt indhold 21
Folkeskolens Formålsparagraf, fælles mål & De 4 Elevpositioner 22
Konklusion 26
Litteraturliste 27
Hjemmesider 27
Bøger 27

INDLEDNING

BAGGRUND FOR DENNE OPGAVE & PROBLEMFORMULERING

Jeg har i mit virke som underviser nydt at lave original og moderne undervisning. Nye tider, ny teknologi og nye muligheder kræver innovative undervisere som skaber innovativ undervisning. Jeg har i en tidligere praktik på Bakkeskolen i Esbjerg stiftet bekendtskab med en af deres Sport+ klasser, som bestod af en masse drenge der spillede computerspil på professionelt niveau. De dyrker det man kalder eSport. Jeg blev meget imponeret over et højt sprogligt niveau i klassen, sammenlignet med hvad jeg havde mødt hos jævnaldrende i tidligere praktikker. Efter sommerferien er jeg blevet ansat i et barselsvikariat på Bakkeskolen, i en kommende Sport+ klasse. Jeg har selv over 15 års erfaring med internationale online engelsksprogede computerspil – og jeg har personligt erfaret at spillene har været en nærmest grænseløs platform til at anvende engelsk i mange forskellige scenarier. Jeg har altid haft let sproget, og ydermere har jeg bemærket at ikke kun jeg selv, men også andre gamere omkring mig, har klaret sig godt fagligt i engelskundervisningen. Hvis denne sammenhæng mellem spil og sprogligt niveau er en generel tendens, ville jeg så som sproglærer kunne udnytte og anvende computerspillene i sprogundervisningen? Er der et teoretisk og praktisk grundlag for det? Og vil det sikre elevernes motivation deltagelseslyst? Det har ledt mig til en problemformulering som lyder således:

Hvordan kan eSports computerspil anvendes i Engelskundervisningen, og kan det styrke elevers sprogtilegnelse, motivation og deltagelseslyst?

LÆSEVEJLEDNING

Jeg vil indledningsvist starte med at præsentere dig for mit interview med den pædagogiske leder på Bakkeskolen. Dette bruges som afsæt til resten af opgaven.

Dernæst er et teori- og forskningsafsnit. Da min undersøgelse læner sig op ad en svensk undersøgelse, finder jeg det nødvendigt at redegøre for den svenske analyse. Dernæst er der motivations-, sprogtilegnelses- og didaktisk teori. Sidst redegør jeg for mit brug af Den Didaktiske Relationsmodel.

Dernæst er et empiriafsnit. Først en redegørelse for hvordan empirien er indsamlet, og dernæst en præsentation og analyse af mine resultater. Dernæst en kort analyse af klassens trivselsmålinger, for så at afslutte med undersøgelseskritik.

Dernæst er undervisningsforløbsafsnit. Dette starter med indledende tanker om muligt indhold til forløbene. Dernæst kaster jeg et blik på lovgivning og fællesmål, for til sidst at præsentere nogle eksempler på undervisningsforløb.

Til sidst vil jeg så vidt muligt konkludere på problemformuleringen.

INTERVIEW AF CHRISTIAN WARMING OM ESPORT'S LINJEN PÅ BAKKESKOLEN

Jeg indledte min undersøgelse ved at interviewe den pædagogiske leder for undervisningen på Bakkeskolen, Christian Warming, som har været en af de primære medvirkende til skolens Sport+ klasser. Da jeg gerne ville finde ud af hvordan computerspil kan anvendes i engelskundervisningen, og hvorvidt det kunne styrke elevers sprogtilegnelse og engagement, havde jeg afgrænset mig til tre centrale **hvorfor**, **hvad** og **hvordan** spørgsmål. Jeg har udvalgt nogle få centrale citater, da interviewet var 30 minutter langt. Alle citater i dette afsnit er mundtlige svar fra Christian Warming, som jeg har transskriberet.

Bakkeskolen har ved udgangen af dette skoleår haft Sport+ klasser i to år. Sport+ klasserne består af elever der dyrker sport i skole- og fritid på elite niveau. Sportsgrenene har inkluderet Counter Strike: Global Offensive (Skydespil), fodbold og springgymnastik. Skolen samarbejder med elevernes hold og trænere, og der er en forventning til eleverne om at de skal yde en indsats både fagligt og professionelt; at skolegang og træning tages seriøst. Målet er at alle elever skal have et godt grundlag for at komme videre i livet, samt at blive uddannelsesparate.

> *"Ambitionsniveauet er at kunne skabe et træningsmiljø, hvor dem der er på eSport linjen kan blive nogle af Danmarks og verdens bedste".*

Først og fremmest var jeg interesseret i ***hvorfor*** man havde valgt at lave disse Sport+ klasser. Klasserne er resultatet af et projekt skolen lavede i samarbejde med kommunen i 2016, som de kaldte *Projekt Bakke*. Projektet blev formuleret som en konsekvens af at den daværende skolebestyrelse, i samarbejde med kommunen, konkluderede at der var mange indikatorer for at skolen var i en dårlig udvikling. Sport+ klasserne skulle være for elever som dyrkede professionelle idrætsgrene, samt up coming idrætsgrene. Med projektet blev det afgjort at eSport skulle være en del af Sport+ klasserne.

> *"Hvis E-Sport er svaret, hvad er det så E-Sport skal svare på? Hvorfor vil man lave E-Sport, hvad skal der komme ud af det? Vi har haft en optagethed af dette hvorfor for at kvalificere undervisningen. Vi vil ikke bare have flere elever, vi vil gerne drive en god skole. "*

Ydermere fortæller han at skolen har et mål om, at åbne elevernes øjne for at de læringsstrategier de benytter sig af i spil, også kan benyttes i andre sammenhænge.

> *"For eksempel møder man en masse setbacks når man spiller, men man knokler alligevel på. De setbacks får man også i mange andre sammenhænge, hvor det er lige så vigtigt at knokle på. Der er mulighed for at bygge bro til mange af de erfaringer eleverne møder i spillene. Det kan også være erfaringer med kommunikation, rollefordeling og samarbejde. Der er mange paralleller".*

Dernæst var jeg interesseret i at spørge nærmere ind til ***hvad*** eSport gjorde for klasserne og eleverne, hvilke effekter det havde fagligt og personligt. Her pointerede han at eSports eleverne særligt udmærker sig i bl.a. engelsk, ved et højt niveau og en anden faglig fortrolighed end de øvrige klasser. Ydermere fortalte han at klassen havde positive resultater ved trivselsmålinger.

> *"Vi har igennem trivselsmålinger set at eSports klasserne giver udtryk for at have en høj grad af trivsel. Det kan hænge sammen med at vi tit føler os inkluderede når vi er i interessefællesskaber".*

Slutteligt fortalte han om en kognitiv forskel på eleverne:

> *"Der er helt klart noget i forhold til det kognitive – altså, CS:GO som de fleste af vores elever spiller, er meget kognitivt på den måde at man skal have styr på banen, fire andre holdkammerater, modstandernes position, hvad holdets plan er, hvad modstandernes plan er og hvad din egen plan er. Det handler om overblik og evnen til at kunne tænke foran, også under pres. Det er svært at placere det i forhold til et bestemt fag eller en bestemt evne, men det kan noget".*

Sidst var jeg interesseret i **hvordan** skolen brugte eSport i undervisningen. Eleverne træner spillet i eSport som valgfag, men hvordan bliver spillene inddraget/udnyttet som indhold, ramme eller værktøj i andre fag? Der er mange måder at bruge fx CS:GO som indhold i undervisningen – personkarakteristik af figurer, miljøbeskrivelser af baner, udregning af priser på våben og indkomst, mm. Her viste Bakkeskolens egne erfaringer at det var særligt nødvendigt at læreren havde erfaringer med spillene og deres indhold.

> *"… det vi og lærerne har afholdt os fra indtil videre, er at vi ikke ville bruge spillene på en søgt måde. De elever vi har på eSports linjerne, de ved så meget om de spil de spiller, så hvis man som lærer ikke ved lige så meget – og alligevel forsøger at inddrage spillene, så falder det til jorden. Man skal prøve at finde meningsfulde toninger og måder at involvere det på, for ellers er vi nervøse for at det blegner lidt. Spørgsmålet er om lærerne er i stand til at stille relevante opgaver. De er glimrende undervisere, men de har ikke nok indsigt til at stille de rigtige opgaver. De kender ikke den verden".*

Jeg spurgte slutteligt ind til om der var andet som eSport *gjorde* eller *kunne*. Her påpegede han igen at interessefællesskaberne skabte trivsel ikke kun eleverne imellem, men også i flere tilfældet havde skabt en god relation mellem elever og lærere.

