



»Spille Guds rige«

Simple mekanismer fra spilverdenen motiverer eleverne til engagement og læring.

Af Carsten Riis Jensen, sognepræst

Motiverende mekanismer

Det begyndte for mig med Pokémon GO-gudstjenester og kort efter mobile Escape Rooms bygget op om scener fra Jesu liv, og det er foreløbigt kulmineret med dels materialet »Mission Konstantin« og dels et kristent fantasyunivers kaldet »Salem«. I sin tid var det et vigtigt spørgsmål, der satte mig i gang med at udforske spilbaseret kristendomsundervisning, nemlig: Hvad er det, der motiverer mennesker til engagement og læring? Dét spørgsmål ledte til en genopdagelse af vigtigheden af at lege, og det førte mig til en nu mangeårig udforskning af gamification.

Allerede nu har jeg brug for at bemærke, at spilbaseret undervisning og gamification faktisk ikke har noget med computere, skærme, apps

og den slags at gøre. Det handler i stedet om at skabe undervisning, som lader sig inspirere af de motiverende mekanismer, som spil benytter sig af. Ingen af de projekter, jeg har udarbejdet, kræver skærme, tablets, viden om computere eller for den sags skyld, at man som underviser er en »gamer.« Gamification kræver til gengæld lysten og villigheden til at lade sig inspirere af, hvad det er der gør, at vi mennesker vender tilbage til et spil og engagerer os i det igen og igen.

Ydre og indre motivation

Jeg er optaget af at skabe både ydre og indre motivation. Ydre motivation er sådan noget som, at deltagerne får point, fordi de deltager i fx en juniorklub og efter et bestemt antal gange får en gavegevinst. Ydre motivation kan også

være, at jeg beslutter at gøre en indsats, fordi jeg bliver smidt ud af skolen, hvis ikke jeg består den her eksamen. Eller at få bonuspoint og sparemærker, når vi hver måned køber for mindst 500 kr. i en butik.

Der er et stykke fra denne ydre motivation til den indre motivation. Indre motivation indtræffer, når jeg gør noget af personlig lyst og interesse, fordi selve handlingen er interessant og udvikler mig som menneske. Jeg oplever, at jeg udvikler mig, og det motiverer mig.

Første lag: En historie

At bygge undervisning op om motiverende spil-mekanismer, altså »gamification«, handler om at tage disse mekanismer og lag på lag bygge et koncept op. Det første og vigtigste lag for mig er altid at finde en historie. Hvis du kender lidt til større brætspil, rollespil og konsolspil, så ved du, at de alle bygger på en historie og et univers bestående af personer, sidehistorier, osv. Det er det første lag, og ovenpå dette placeres så andre mekanismer som point, ekspeditioner, køb af ekstra udstyr for pointene, boss fights, osv., men det begynder altid med en historie. Efter jeg havde set en dokumentarfilm om kejser Konstantin, vidste jeg, at jeg havde fundet den historie, der skulle være fundamentet for mit første gamificationprojekt: Et forløb kaldet »Mission Konstantin« (se www.missionkonstantin.dk), som fik mediernes interesse og bl.a. resulterede i, at mine daværende konfirmander fik besøg fra TV-Avisen.

Historien om Konstantin indeholder en bevægelse, en udvikling, som går fra, at han i princippet er som alle kejsere før ham, men ender med, at han omvendes til kristendommen og er med til at formulere trosbekendelsen.

»Spilbaseret undervisning, gamification, er spændende at arbejde med, fordi det benytter sig af mekanismer, som er kendt for at motivere til engagement og læring.«

Lag på lag

Jeg har lavet et skema (se nedenfor), som bruges til at finde ud af, hvilke lag af motiverende (spil) mekanismer, der egner sig til fx et lokalt kirkeligt undervisningsprojekt. Du kan læse mere om skemaet i min e-bog »Fortæl det gamle budskab« (Amazon Kindle). Når du ser skemaet, så bemærk, at der her både er mekanismer, som fokuserer på ydre og indre motivation. Tag fx belønning: Det er typisk ydre motivation, hvorimod brugervalg og personalisering, hvor man har sin egen figur, der kan foretage valg og udvikle sig over tid, i høj grad er indre motivation.

Et undervisningsprojekt som »Mission Konstantin« har historien som første lag. Dernæst følger fremskridt, da deltagerne er inddelt i grupper, som kan få belønninger og dermed i en butik købe sig til fordele. Dernæst er der brugervalg og socialt, da grupperne får mulighed for frit at vælge mellem, hvad jeg kalder sideekspeditioner, og de kan vælge at samarbejde med de andre grupper.

Mit seneste projekt, »Salem«, som jeg stadig udvikler på, tilføjer personalisering, da de enkelte personer spiller en afgørende rolle og kan udvikle sig i form af en spilgørelse af de i Bibelen nævnte karaktertræk kendt som »Åndens frugter« (Galaterbrevet kapitel 5) og »Guds fulde rustning« (Efeserbrevet kapitel 6), og i »Salem« er historien ikke længere fast skrevet og defineret, men tværtimod noget, deltagerne sammen fortæller hinanden.

Spilbaseret undervisning, gamification, er spændende at arbejde med, fordi det benytter sig af mekanismer, som er kendt for at motivere til engagement og læring. Jeg kan kun anbefale, at du kaster dig over det og oplever, hvordan det ikke kun motiverer dine konfirmander men i høj grad også dig, som underviser.

Jeg har igennem årene oplevet fantastisk respons på spilbaseret undervisning, både hos drenge og piger. Jeg oplever, hvordan det tænder et lys i øjnene hos både dem, som står såvel famlende som afvisende over for undervisning i kirkelig sammenhæng, og jeg oplever, hvordan det især hos pigerne har den effekt, at når de oplever, hvordan drengene kaster sig over legen – for min erfaring er, at pigerne er mere tilbageholdende over for noget, der lugter af leg – så overgiver de sig og er fuldt ud med. Og så er det skønt at kunne præsentere dem for et pæda-

gogisk materiale, som giver dem mulighed for i et ordnet konkurrencemiljø at foretage egne udforskninger, valg og lægge strategier for, hvordan de bedst kan gennemføre fx de missioner og sideekspeditioner, som konfirmandundervisningen får karakter af, når man placerer den i en spilbaseret »Mission Konstantin«-ramme.

Nyttige links

Mission Konstantin: www.missionkonstantin.dk

Salem: www.vejtilsalem.dk

Motiverende kristendomsundervisning: www.forkyndelse.dk/motiverendeundervisning

Escape rooms: www.forkyndelse.dk/escaperoom

<p>BELØNNING Point Mærker Pointtavle</p>	<p>TID Tidtagning Begrænset tid Tidspres</p>
<p>FREMSKRIDT Fordele Boss fights Opgradering/Levels Butik</p>	<p>SOCIALT Samarbejde Konkurrence Teams Social status</p>
<p>BRUGERVALG Udforskning Kreativitet Sideekspeditioner Skab dit eget eventyr (CYOA)</p>	<p>PERSONALISERING Egen figur/karakter Nåde-gaver/evner Udvikling</p>
<p>REGLER Regelsæt Strategi Konsekvenser</p>	<p>HISTORIE Narrativ Kapitler Missioner/Quests Tema</p>