



Reflektionsdokument Vägen till Shangri-La

Ta del av Konstruktörernas reflektioner efter
deras jungfruresa i ett spelifierat klassrum



Reflektioner efter en spelifiering av abrahamitiska religionerna

Nedan följer några reflektioner och insikter efter ett försök till en spelifiering av kursmomentet "abrahamitiska religionerna" i Religion 1 på gymnasiet. Om du är intresserad av att göra ett eget försök till en spelifiering i din kurs kan det som följer nedan möjligen vara relevant att ta del av. Vi har inga anspråk på att vara experter men vi delar gärna med oss av våra erfarenheter.

Varför spelifiering?

Flera av kurserna i religion har präglats av att eleverna har varit mycket oengagerade och inte känt att religionsämnet är något för dem. En vanlig uppfattning är att "jag är inte religiös så varför ska jag läsa religion?". Eftersom det har varit svårt att sälja in ämnet hos eleverna utifrån kursens innehåll har vi sett ett behov av något annat som kan öka elevernas intresse och engagemang. Spelifieringen av kursen har haft som syfte att utgöra detta "något annat" för att få eleverna mer engagerade och känna att ämnet är något för dem.

Vi ser spelifiering som en möjlighet att göra eleverna mer medskapande och friare att utforska ämnet utifrån egen nyfikenhet och eget intresse. Spelifieringen har inneburit en mer differentierad undervisning särskilt i avseende att eleverna har fått välja olika aktiviteter och examinationsformer för att nå målen. Spelifieringen har inneburit variation gällande tempo, omfång och uttrycksformer.

Pedagogiska klurigheter

I vår spelifiering har vi valt att försöka skapa ett narrativ som handlar om att pilgrimsvandra från en given startpunkt till lyckoriket Shangri-La. På vägen till Shangri-La möter eleverna en serie utmaningar som hör till ämnet "abrahamitiska religioner" vilket är en given del i kursen Religion 1 på gymnasiet. Vi har valt att försöka skapa ett narrativ som handlar om en pilgrimsvandring för att det passar väl in i momentet "abrahamitiska religioner". Syftet har varit att skapa en fiktion som blir något annat än den gängse undervisningen. Vi har velat att komma bort från klassrummet och in i en spelvärld, utan att för den skull nagga på innehållet i momentet. Pilgrimsvandringen illustreras och genomförs med hjälp av en karta på vilken utmaningarna är markerade. Vid varje utmaningstillfälle finns det ett antal olika utmaningar som eleverna kan välja emellan (se regelbok och karta).

Vår spelifiering har krävt ett stort antal utmaningar som i praktiken utgörs av traditionella uppgifter i ämnet religion, men dessa har modifierats för att passa spelifieringens narrativ. De har också anpassats i syfte att erbjuda alternativa examinationsformer i linje med det som kan benämnas som differentierad undervisning. Uppgifterna, eller utmaningarna, erbjuder sammantaget flera olika vägar för att nå målet.

I spelifieringen har vi utöver längre och mer tidsomfattande utmaningar även försökt skapa möjligheter för elever som gynnas av att ha "korta mål". Med det menar vi uppgifter som inte är omfattande varken i tid, omfång eller komplexitet. Vi har dock sett det som viktigt att eleverna har chans att nå kunskapskrav för högre betygsnivåer i samtliga utmaningar. Detta har inneburit en svårighet för oss som konstruktörer. Kort sagt: Hur skapar vi fyrkantiga och tydliga uppgifter som kan testa kvaliteter som "utförligt" och "nyanserat" och resultera i betyg från E-A?

Framgångsfaktorer

Här nedan listar vi ett antal framgångsfaktorer, som vi anser har varit betydande för att "Vägen till Shangri-La" har fallit så väl ut hos eleverna som det gjorde.

Ett rikt urval av utmaningar

Att släppa i väg eleverna på en pilgrimsvandring där de själva - med hjälp av kartan - har kunnat bygga ihop sin egen väg till Shangri-La, upplever vi har ökat deras engagemang att ta sig an delmomentet.

Heliga Skriftens sidlek

Sidleken var en av de sista komponenterna vi adderade till den här spelifieringen. I efterhand kan vi konstatera att det var en mycket viktig komponent. Den bidrog till att göra eleverna medskapande i undervisningen, och det ökade elevernas möjligheter att ytterligare påverka på vilket sätt de kunde arbeta med "Vägen till Shangri-La". Sidleken består sammanlagt av 44 sidor, varav nio är unika sidor, och har ambitionen att inverka både på elevernas inre och yttre stimulans. Läs mer om Heliga Skriftens sidlek i Regelboken (s 16-19).

Vägvisare - pilgrimer

Under projektets gång växte sig känslan allt starkare av att lektionerna var någonting annat än vanliga lektioner. Vi blev mer som vägvisare och vår roll var mer att vägleda eleverna som spelledare i detta spelifierade kursmoment. Eleverna var mer pilgrimer på en upptäcktsresa, som dessutom hade mer att säga till om än vägvisarna emellanåt. Inte minst om de till exempel hade samlat på sig vissa sidor från Heliga Skriftens sidlek, vilka de valde att spela ut vid vissa specifika tillfällen.

Öppet sinne, flexibilitet och våga släppa kontrollen

Det här är väldigt viktigt att ha i åtanke. När du som lärare öppnar upp möjligheten för eleverna att ta till sig kunskap på alternativa sätt, är det också väldigt viktigt att du som pedagog kliver in i detta med ett väldigt öppet sinne. Ska du få med dig eleverna behöver du bejaka deras lust och initiativ, annars kväver du deras engagemang och då faller allt platt. Om du däremot bekräftar och uppmuntrar deras kreativitet, kommer engagemanget också att successivt växa vilket ofta också ger ett bra slutresultatet. Var så flexibel som möjligt och - framför allt - våga släppa på kontrollen. Du kommer att märka att det blir en win-win för båda parter.

Förarbete

Mycket tid har lagts till att anpassa formuleringarna av kunskapskraven så att de passar med innehållet i utmaningarna, samtidigt som innehållet i kursens kunskapskrav bevaras. Processen att formulera kunskapskrav som lätt kan förstås av eleverna och som speglar uppgifternas instruktion samtidigt som det är skolverkets kunskapskrav troget har varit mödosam men mycket lärorik. Det har synliggjort lärandet för oss som lärare, gjort det lättare att kommunicera kraven, och därmed gjort det tydligare för eleverna vad som krävs för ett specifikt betyg. Detta förarbete ligger nära det arbetssätt som Johan Alm beskriver i "Lärandematriser: Att få eleven att förstå".

Projektet föregicks av ett utförligt förarbete i klassrummet. Innan vi lät eleverna påbörja sin vandring till Shangri-La gick vi, under tre veckor, igenom centrala kunskapsområden som hör till de abrahamitiska religionerna. Stor vikt lades vid jämförelse av gudsbild och livsmönster inom och mellan religionerna. Vi ägnade också mycket tid åt förhållandet mellan religion, identitet och intersektionella faktorer. Vi bedömde det som nödvändigt att de hade denna kunskap innan de mer fritt kunde arbeta med utmaningarna.

Av: Erik Jönsson (kurslärare) & Niclas Lind (IT-pedagog)