> *"Jo mere vi kan interessere os for hvad eleverne synes er fedt,*
> *desto nemmere er det at skabe en god relation".*

TEORI OG FORSKNINGSAFSNIT

FORSKNING: OUT-OF-SCHOOL DIGITAL GAMEPLAY AND IN-SCHOOL L2 ENGLISH VOCABULARY OUTCOMES

Undersøgelsen er lavet I Sverige af Pia Sundqvist og Peter Wikström i 2015 (Dataene anvendt i undersøgelsen blev indsamlet i 2009). De undersøgte primært hvordan der var relation mellem det at spille digitale spil i fritiden, og så karakterer og ordforråd, hos elever med Engelsk som andetsprog. De testede 80 svenske teenagere på 9. Klassetrin med spørgeskemaer, ordforrådstests, essays og karakterer. Eleverne blev opdelt i grupper alt efter hvor hyppigt de spillede, som de kaldte for *Digital Game Groups* (jeg vil referere til dem som *DGG* fremadrettet). DGG1 spillede aldrig, DGG2 spillede mindre end 5 timer ugentligt, og DGG3 spillede mere end 5 timer ugentligt.

Resultaterne fra undersøgelsen viste at *DGG3* skrev de bedst vurderede essays, anvendte et mere avanceret ordforråd i essays, og fik de højeste karakterer. Dernæst kom *DGG1*, imens at *DGG2* faldt bagefter. I ordforrådstestene var det igen *DGG3* der var stærkest, men denne gang fulgt af *DGG2* og til sidst *DGG1*. Det viste sig ydermere at *DGG1* bestod hovedsageligt af piger og *DGG3* bestod næsten udelukkende af drenge (på nær 1). Derfor påviste testen tydeligere en korrelation mellem gaming, ordforråd og karakterer hos drengene. Derimod kunne der ikke findes samme korrelation hos pigerne, da langt færre piger var gamere. Dertil havde drengene også en øget lyst til at lære udenlandske sprog igennem spillignende situationer, mere end igennem traditionel undervisning.

Ydermere påviste de også at *DGG2* havde end markant dårligere karakterprogression end de andre grupper. Fra 8. til 9. klasse udviklede *DGG1* og *DGG*3 sig meget ens, men fra forskellige udgangspunkter, hvorimod *DGG*2 havde mindre udvikling i deres karakterprogression. Ydermere viser det også en tendens for at drenge der spiller mere end 5 timer, får et større fagligt udbytte af deres gaming.

> *" If gameplay plays a role in L2 English learning, the results indicate that there seems to be a threshold for a possible gaming effect, since the moderate gamers did not improve significantly".*

Undersøgelsen bygger på og referer til andre undersøgelser, der har vist en sammenhæng mellem det at spille og øgede engelskevner for L2 engelsk elever (elever med engelsk som andetsprog). En undersøgelse fra 2006 påviste positiv sammenhæng mellem forstørret ordforråd og *The Sims* spillere (*Miller & Hegelheimer, 2006; Ranalli, 2008)*. En anden undersøgelse fra 2006 fandt sammenhæng mellem forstørret ordforråd hos *intermediate* og *advanced* L2 engelsk elever, og det at spille *Everquest 2* (*Ranking, Gold, & Gooch, 2006)*. En tredje undersøgelse konkluderede at spillet *World of Warcraft* gav "*hyppig mulighed for meningsfulde linguistiske aktiviteter mellem spillere i en multikulturel verden*" (*Thorne, 2008)*.

Disse undersøgelser finder jeg særligt interessante, da jeg til mit undervisningsforløb skal gøre mig overvejelser om spiltitler, -genrer og deres muligheder. Undersøgelsen påpeger bl.a. at det er spille *MMORPG's (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games)* kunne være særligt hjælpsomt for L2 læring - *Everquest 2* og *World of Warcraft* falder begge i denne kategori.

DISKUSSION OG ANALYSE AF UNDERSØGELSEN – HVAD KAN JEG BRUGE DEN TIL?

Undersøgelsen bygger på stærke grundlag, både teoretisk og empirisk. Derfor finder jeg det meningsfuldt at tilrettelægge min egen spørgeskemaundersøgelse efter den.

Ved at spørge ind til køn og tid brugt på spil per uge, vil jeg få mulighed for at opdele resultaterne i *Digital Game Groups*, og se nærmere på hvordan kønnene er fordelt. Undersøgelsen byggede også på andre undersøgelser, hvor forskellige spil har været en del af det empiriske grundlag. Derfor vil jeg gerne undersøge hvilke spilgenrer eleverne er familiære med, da dette vil give mig indblik i hvilke spil man kunne implementere i engelskundervisningen, som eleverne allerede kendte til. Ydermere tydede det på at drenge der gamer havde forbedrede engelskfaglige evner.

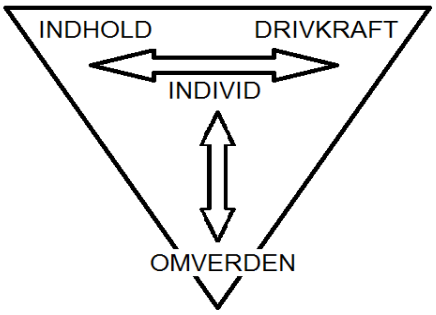
Det efterlader mig med spørgsmålene om motivation og deltagelseslyst. Undersøgelsen viste en tendens til at piger spiller mindre – men er dette ensbetydende med at de ikke ønsker computerspil i undervisningen? Jeg vil derfor spørge ind til om deres lyst til computerspil i

undervisningen i spørgeskemaet, da den svenske undersøgelse viste at drenge havde et større ønske om at lære udenlandske sprog igennem spil. I mit interview med Bakkeskolens pædagogiske leder, fortalte han også om en forhøjet trivsel når vi indgår i interesse fællesskaber. Derfor vil jeg også se nærmere på resultaterne for klassernes nationale trivselsmålinger.

Slutteligt påviste undersøgelsen den tendens at DGG3 fik højere karakterer. Derfor vil jeg inkludere årskarakterer som en del af spørgeskemaet, for at se om den samme tendens er eksisterende for elever på Bakkeskolen.

KNUD ILLERIS' LÆRINGSTREKANT

Da jeg gerne vil se nærmere på motivation, finder jeg det nødvendigt at redegøre for Knud Illeris' læringstrekant. Læringstrekanten er en model for de tre dimensioner som er i spil ved læring.



Knud Illeris' Læringstrekant

"*Det er denne bogs grundlæggende tese, at al læring involverer disse tre dimensioner, og at alle tre dimensioner altid må tages med i betragtning, hvis en forståelse eller analyse af en læringssituation eller et læringsforløb skal være fyldestgørende"* (Illeris, 2006, s.38)

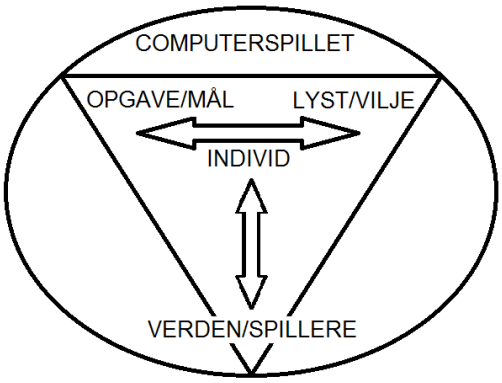
Først og fremmest lærer vi i samspillet med andre – dette er samspilsdimensionen mellem individ og omverden. Han beskriver signalordene for denne dimension som værende *"handling, kommunikation og samarbejde"* (Illeris, 2006, s. 41).

Dernæst når vi det individuelle plan, som indeholder indholdsdimensionen/den kognitive dimension; "*Med hensyn til indholdsdimensionen vil jeg først gøre opmærksom på, at jeg i tidligere fremstillinger har brugt betegnelsen den kognitive dimension. Kognition er en psykologisk betegnelse, der indbefatter viden, tænkning, forståelse, hukommelse, erkendelse eller mere generelt: det, der har med fornuften at gøre – og umiddelbart vil mange nok mene, at det derfor også dækker det indholdsmæssige element i læringen"* (Illeris, 2006, s.39).
Altså kort sagt; hvad eleven skal tillære sig.

Sidst er drivkraft-dimensionen, som er særligt vigtig for definitionen af motivation: "*Men for at tilegnelsen kan finde sted, skal der også være en drivkraft. Det drejer sig helt fundamentalt om, at der skal psykisk energi til at gennemføre en læreproces… Der skal være noget der sætter tilegnelsesprocessen i gang og gennemfører den. Det er et af de vigtigste resultater af de seneste tiårs lærings- og hjerneforskning, at spørgsmålet om læringens drivkraft eller drivkræfter – dvs. om den fx er drevet af lyst og interesse eller af nødvendighed og tvang – altid kommer til at præge både læreprocessen og læringsresultatet"* (Illeris, 2006, s.37).

Drivkraft-dimensionen udgøres af *"motivation, følelser og vilje"* (Illeris, 2006, s. 41). Altså sidestilles motivation med følelser og vilje. Det vil sige når vi ser på motivation, skal denne altså sidestilles med *viljen* – altså lysten til at deltage.

Jeg kan med fordel anskue min problemformulering ud fra Læringstrekanten. På den måde bliver motivation og deltagelseslyst forbundne, de danner sammen med elevens følelser grundlaget for at læring kan finde sted. Vi kan i forlængelse anskue undervisningen i og om computerspillet som indholdsdimensionen. Det efterlader samspilsdimensionen, som jeg ser som varierende alt efter hvilken spilgenre der er tale om. Taler vi om multiplayer spil (spil hvor flere spiller simultant), så vil der altid være et samspil mellem holdkammerater og modstandere. Ser man derimod på spil der er singleplayer orienterede, så sker spillerens læring igennem deres interaktioner med spilverdenen. Nogle spil indeholder begge dele, nogle gange simultant.



Gamerens Læringstrekant

Læringstrekanten kan yderligere indrammes i en cirkel, da det skal fastholdes *"at læringen altid finder sted indenfor rammerne af en ydre, samfundsmæssig sammenhæng, der på et generelt plan er af afgørende betydning for læringsmulighederne"* (Illeris, 2006, s.39). Ergo kan spillenes verdener, strukturer og rammer anskues som samfund i læringstrekantens model. Det er spillenes rammer der afgør læringsmulighederne, derfor kan det på denne måde fastslås at forskellige spil og spilgenrer kan noget forskelligt. Jeg har derfor omformuleret læringstrekanten således.

SPROGTILEGNELSE

I bogen *The Practise of English Language Teaching* bliver der refereret til Harold Palmers teori om sprogtilegnelse. Han ser to måder hvorpå man kan tilegne sig et sprog; enten ved at omgive sig med sproget og samle det op uden undervisning, eller ved at studere sproget.

"Palmer suggested that spontaneous capabilities are brought into play for the acquisition of the spoken language, whereas studial capabilities are required for the development of literacy" (Harmer, 2016, s. 50)

Altså er der nogle spontane evner som særligt er i spil ved tilegnelsen af det talte sprog, hvorimod det at studere sproget er nødvendigt for at udvikle *literacy*, altså dybere viden og kompetencer indenfor sproget. Dernæst refererer han til Stephen Krashens *input hypothesis/comprehensible*

input +1. Krashen mener at sprog som vi tillærer os underbevidst, er det som vi har adgang til i spontane situationer. Derimod er studeret sprog, såsom grammatik og ordforråd ikke på samme måde anvendeligt spontant. Ydermere var et succeskriterie for sprogtilegnelsen at det *forståelige input*, altså det sprog eleven møder eller studerer, er på et forståeligt niveau +1. Altså, det skal indeholde information eller sprog som eleven i forvejen forstår, samt noget nyt et niveau over. Slutteligt skal disse input også modtages i en *anxiety-free* situation - dette kommer af hans *hypotese om det affektive filter*. Hypotesen går i sin enkelthed ud på at hvis eleven bliver udsat for negative følelser, så er eleven ikke i stand til at optage læring.

"In the presence of overly negative feelings such as anxiety, fear, stress, anger og depression, our optimal learning potential may be compromised" (Harmer, 2016, s. 58).

Dette kan vi anskue i forlængelse af Knud Illeris' teori om drivkraft-dimensionen – elevens vilje og motivation er forbundne med følelser. Ergo hvis negative følelser kan sabotere motivation og vilje, så kan det i forlængelse også sabotere læring. Derfor bør underviseren stræbe efter at gøre eleverne komfortable og trygge ved undervisningen.

"*If Stephen Krashen were right, the implications would be profound. It would mean that the most useful thing we could do with students would be to expose them to large amounts of comprehensible input in a relaxed setting. Perhaps we might have students learn language consciously at some later stage for the sake of their writing, for example, but otherwise, if we wanted students to be effective at spontaneous communication, comprehensible input would be enough"* (Harmer, 2016, s.51).

Dette går i spænd med den svenske undersøgelse. Som Harmer skriver, hvis Stephen Krashens teori er korrekt, så burde elever blive bedre til spontan kommunikation ved blot at blive stillet overfor *forståeligt input*. Resultaterne fra den svenske undersøgelse viste at drenge der spillede i mere end 5 timer ugentligt fik højere karakterer i engelsk og havde et forøget ordforråd. Altså har vi her en gruppe drenge, som møder og omgiver sig med en høj mængde *forståeligt input* igennem gaming, som får højere karakterer.

Jeg vil dog påpege at gaming i sig selv ikke er kvalificeret undervisning. Derimod kan det være medvirkende til at nogle elever udvikler sig bedre når de dyrker gaming som interesse, ved siden af skole. Hvis computerspil skal bruges som værktøj i engelskundervisningen, er det derfor særligt vigtigt at læreren sætter det ind i en faglig kontekst. Spil kan i sig selv støtte særligt drenges udvikling af deres sprogkundskaber, men det er op til læreren at vurdere hvordan det kan anvendes som et indhold eller tema, og sørge for at det opfylder faglige- og lovgivningskrav.

EFFEKTIV & GOD UNDERVISNING

Jeg har i planlægningsfasen af undervisningsforløbet ladet mig inspirere af bogen *Effektiv Undervisning.* Heri refererer de ofte til *Hillbert Meyer,* og jeg har derfor valgt at se nærmere på eSport og *de 10 kendetegn for god og virkningsfuld undervisning*, da kendetegnene giver mulighed for at slå ned på specifikke elementer, jeg ser som brændpunkter for eSport i undervisningen.

"*En nylig og indflydelsesrig sammenfatning af den meget omfattende 100-årige internationale forskning er lavet af tyskeren Hillbert Meyer… Vi vil her give en kort præsentation af de 10 kendetegn ved god og virkningsfuld undervisning, Meyer sammenfatter forskningen i"* (Laursen, 2008, s.56)

Hillbert Meyer's 10 Kendetegn:

1. *Klar strukturering af undervisning.*
2. *Betydelig mængde ægte læretid (få forstyrrelser).*
3. *Læringsfremmende arbejdsklima (trygt og læringsorienteret).*
4. *Indholdsmæssig klarhed.*
5. *Forståelsesfremmende kommunikation.*
6. *Mangfoldighed af metoder.*
7. *Individuelle hensyn.*
8. *Intelligent træning (gentagelser).*
9. *Gennemskuelige forventninger.*
10. *Stimulerende miljø.*

(P. F. Laursen, 2008, s. 56)

Først og fremmest stiller mange af kendetegnene krav til underviseren. En dygtig lærer bør altid overveje om undervisningen er struktureret hensigtsmæssigt, hvorvidt undervisningen åbner for at kunne tage individuelt hensyn til eleverne og være i stand til at kommunikere forståelsesfremmende. Vælger vi derimod at se nærmere på computerspil, eller specifikt eSport i undervisningen, er det andre kendetegn der skal fremhæves.

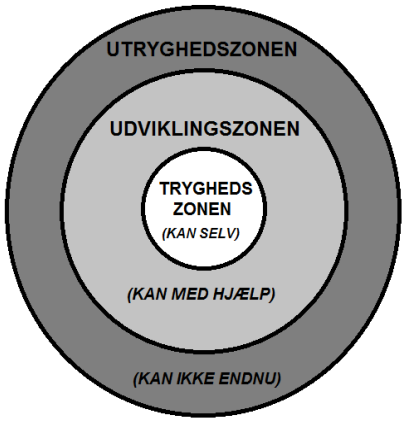
Ikke alle computerspil kan sættes på pause, og de fleste kræver at man fordyber sig i dem. Verden omkring en forsvinder – og jeg tror derved dette gør at eleverne får en *betydelig mængde ægte læretid* når de spiller. Men at spille blot for at spille er ikke kvalificeret undervisning – derfor hvis man som underviser vil anvende spillene, så er man nødsaget til at kende spillene. Dette for at skabe *indholdsmæssig klarhed* (hvad er det eleverne skal lære, hvad er målet?) og for at være i stand til at vurdere hvordan eleverne bedst erhverver sig denne viden eller evne. Altså er *metodemangfoldigheden* i dette tilfælde lærerens evne til at vurdere hvad der er relevant at lære (i henhold til lovgivning og vedtægter) og hvilke aktiviteter der er hensigtsmæssige for at nå målet, samt hvordan elevenerne skal ledes mod målet (*gennemskuelige forventninger).*

"*Man skal ikke glemme, at undervisningens kvalitet handler om, hvad eleverne lærer… et vigtigt indicium for, om eleverne lærer noget, er, om de er beskæftiget med aktiviteter, der er hensigtsmæssige i forhold til det, de skal lære"* (Laursen, 2008, s. 49)

Ydermere er det 3. kendetegn særligt spændene for eSport, et trygt og læringsorienteret, læringsfremmende arbejdsklima. Hvordan hænger det sammen med lynhurtige konkurrenceprægede spilscenarier? Klimaet i professionel eSports træning kan kategoriseres som læringsfremmende, det er træning trodsalt, men det efterlader spørgsmålet om tryghed. Hvis vi i

sammenhæng inkluderer det 10. kendetegn, kan vi stille spørgsmålet; hvad skaber et utrygt miljø og hvad skaber et stimulerende miljø?

I denne sammenhæng tror jeg særligt at elevernes egne erfaringer er med til at afgøre hvad der er hvad. Hvis du som ny eller uerfaren spiller bliver kastet ind i en spilsituation, uden at være orienteret i hvordan og hvorledes, tror jeg at dette skaber en stressfaktor, en overstimulation. Derfor skal elevernes evner tages hensyn til på et individuelt plan i planlægningsfasen; vil alle elever være i stand til at nå målet med dette spil som værktøj? Eller vil spillet være for stressende for nogle elever? Igen skal *metodemangfoldighed* igen fremhæves, kan læreren gøre noget ved opgaven for at hjælpe eleven? Dette tager *Vygotskys teori om Zonen for Nærmeste Udvikling* udgangspunkt i.



Vygotsky's teori om Zonen for Nærmeste Udvikling

> *"Den nærmeste udviklingszone har Vygotsky defineret som: afstanden mellem det aktuelle udviklingsniveau som det kan konstateres ved individuel problemløsning, og niveauet for den potentielle udvikling som det kan konstateres ud fra problemløsning med vejledning fra voksne eller i samarbejde med dygtigere jævnaldrende"* (Illeris, 2006, s. 72)

Kort sagt, så foreslår Vygotsky at de svagere elever kan overkomme sværere opgaver med tilstrækkelig vejledning fra læreren, eller ved at samarbejde med dygtigere elever.
Dette finder jeg særligt interessant; for hvis elever der spenderer mere tid med computerspil, har et højere niveau i engelskundervisningen, er de så ikke ideelle samarbejdspartnere ifølge Vygotskys teori?

Jeg tror derfor man ved fordel ville kunne bruge den svenske undersøgelses *Digital Game Groups* til at inddele elever i samarbejdsgrupper. Uanset om eleverne har et forudgående kendskab til eventuelle computerspil man vil anvende i undervisningen eller ej, så burde kombinationen af forskellige *DGG* elever gøre opgaven mere håndgribelig for svagere elever.

"Undervisning drejer sig om at gøre det ukendte kendt, undervisning skal invitere eleverne ind i nye landskaber, og undervisning skal principielt være en invitation til at undersøge og gå på opdagelse i omverdenen, for elever er en slags pionerer" (P. Brodersen, 2008, s.16)

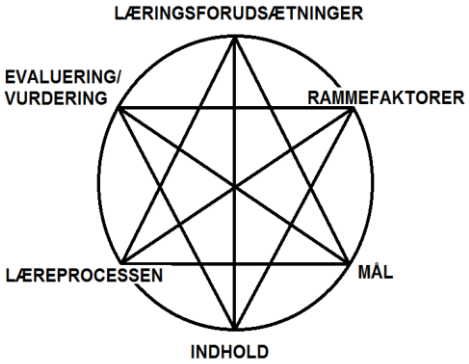
Så for at opsummere; læreren skal orientere sig i og vurdere computerspillets indhold og facetter. Ydermere bør læreren også tage stilling til hvorvidt at spillet ville virke stimulerende eller distraherende for elevernes læring. Spillets indhold kan derefter struktureres og sættes ind i en

faglig kontekst. Det er vigtigt at læreren er orienteret i spillets indhold og facetter, da de skal kunne vejlede eleverne *forståelsesfremmende.* Læreren kan med fordel, så vidt rammerne tillader det, lade elever samarbejde på tværs af *DGG*, for at sikre flest mulige elevers læring, jævnfør Vygotskys teori.

DEN DIDAKTISKE RELATIONSMODEL

De førnævnte teorier danner en vigtig baggrund forudgående for at planlægge et undervisningsforløb. De er dog ikke tilstrækkelige i sig selv til at analysere et undervisningsforløb fyldestgørende. Derfor vil jeg i planlægningen og analysen af mit undervisningsforløb benytte mig af *Himm & Hippe's Didaktiske Relationsmodel*.

"Den didaktiske relationsmodel også kaldet Helhedsmodellen – er en model for didaktisk relationstænkning, som Himm og Hippe beskriver, og som Bjørndal og Lieberg har udviklet, den er tænkt som et analyseværktøj, der kan anvendes i forbindelse med de didaktiske overvejelser, man bør gøre sig, når der tilrettelægges et undervisningsforløb. Den er ment som en referenceramme, der skal hjælpe den enkelte underviser til, at "komme hele vejen rundt" med sine didaktiske overvejelser" (Emtkjær, 2012, www.satri.dk)



Himm & Hippe's Didaktiske Relationsmodel

Hvis vi starter med at se på *læringsforudsætningerne*, har vi allerede kigget meget på de psykiske og sociale muligheder og problematikker eleven kan risikere at støde på i mødet med computerspil i undervisningssituationer. Her har vi fastslået at forudsætningerne kan påvirkes igennem samarbejde, og vejledning, samt at alle elevers forudsætninger er forskellige.

Dernæst har vi *rammefaktorerne*. Regler og lovgivning som fastslår *hvad* der skal læres, og underviseren, samt de fysiske muligheder (i dette tilfælde f.eks. computere og spillene selv), der fastslår *hvordan* det skal læres. Rammefaktorerne er undervisningens muligheder og begrænsninger. Dette rejser nogle praktiske spørgsmål ved brugen af computerspil i undervisningen: Langt de fleste skoler og elever har adgang til bærbare computere, men er computerne stærke nok til at køre spillene? Skal eleverne bruge mus, headset, eller andet eksternt? Hvilke spil er gratis og mulige at implementere i undervisningen? Her skal læreren igen vurdere hvad der er fysisk muligt og mest praktisk.

Herefter kommer *målene*. Ved brug af computerspil i undervisningen er det særligt vigtigt at være transparent omkring målene for undervisningen. Jeg gentager igen; computerspil i sig selv er ikke kvalificeret undervisning, derfor er det essentielt at læreren vejleder eleverne i mødet med spillet. Hvad skal de holde øje med? Hvad skal de have fokus på? Hvad er det de skal lære?

"Et mål adskiller sig fra oprindelige impulser og ønsker ved at være omsat til en plan og en metode for handling, der bygger på, at man forudser konsekvenserne af at handle på en bestemt måde under bestemt iagttagne vilkår" – John Dewey (Grønbæk, 2008, s. 96).

Læreren skal strukturere, formulere og kommunikere opgavens mål tydeligt til eleverne, så de kan være sikre på hvad det er de træner/øver/laver, og hvordan de gør det. Sidst skal målene selvfølgelig være i overensstemmelse med- og arbejde hen imod kompetencemålene for faget. Læreren kan med fordel inddrage eleverne i denne proces, for at gøre målene fuldstændigt tydelige og transparente overfor eleverne.

"*Eleverne lærer mere, hvis de bliver mødt med tydelige forventninger og krav*"
(Laursen, 2008, s. 57)

Så når vi til *indhold,* som er klart forbundet med mål. Indholdet skal passe med de mål man vil opnå, og vice versa. Atter engang skal lærerens evne til at vurdere fremhæves – målene for undervisningen er afgjort igennem gældende lovgivning, derfor er det op til læreren at vurdere hvorvidt at computerspil kan bruges som redskab i sprogundervisningen, og vigtigere, om det er et effektivt, hensigtsmæssigt og meningsfuldt redskab. En ting er at man kan bruge computerspil i undervisningen, en anden ting er om man bør. Læreren kan afgøre om indholdet i et computerspil har undervisningspotentiale, men hvis eleven ikke har interessen, motivationen eller lysten til at spille sig til læring, er det sandsynligvis ikke den optimale metode.

"Forskningsresultater viser, at eleverne lærer mere, hvis indholdet forekommer meningsfuldt for dem" (Agergaard, 2008, s. 89)

Læreprocessen forklarer hvordan undervisningen skal foregå. Hvad skal der ske, hvordan og i hvilken rækkefølge etableres det og hvem er ansvarlig for hvad. Igen handler det om vurderingsevne; for hvad er den mest hensigtsmæssige måde at bruge spillet på? Skal eleverne guides og gennemgå det samme? Skal de have lov til at spille på egen hånd med en bunden opgave? Og skal alle elever lave det samme? Alt dette er et vurderingsspørgsmål af elevkompetencer og indholdet af computerspillet. Til sidst er *evaluering*:

"I teorierne om evaluering er der grundlæggende enighed om at evaluering består af konstatering, vurdering og opfølgning" (Agergaard, 2008, s. 193).

Evaluering er essentielt for at skabe god undervisning; for hvordan kan man kalde undervisning god uden at evaluere og vurdere den? Der er mange måder at evaluere på, men da eSports computerspil til undervisningsbrug er eksperimenterende, vil det være vigtigt at evaluere

undervisningen, udbyttet og processen jævnligt og løbende. Jeg føler ydermere det er vigtigt at inkludere eleverne i evalueringsprocessen, hvis man vil sikre deres motivation og deltagelseslyst. Eleverne har nødvendigvis ikke det samme indtryk af undervisningen som læreren, og deres oplevelser og input kan ofte være nøglen til at forbedre og kvalificere undervisningen – hvis eleverne og spillene har potentiale, hvorfor så begrænse dem? Eller; hvis spillene stresser eller besværliggør læring, hvorfor så bruge dem? En konstant evaluerings- og justeringsproces er derfor nødvendig hvis man stræber efter god undervisning.

"Fagligheden kan ikke definere sagligheden. Det er tværtimod sagligheden – den etisk legitimerende og praktiske handling og opgave, vi konfronteres med – der til enhver tid bestandig udfordrer og løbende begrunder fagligheden" – Poul Breindahl (Agergaard, 2008, s. 74).

EMPIRI AFSNIT

EMPIRI INDSAMLING

Min empiri består først og fremmest af interviewet med Bakkeskolens leder. Jeg havde på forhånd afgrænset mig til nogle hovedpunkter jeg gerne ville spørge ind til, særligt hvordan de havde implementeret eSport på Bakkeskolen, og hvilken effekt det havde haft. Jeg har derudover lavet en spørgeskemaundersøgelse, samt en skrivehastighedstest af eleverne på 9. klassetrin. Spørgeskemaet er blevet uddelt til Bakkeskolens to 9. klasser – en almen klasse og en Sport+ klasse. Sport+ klassen består af fire drenge der dyrker eSport, imens at almen klassen består af fire drenge og syv piger. Spørgeskemaet bestod af spørgsmål inspireret *af "out-of-school digital gameplay and in-school l2 english vocabulary outcomes"*-undersøgelsen, I den forstand at jeg ville spørge ind til elevernes spil tid, karakterer og køn, for at se om tendensen blandt disse elever var den samme som forskningen pegede på. Ydermere spurgte jeg ind til hvilke spilgenrer eleverne selv havde spillet/spillede, og om hvorvidt de ville have lyst til at deltage i engelskundervisningen, hvis computerspil blev en del af undervisningen. Det sidste spørgsmål havde svar mulighederne *i høj grad, i nogen grad, i lav grad,* og *slet ikke*, samt muligheden for at skrive hvorfor – dette for at tillade svar nuancering og konkret feedback fra eleverne (derved ville jeg kunne få både kvalitative og kvantitative data). Ydermere fik jeg også elevernes accept om at jeg måtte indhente deres standpunktskarakter, så længe at dataene blev anonymiseret.

Til sidst lavede jeg en skrivehastighedstest, da jeg også var nysgerrig om hvorvidt at *DGG3* var hurtigere til at skrive på et tastatur end de øvrige grupper. Her benyttede jeg mig af hjemmesiden 10FastFingers[1], som måler skrivehastighed ved at lade eleverne skrive ord de ser på skærmen, i et minut sammenhængende. Ordene er tilfældigt udvalgte gængse ord, fra det sprog man vælger at skrive på. Eleverne er blevet testet på dansk. Efter et minut får man resultatet i form af anslag per

[1] https://10fastfingers.com/

minut. Eleverne fik lov til at tage testen flere gange, for at vænne sig til testen, hvorefter at det højeste hastighedsresultat blev skrevet på deres spørgeskemaer.

Da spørgeskemaerne var indsamlet, indhentede jeg, i samarbejde med skolens kontor, elevernes standpunktskarakterer for 8. og 9. klasse. Jeg har til sidst samlet dataene i et overordnet dokument og anonymiseret dem (dette dokument er også uploadet som bilag). Ydermere sendte Bakkeskolens leder mig også kopier af klassens nationale trivselsmålinger for 2017/2018 (nyligere resultater er ikke tilgængelige før senere i år) – dette for at bakke op om hans argumenter om god trivsel i det indledende interview.

RESULTATER AF EGEN SPØRGESKEMAUNDERSØGELSE

Jeg vil anskue deltagere og resultater ud fra 3 vinkler: Den ene er alle eleverne som en enhed (en *total*, så vi har et gennemsnit af alle elever at holde resultater op imod), den anden vinkel er klasse- og kønstvist (drenge i sport+, drenge i almen og piger i almen) og den trejde vinkel vil være en tredeling i *DGG*-grupper.
Som nævnt tidligere består den ene klasse af fire drenge, og den anden klasse af fire drenge og syv piger. De fire drenge i Sport+ klassen, samt en enkelt dreng fra almen klassen, danner *DGG3* (dem der spiller 5+ timer). Så er der to piger og en dreng fra almen klassen der udgør *DGG2,* og slutteligt er der to drenge og fem piger som ikke spiller, som udgør *DGG1.*

***TABEL 1*: Karaktergennemsnit fordelt på 9. klassetrin**

	Total	*Sport+*	*Almen*	*DGG1*	*DGG2*	*DGG3*
Skriftligt	**6,6**	**8,25**	**6**	**5,29**	**7,33**	**8**
Mundtligt	**6,33**	**8,75**	**5,45**	**4,85**	**6,33**	**8,4**

***TABEL 2*: Karaktergennemsnit fordelt på køn og linje**

	Total	*Sport+ ♂*	*Almen ♂*	*Almen ♀*
Skriftligt	**6,6**	**8,25**	**3,25**	**7,57**
Mundtligt	**6,33**	**8,75**	**2,75**	**7**

Hvis vi starter med at se på *Tabel1*: her ser vi at Sport+ klassen får højere karakterer end Almen klassen. Ydermere kan vi også se at der er en progressiv udvikling mellem karakter og *DGG*. Ser vi på kønsfordelingen er der også en klar forskel på drengene og pigerne i almenklassen; pigerne klarer sig markant bedre. Forskellen mellem pigerne i *DGG1* og *DGG2* er ikke bemærkelsesværdig. Ser vi derimod på drengene i den almene klasse; så ser vi igen en progressiv udvikling mellem *DGG* og karakter tydeligere. Altså er tendensen for disse klasser; at drengene der spiller mere, klarer sig bedre, både mundtligt og skriftligt. Dog er det mindre tydeligt hos pigerne; dem der spiller mere, klarer sig blandt de bedste, men der er piger der ikke spiller som klarer sig lige så godt. Det vil sige der er samme tendens blandt disse elever, som der var blandt eleverne i den svenske undersøgelse.

Ydermere finder jeg det bemærkelsesværdigt at eleverne i almenklassen (og derved også *DGG1* og *DGG2*) får lavere karakterer mundtligt, end de gør skriftligt, hvorimod Sport+ og *DGG3* får højere karakterer mundtligt, end skriftligt. Sprogtilegnelsesteorien af *Stephen Krashen*, som jeg berørte i teoriafsnittet, talte om to forskellige måder at tilegne sig sproget på; det nærstuderede literacy og det spontane sproglige. Teorien siger at det spontane sprog bliver indlært i brugen og mødet med sproget. *DGG3* må formodes at møde og bruge sproget mere end øvrige elever igennem spillene, så både teoretisk og praktisk burde de være stærke mundtligt – dette afspejler deres karakterer også.

Slutteligt prøvede jeg at se om der var en tendens til karakterforbedring – var der nogle elevgrupper der havde en bemærkelsesværdig udvikling i deres standpunktskarakterer? Her var det eneste bemærkelsesværdige at ikke en pige var faldet i standpunktskarakter. Altså har alle piger enten fastholdt eller forbedret deres karakterer. De fleste drenge i almen klassen faldt derimod i karakter. Drengene i *Sport+* klassen havde både stigende, faldende og statiske standpunktskarakterer.

Hvis vi betragter eleverne i *DGG*, så viser tendensen at dem der spiller mere, oftere fastholder eller forbedrer deres karakter, sammenlignet med dem der ikke spiller (dette skyldes drengene i *DGG1*).

***TABEL 3:* Skrivehastighed**

Gnm.snit	*Total*	*Sport+*	*Almen*	*Almen ♂*	*Almen ♀*	*DGG1*	*DGG2*	*DGG3*
Anslag pr. minut	**234,4**	**357,5**	**189**	**172,8**	**199,3**	**161**	**222,7**	**343,8**

Skriftlig karakter er kun en indikator for hvor dygtige eleverne er skriftligt. Derfor tænkte jeg at det kunne være interessant at se nærmere på hvor hurtige eleverne var til at skrive på tastatur. Her ser vi igen de samme tendenser, som man kunne iagttage ved karaktererne; drengene der spiller mere, skriver hurtigere end de der ikke spiller nær så meget. Ydermere viste det sig også at de to piger som var i *DGG2* skrev hurtigere end de øvrige piger i *DGG1.* Kun en enkelt person i *DGG1* var i stand til at skrive mere end 200 anslag pr. minut, hvorimod den langsomste *DGG3* skrev 289 anslag pr. minut. Det vil sige der altså er en væsentlig forskel i deres evner til at benytte et tastatur hurtigt og præcist. Dette konkluderer dog ikke entydigt at dem der spiller mere, er bedre til at benytte computere eller til at forstå brugerplatforme kognitivt og intuitivt – dog synes jeg at det er en vigtig iagttagelse; at der er en betydelig skrivehastighedsforskel på de tre grupper, og at det tyder på at man kan spille sig til skrivekompetencer.

Ligesom ved karaktererne, fik pigerne i almenklassen bedre resultater end drengene i almenklassen, de skriver gennemsnitligt hurtigere. Dog var *DGG3* drengen fra almenklassen også klassens hurtigste - han trak derfor gennemsnittet for klassens drenge betydeligt op. De øvrige drenges gennemsnit uden ham medregnet ville have været 134 (hvilket er næsten 32,8% langsommere end pigerne).

TABEL 4: Computerspil og Deltagelseslyst

"Ville du få lyst til at deltage i engelsk, hvis computerspil blev en del af undervisningen?"

	Total	*Sport+*	*Almen*	*Almen ♂*	*Almen ♀*	*DGG1*	*DGG2*	*DGG3*
Slet ikke	**13,4%**	**-**	**18,2%**	**-**	**28,6%**	**28,6%**	**-**	**-**
I lav grad	**20,1%**	**-**	**27,3%**	**25%**	**28,6%**	**42,9%**	**-**	**-**
I nogen grad	**26,8%**	**-**	**36,4%**	**50%**	**28,6%**	**28,6%**	**66,6%**	**-**
I høj grad	**40,2%**	**100%**	**18,2%**	**25%**	**14,3%**	**-**	**33,3%**	**100%**

Tabel 4 redegør for mit spørgeskema spørgsmål om deltagelseslyst. Spørgsmålet kunne have været formuleret, så det inkluderede motivation. Men her valgte jeg at simplificere spørgsmålet, da jeg ikke tror det er retvisende at bede børn vurdere deres eget motivationsniveau. Derfor har jeg simplificeret og formet spørgsmålet, så det kun spørger ind til deltagelseslyst, altså om hvorvidt de ville have lyst til at deltage eller ej. Da eleverne kun skulle sætte et enkelt kryds, har jeg valgt at opdele resultaterne i procenter.

Anskuer vi først resultaterne ud fra *DGG*, så ser vi at der også her er en progressiv udvikling mellem spil tid og lysten til at spille mere – de der spiller mere, ønsker spil i undervisningen stærkere. Her synes jeg dog at det er vigtigt at iagttage, at *DGG1* ikke virker fuldkomment afvisende for at implementere spil i undervisningen. Der er lige mange som svarer *i nogen grad,* som der er elever som svarer *slet ikke*. Det rejser også spørgsmålet "*hvis de ikke spiller, ved de så hvad de siger ja/nej til?".* Ingen i *DGG2* og *DGG3* er afvisende overfor spil i undervisningen, derfor tror jeg at det ville være fordelagtigt for alle elever at møde konceptet en enkelt gang, for at udvide deres horisont og give dem et indblik i en anden verden. Det er også kun ved reel afprøvning af et undervisningsforløb, at en lærer vil være i stand til at vurdere om det fungerer i den enkelte klasse. Det kunne være spændende at se om nogle elevers svar ville ændre sig, efter at være blevet eksponeret til computerspil i undervisningen.

Hvis vi flytter blikket over på klasserne, ser vi at ingen af drengene er fuldkomment afvisende overfor konceptet, hverken i *Sport+* eller *Almen* klassen. Faktisk er alle svar, på nær et, i en af de to højeste kategorier. Derimod er svarene mere adspredte hos pigerne; kun en enkelt svarer i høj

grad, hvorimod der er to tilkendegivelser ved hver af de andre svar muligheder. Dog er det vigtigt at bemærke at de to *DGG2* piger svarer *i høj grad* og *i nogen grad*. Dette betyder nemlig at ingen af dem der spiller i fritiden, er afvisende overfor spil i undervisningen.

TABEL 5: Spilgenrer

"Hvilke spilgenrer spiller – eller har du spillet før? Sæt gerne flere krydser"

	Total	*Sport+*	*Almen*	*Almen ♂*	*Almen ♀*	*DGG1*	*DGG2*	*DGG3*
MMORPG	**5/15**	**4/4**	**1/11**	**1/4**	**-**	**-**	**-**	**5/5**
FPS	**7/15**	**4/4**	**3/11**	**2/4**	**1/7**	**-**	**2/3**	**5/5**
MOBA	**2/15**	**2/4**	**-**	**-**	**-**	**-**	**-**	**2/5**
SIMS	**2/15**	**-**	**2/11**	**-**	**2/7**	**-**	**2/3**	**-**

Tabel 5 kigger nærmere på hvad eleverne har af erfaringer med de forskellige spilgenrer. Da eleverne havde mulighed for at vælge flere svarmuligheder her, har jeg valgt at lave en brøk opdeling, da procenter ville være uoverskueligt. Disse resultater vil jeg have med i mine overvejelser når jeg konstruerer undervisningsforløb senere i opgaven.

Ser vi først på *Sport+* klassen, kan vi se at MMORPG (*Massive Multiplayer Online* ***Role-Playing Game***) og FPS (*First Person Shooter)* er de to mest spillede genrer, fulgt af MOBA genren (*Multiplayer Online* ***Battle Arena****)*. Alle disse er genrer som langt de fleste eSports titler kan inddeles i.

Ser vi dernæst på Almen klassen, kan vi se at ingen spiller MOBA-spil, en enkelt spiller MMORPG-spil, mens at de fleste spiller FPS. Det er to drenge og en enkelt pige der spiller FPS-spil i almen klassen. Jeg spurgte pigerne i *DGG2* mundtligt hvad de spillede, og her svarede de "*The Sims"*. Dette har jeg valgt at inkludere i tabellen, på trods af at spillet ikke er en eSports titel.

Jeg spurgte mundtligt eleverne om hvilke spiltitler de havde erfaringer med indenfor de forskellige genrer. Titlerne eleverne nævnte var som følger (eSports titler er fremhævedet med **fed** skrift).

MMORPG: ***World of Warcraft***, ***Minecraft****, Star Wars: The Old Republic, Runescape*.

FPS: ***Counter Strike: Global Offensive***, ***Fortnite***, ***Overwatch****, Call of Duty*

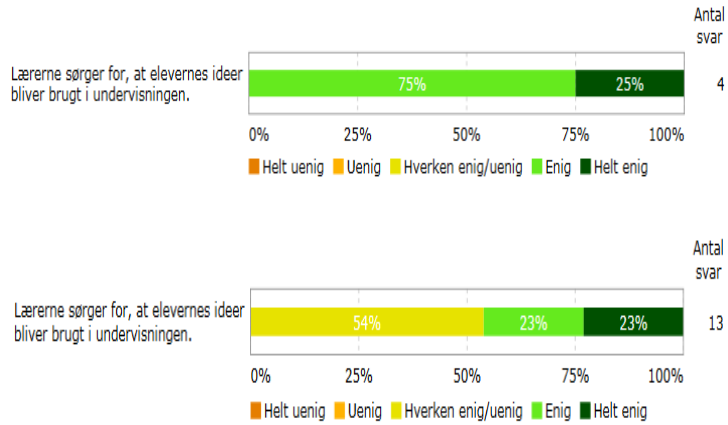
MOBA: ***League of Legends***, ***DOTA2****.*

Det vil sige at langt de fleste spiltitler som *DGG2* og *DGG3* eleverne fremhæver, er engelsksprogede eSports titler. Derfor vil jeg anvende nogle af disse titler i mine undervisningsforløb.

TRIVSELSUNDERSØGELSER

"Elevernes trivsel skal måles årligt på alle landets folkeskoler. Det sker som led i folkeskolereformens nationale mål om, at elevernes trivsel skal styrkes. Trivselsmålingen skal gennemføres blandt eleverne i børnehaveklassen til og med 9. klasse på alle folkeskoler, herunder også specialskoler" (Undervisningsministeriet, www.nationaltrivsel.dk).

I trivselsundersøgelserne fandt jeg ingen markante forskelle på de to klasser, udover denne ene kategori. Her er 54% af eleverne i Almen klassen hverken enig eller uenige i at lærerne bruger deres ideer i undervisningen. Der kan være flere grunde til at der er en forskel på klasserne her, dog vil jeg tro at klassestørrelserne klart påvirker dette resultat – det er nemmere at få alle til at føle sig hørt og inkluderet, når der er færre elever i klassen. Næsten alle trives og alle svarer at de aldrig bliver mobbet.



Resultater af Undervisningsministeriets Trivselsmåling for Bakkeskolens 9. klasser

UNDERSØGELSESKRITIK

"Når oplevelser og erfaringer bliver anvendt som primær kilde til viden, kan det være vanskeligt at betvivle eller stille spørgsmål til dem uden at miskreditere kilderne"
(Mottelson & Muschinsky, 2017, s. 44).

Først og fremmest vil jeg pointere at min undersøgelse hverken er konkluderende eller repræsentativ. Det er en meget lille elevgruppe jeg har undersøgt og to meget forskellige klasser. Ydermere havde alle elever ikke engelsk som andetsprog, men nogen derimod som tredje og fjerde sprog. Dertil er det ej heller alle der har gået på Bakkeskolen igennem hele deres skolegang. Altså er der stor forskel i de forskellige klassers og elevers baggrunde. Derfor er resultaterne ikke andet end et kronologisk øjebliksbillede af de to specifikke klasser, og om hvorvidt at de havde nogle af de samme tendenser som den svenske undersøgelse.

Dertil skal det siges at karakterer og skrivehastighed heller ikke giver et fuldkomment billede af elevernes evner. Karaktersystemet bliver hyppigt diskuteret i medierne, og der er argumenter for

både at udvide på eller at fjerne karakterer. Skrivehastighed siger ikke noget specifikt om ordforråd, præcision, kommunikativ formåen eller literacy niveau. Derfor er det svært at konkludere på resultaterne for sig. Kombineret giver de dog et udsagn jeg vælger at fortolke.

Dernæst kan man også stille spørgsmålstegn ved elevernes udsagn om deltagelseslyst, ville de stemme overens med virkelighed? En optimal undersøgelse ville derfor også skulle indeholde en afprøvning af metoder og forløb, samt observationer af eleverne før, imens og efter, før det faktuelt ville kunne fastslås hvorvidt eleverne ville deltage mere.

Da jeg havde begrænset tid til at lade eleverne udfylde spørgeskemaet og tage testene, endte det med at ingen elever udfyldte *hvorfor* deres deltagelseslyst (ikke) ville blive påvirket. Alle nåede at sætte et kryds, men ingen valgte at gøre muligheden for at skrive *hvorfor*. Eleverne ville derfor i en ideel situation have haft mere tid til at udfylde spørgeskemaet.

UNDERVISNINGSFORLØB

INDLEDENDE TANKER OM MULIGT INDHOLD

Empirien pegede på at der var en klar tendens imod *MMORPG* og *FPS* spil. Derfor vil jeg starte med at forklare de to genrer og deres indhold. I begge typer af spil styrer du din egen karakter. Karakteren er placeret i et miljø, som kan variere og skiftes. Derfor egner begge genrer sig til person- og miljøkarakteristik opgaver. Derudover kan de bruges som objekt for samtale, beskrivelse, og andet.

BEGREBSLISTE

MMORPG: *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*
FPS: *First Person Shooter*
MOBA: *Multiplayer Online Battle Arena*
eSport: *Online Multiplayer spil m. professionelle turneringer*

I FPS-spil er målet primært at skyde modstanderne i en lukket bane, og vinde runderne man spiller. Derimod er MMORPG-spil mere langsigtede; der er sjældent runder, spillets verden er åben og konstant i gang, og din karakter udvikler sig som du spiller. Derfor er målene oftest nogle du løbende selv vælger i form af missioner. Multiplayerdelen af disse spil er derfor ikke konstant, og derfor indeholder MMORPG-spil oftest flere facetter end blot eSports potentiale. FPS-spil er derimod oftest designet med hensigten om at blive en eSport.

FPS-spil lægger op til at eleverne i praksis øver sig mundtligt igennem spontan kommunikation. Kommunikationen foregår spiller til spiller, hvorved der er minimal mulighed for at interagere med spiluniverset. Derfor er det mulighederne for og måden spillerne kommunikerer på der er afgørende for mundtligt afkast.

Derimod indeholder de fleste MMORPG-spil en større tekstdimension. Eksempelvis I spillet World of Warcraft, påtager din karakter sig missioner fra computerstyrede mennesker. Disse missioner har oftest en baggrundshistorie, et mål og en belønning. Når spilleren klarer missionen, er der slutvist endnu en tekstboks. Så for at orientere sig skal man læse flere linjer.

En mission I *World of Warcraft*

Ifølge Google er en gennemsnitlig side på 25 linjer. Jeg vil anslå at hver missions tekstboks i *World of Warcraft* er ca. 3-4 linjer lang (hvis man overfører teksten til en A4-side). Ifølge spillets egen database er der mere end 15.000 missioner, altså vil jeg anslå at der er 1800-2400 siders tekst, som spilleren kan møde. Altså kan et spil som dette også anskues som en *~2000 siders multimodal interaktiv* engelsk tekst. Dette tekstlager åbner pludseligt en masse andre muligheder i forhold til undervisning; i stedet for blot visuelle og auditive input, samt mundtlig kommunikation, er der her reel tekst og historie bag spilverden og dens indhold.

Nogle MMORPG-spil har derudover også en auditiv dimension. Tager vi *Star Wars: The Old Republic* som eksempel, er der korte film i stedet for tekstbokse, når man får udleveret sine missioner. Din figur taler sammen med dem der udleverer missionen. Dette gør at der både er oplæsning af teksten, og mulighed for at læse teksten på skærmen. Spilleren får også mulighed for at vælge sine svar, så samtalen vil variere afhængeligt af spillerens svar. Derfor ville elevernes møde med det samme spil nødvendigvis ikke blive ens, hvilket giver et andet potentiale til referats-opgaver.

FOLKESKOLENS FORMÅLSPARAGRAF, FÆLLES MÅL & DE 4 ELEVPOSITIONER

Før vi overhovedet tænker på at inkludere computerspil i undervisningen, må vi først se på hvordan det passer ind i lovgivning og faglige rammer.

Hvis vi ser på folkeskolens formålsparagraf først, så står der i §1: ”*Folkeskolen skal i samarbejde med forældrene give eleverne kundskaber og færdigheder, der… giver dem lyst til at lære mere… giver dem forståelse for andre lande og kulturer… og fremmer den enkelte elevs alsidige udvikling”*.

Her kan vi argumentere for at tidligere forskning viser tegn på at dem der spiller mere, bliver bedre til engelsk, altså elevens udvikling. Ydermere møder de engelsktalende spillere fra andre lande, hvilket giver dem oplevelse og mulighed for forståelse af andre lande og kulturer.

Det fortsætter i Stk. 2: *"Folkeskolen skal udvikle arbejdsmetoder og skabe rammer for oplevelse, fordybelse og virkelyst, så eleverne udvikler erkendelse og fantasi og får tillid til egne muligheder og baggrund for at tage stilling og handle".*

Computerspil er en potentiel ramme for oplevelse, fordybelse og virkelyst. Man kan argumentere for at de mange muligheder nogle spil tilbyder både giver plads til udvikling af fantasi, men også tvinger spilleren til at tage stilling og handle.

Ser man på de engelske fællesmål for 9. klassetrin, er der også mange videns- og færdighedsmål der ville kunne arbejdes med igennem computerspil. Det spontane mundtlige, læsning af missionstekst og beskrivelser, skrivning i og om spillene, samt mulighed for interkulturel kontakt, er blot nogle af de fællesmål der *tillader* spillene som potentielle læringsplatforme, hvis de bliver brugt og sat i den rigtige faglige læringskontekst.

Samtale		Læsning	
Eleven kan indgå i spontane samtaler om forskellige emner i et sprog, der passer til situationen	Eleven har viden om høfligheds-strategier	Eleven kan forstå hovedindhold af enkle, argumenterende tekster	Eleven har viden om enkle retoriske og argumentative virkemidler på engelsk
Eleven kan deltage aktivt i en uforberedt samtale	Eleven har viden om gambitter til emneskift og til at tage og fastholde ordet	Eleven kan forstå centrale synspunkter i autentiske tekster	Eleven har viden om hjælpemidler til læsning af tekster
Interkulturel kontakt		**Skrivning**	
Eleven kan kommunikere om egne og andres kulturmøder	Eleven har viden om potentielle konfliktpunkter i kulturmøder	Eleven kan udtrykke sig skriftligt afpasset formål	Eleven har viden om tekstskabeloner
Eleven kan agere ispontane internationale kulturmøder	Eleven har viden om sproglige regler, normer og værdier i forskellige kulturer og samfund	Eleven kan udtrykke sig skriftligt afpasset hensigt, modtager og situation i længere sammenhængende tekster	Eleven har viden om kriterier til valg af sprog og indhold

Engelsk Fællesmål for 9. klassetrin

Slutteligt er der *De 4 Elevpositioner*[2], og her ser jeg potentiale for at flere positioner kan komme i spil. *Eleven som kritisk undersøger*; hvis de undersøger facetter ved eller omkring spillet – eSports kulturen rummer også facetter udenom spillene. Profesionelle sportsstjerner og kendisser, livestreamere, YouTubere, verdensomspændende sportsbegivenheder, etc. Da spillene er digitale ligger det i høj grad også op til at eleven kan være *kreativ producent*. De kan optage og bruge deres spil til digitale præsentationer i form af vide, billeder og lignende. Sidst, men ikke mindst, er der *eleven som ansvarlig deltager*. Kommunikation og samarbejde er nøgleord ved brug af computerspil i undervisningen, så eleven er udover at være ansvarlig for egen læring, også ansvarlig som deltager.

EKSEMPLER PÅ UNDERVISNINGSFORLØB

Jeg vil lave to eksempler på undervisningsforløb. Forløbene vil tage udgangspunkt i nogle konkrete spil, men de vil samtidigt også være fleksible – i den forstand at de kan bruges til selve genren spillet tilhører, i stedet for kun det pågældende spil. I mine eksempler vil jeg gå ud fra at jeg har adgang til IT lokale med tilstrækkelige computere.

[2] https://arkiv.emu.dk/modul/engelsk-f%C3%A6lles-m%C3%A5l-l%C3%A6seplan-og-vejledning

UNDERVISNINGSFORLØB MED MMORPG-SPIL, WORLD OF WARCRAFT

MMORPG	Emne	Læringsmål	Aktiviteter	Materialer
Første time (45 min)	Character Creation	Introduktion til *WoW* Karakterisering Spontan uforberedt samtale	Eleverne skal påbegynde forløbet ved at oprette en *World of Warcraft* bruger. Læreren har på forhånd installeret spillet på skolens computere. De skal observere spillets forskellige racer, danne sit en mening og et overblik, for til sidst at skulle præsentere deres karakterer for hinanden, og deres holdninger til de forskellige racer, i matrix grupper. Eleverne bliver præsenteret for de kommende dages opgaver, og bliver gjort opmærksom på at de skal føre dagbog med deres karakterprogression i spillet.	IT Lokale Headsets Facebook eller e-mail til bruger oprettelse
Anden time (45 min)	First Day	Introduktion til WoW Dagbog/logbog Beskrive karakterer og miljø skriftligt	Eleverne skal for første gang logge ind i spillet. Læreren skal orientere dem om at de ikke skal højre klikke på karakterer med udråbstegn over hovedet (dette er missioner til næste undervisningstime). De skal gå på opdagelse i spilverdenen og danne sit indtryk. I den sidste del af timen udleveres deres nye logbog, og de noterer dagens indtryk.	IT Lokale Headsets WoW bruger
Tredje time (45 min)	First Quest	Introduktion til WoW Dagbog/logbog Oversætte	Eleverne logger ind i spillet, og bliver instrueret til at bruge deres *hearthstone.* Dette sender dem tilbage til hvor de originalt startede, og de skal nu højre klikke på en person med et udråbstegn over sig, og påtage sig en mission. Eleverne skal læse og oversætte missionens tekst, og herefter forsøge at lave missionen. Når denne er gennemført, skal de aflevere missionen hvor de blev instrueret til. Dagens oplevelser noteres i logbogen.	IT Lokale Headsets WoW bruger
Fjerde time og fremad (45 min)	My very own adventure	Dagbog/logbog Oversætte Præsentations-forberedelse	Eleverne har nu lært hvordan spillet basalt fungerer, hvordan de får og afleverer missioner, etc. Herfra skaber oversættelse- og logbogsopgaverne gode muligheder for at eleverne kan skabe en præsentation eller et produkt. Dette kunne være fremlæggelser, videoer, essays eller lignende. Eleven kan endda selv vælge hvordan de ønsker at præsentere.	IT Lokale Headsets WoW bruger

UNDERVISNINGSFORLØB MED FPS-SPIL, COUNTER STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

MMORPG	Emne	Læringsmål	Aktiviteter	Materialer
Først time (45 min)	Weapons Terrorists& Counter	Introduktion til *Counter Strike* Forskellige våben og deres navne	Eleverne skal påbegynde forløbet ved at oprette en *Steam* bruger (*Steam* udbyder *CS:GO)*. Eleverne skal logge ind i spillet og orientere sig ind i spillet og orientere sig i de forskellige våben; hvad hedder de forskellige kategorier? Hvad er forskellen på en *Sniper Rifle* og en *Assault Rifle*? Hvad med en *Submachine Gun* og en *Machine Gun?* Læreren kan vælge at lave et mundtligt forløb, eller implementere skriftlige logbogsopgaver eller lignende.	IT Lokale Headsets Steam Bruger
Anden time (45 min)	My First Kills	Introduktion til *Counter Strike* Baneoverblik Kommunikation Forkortelser	Eleverne skal denne gang samarbejde i mindre hold og spille mod computeren. Alle elever skal lære den samme bane at kende, og forsøge at kommunikere med hinanden på engelsk. Eleverne instrueres i at lægge særligt mærke til banen og dens indhold, da de bagefter skal navngive banens brændpunkter efter miljø og indhold. Til sidst taler man på klassen om hvad man kan kalde de forskellige dele af banen og hvorfor.	IT Lokale Headsets Steam Bruger
Tredje time (45 min)	My First Match	Introduktion til *Counter Strike* Samarbejde Kommunikation Spontan Samtale	Eleverne skal for første gang spille en reel kamp. Læreren kan vælge enten at fordele dem i grupper mod hinanden, eller i grupper mod computeren. Kommunikationen mellem spillerne skal foregå på Engelsk, og eleverne skal forsøge at anvende kaldenavne og forkortelserne som de lærte sidst. Efter kampene tales der i plenum om oplevelsen.	IT Lokale Headsets Steam Bruger
Fjerde time og fremad (45 min)	International Experiences	Introduktion til WoW Dagbog/logbog Oversætte Præsentation Researche Spontan Uforberedt Samtale	Eleverne har nu lært hvordan spillet basalt fungerer, og de burde så småt være i stand til at tage spillets terminologi i brug. Dette kan ligesom det andet forløb udnyttes til præsentationsopgaver fremadrettet. Dette kunne fx være et videoprodukt, med en mundtligt indtalt tekst, eller en fremlæggelse. Ydermere er der en gigantisk eSports scene at tage hul på, så eleverne ville kunne se kampe og lytte til kommentatorer, samt lave egen research af eSports fænomenet og dets stjerner. Spillenes popularitet er også en oplagt mulighed for at lave et internationalt samarbejde, fx igennem et *eTwinning*[3] projekt eller lignende. Dette ville åbne op for at eleverne kunne bruge deres engelsk kommunikativt i ægte situationer.	IT Lokale Headsets Steam Bruger

[3] https://www.etwinning.net/en/pub/index.htm

KONKLUSION

For at konkludere på min opgave, starter jeg med at spørge: *"Hvordan kan eSports computerspil anvendes i Engelskundervisningen?".* Jeg har i det forrige afsnit demonstreret hvordan eSports computerspil kan inkluderes og anvendes i et undervisningsforløb. I planlægningsfasen kræver det at læreren orienterer sig i spillets genre, og dets potentielle indhold. Indholdet afgør hvad der *kan* læres – lovgivning og fællesmål afgør hvad der *skal* læres. Derfra er det lærerens ansvar at afgøre hvilken didaktik der skal anvendes; hvordan skal eleverne klare opgaven, hvordan skal de arbejde og hvilke mål skal de nå. Jeg har ikke selv anvendt mine forløb endnu, så derfor kan jeg kun konkludere på et teoretisk plan.

Dernæst er spørgsmålet: "*Kan eSports computerspil styrke elevers sprogtilegnelse, motivation og deltagelseslyst?".* Den svenske undersøgelses resultater viste at de der spillede 5+ timer ugentligt, fik højere karakterer, havde et større ordforråd og hyppigere deltog i spontane samtaler. Jeg fastslog i teori afsnittet at *Krashens* teorier siger at det spontane sprog vi bruger i samtale, primært bliver tilegnet ved at bruge og omgive sig med sproget. Mine resultater har peget på at de som spillede mere, fik højere karakterer mundtligt og skriftligt. Da skriftlighed og literacy kommer af at studere sproget ifølge *Krashen*, kan dette tyde på at de der spiller i fritiden også har haft større motivation for at tillære sig sproget i skoletiden. Sidst kommer deltagelseslyst, og her viste resultaterne at de der spillede mere, tilkendegav at de også ville have lyst til at deltage i undervisningen hvis computerspil blev inddraget. De som ikke spillede, havde mindre positive tilbagemeldinger. Da jeg ikke har afprøvet forløbet i praksis og faktuelt har set hvordan det ville påvirke eleverne, efterlader det mig med argumentet og spørgsmålet "*hvis de ikke spiller, ved de så hvad de går glip af?"*

Det korte svar på problemformuleringen er at der er mange måder at anvende eSports computerspil på, både mundtligt og skriftligt. Mest af alt er det lærerens evne til at vurdere og udnytte spillenes indhold og facetter, der afgør hvordan spillene anvendes og hvilke videns- og færdighedsmål der skal prioriteres. Meget tyder på at det styrker sprogtilegnelsen, og at de der spiller 5+ timer ugentligt får højere karakterer, end dem der ikke gør. Alle klasser er forskellige, og alle elever er unikke, derfor vil resultater altid variere. Men hvis elever har interesse og færdigheder indenfor eSport, så virker spillene ikke blot som en oplagt mulighed, men også som et effektivt redskab til moderne engelskundervisning.

LITTERATURLISTE

HJEMMESIDER

Emtkjær Jensen, J. (2012) *Himm og Hippes didaktiske relationsmodel* (sidst tilgået d. 23/05-2019) http://satri.dk/index.php/paedagogik-didaktik/31-himm-og-hippes-didaktiske-realtionsmodel

Retsinformation, *Bekendtgørelse af lov om folkeskolen* (sidst tilgået d. 23/05-2019) https://www.retsinformation.dk/Forms/r0710.aspx?id=196651#id022b0e44-841e-4caf-9378-363beeaf94c1

Sundqvist, P., & Wikström, P. (April 2015) *Out-of-school digital gameplay and in-school L2 English vocabulary outcomes*. Karlstads Universitet. (sidst tilgået d. 23/05-2019) https://www5.kau.se/sites/default/files/Dokument/subpage/2015/05/sundqvist_wikstr_m_2015_out_of_school_digital_g_20892.pdf

Undervisningsministeriet, *Undervisningsministeriets Trivselsværktøj* (sidst tilgået d. 23/05-2019) https://www.nationaltrivsel.dk/

Undervisningsministeriet, *Engelsk– Fælles mål, læseplan og vejledning* (sidst tilgået d. 23/05-2019) https://arkiv.emu.dk/modul/engelsk-f%C3%A6lles-m%C3%A5l-l%C3%A6seplan-og-vejledning

BØGER

Brodersen, P., Laursen, P. F., Agergaard, K., Grønbæk Nielsen, N., Ørsted Andersen, F. (2008). *Effektiv Undervisning*, *Didaktiske nærbilleder fra klasserummet.* Gyldendal

Harmer, J. (2016*). The Practise of English Language Teaching (Fourth Edition)*. PEARSON.

Illeris, K. (2006). *Læring*. Roskilde Universitetsforlag.

Mottelson, M., & Muschinsky, L. J. (2017). *Undersøgelser. Videnskabsteori og metode i pædagogiske studier.* Hans Reitzels Forlag.