

Med Bogduhr og

Elever fra 4. klasse på Hjordkær Skole i Aabenraa Kommune har

**Af Anette
Grønholt Andersen**

På Hjordkær Skoles PLC er eleverne koncentreret og stærkt fordybet i at afprøve BIBgame-spillet, og det viser sig at være helt svært at løsrive sig fra skærmene – men selvom det er sjovt, lærer de meget.

På det magiske bibliotek arbejdede Halsuhr og Bogduhr for Mesteren – De var begge to meget dygtige til magi – Men en dag ville Halsuhr forbedre bogbrøndens magi. Men hans magi fejlede – Mesteren blev rasende og smed Halsuhr ud. Halsuhr blev meget vred over Mesterens beslutning ... og forsvandt. (Jim Højbjerg.)

Det er dog ikke det sidste, vi hører til Halsuhr i spillet *BIBgame*, hvor det gælder om at hjælpe den nye Mester, Bogduhr, på det magiske bibliotek, hvor noget er gået helt galt.

Alle bøgerne opbevares i Den Magiske Bogbrønd, som er blevet saboteret af den nu ikke blot hal(v)sure, men helt og aldeles rasende Halsuhr, der er ude på at ødelægge biblioteket og skabe totalt kaos. Hvis altså ikke Bogduhr får elevernes hjælp til at genskabe verdensordenen på biblioteket.

Forfatter Jim Højbjergs indledning til *BIBgame Level 1* er dramatisk og medrivende, og spiludvikler Pelle Sølvkjær Christensen fra Gamecraft er en kreativ og kompetent medskaber og producent af spiluniverset.

Cicero Web og læringsmål

BIBgame skal lære børnene at søge bøger og materialer både på de pædagogiske læringscentre og på folkebibliotekerne i overensstemmelse med læringsmålene i Fælles Mål.

Spillet er opdelt i tre niveauer, *Level 1*, der er målrettet 3. klasse og blandt andet handler om at søge i Cicero Web og om at kunne kende forskel på skønlitteratur og faglitteratur, *Level 2* for 4. klasse, hvor søgning i Biblo.dk og Forfatterweb.dk kommer til. På *Level 3* for 5. og 6. klasse er det især avanceret søgning i blandt andet Cicero Web, det handler om.

Børn & Bøger besøger i dag Hjordkær Skole i Aabenraa Kommune, hvor elever fra 4. b, der har deltaget i projektet, fortæller om deres erfaringer og oplevelser med spillet.

De er ivrigt fordybet i spillet på deres tablets, og det viser sig at være svært helt at løsrive sig fra skærmene. Det er nok den bedste anbefaling, *BIBgame* kan få, for det er helt åbenlyst, at spillet fænger hos eleverne!

Også Løjt Kirkeby Skole samt skoler i Kolding har deltaget i udviklingsprojektet. Hos eleverne i 4. b er der bred enighed om, at *det har været SÅ fedt at være de første i Danmark, der afprøver det nye spil!* Og at det var ret sjovt, da de fandt et par stavfejl i programmet!

Som "superbrugere" har de hjulpet deres klassekammerater med at finde ind i spillet, når der var behov for det, og de synes alle, at de er blevet meget bedre til at søge, både de,



Halsuhr i Cicero Web

været med til at afprøve det nye bibliotekssøgespil *BIBgame*.

der for første gang agerer i et spilunivers OG den garvede computerspilsnørd.

Udviklingsprojekt

Det er Lene Pagh, skolekonsulent IT og LæringsCenter, Pædagogisk Udviklingscenter (PUC), Skole og Undervisning i Aabenraa Kommune, der er projektleder, initiativtager og ildsjælen bag udviklingsprojektet *Børn som kompetente brugere af det Fælles Bibliotekssystem*.

Projektgruppen består foruden Lene Pagh af Tina Schmidt, digital formidler, lektør og redaktør for Bibzoom, Aabenraa Bibliotekerne, Ann-Britt von Seelen, teamkoordinator, Team Oplevelse, Koldingbibliotekerne, Kirsten Fisker, pædagogisk medarbejder, Pædagogisk Center, Kolding Kommune, og Lene Alhed Augustenborg, Senior Consultant, IT Management, Systematic Library & Learning.

Projektet har opnået støtte fra Udviklingspuljen i Slots- og Kulturstyrelsen og drives af skoleområdet og folkebibliotekerne i Aabenraa og Kolding Kommune samt Systematic Library & Learning. Projektets mål er børn som kompetente brugere af det nye bibliotekssystem Cicero.

Både i skole og fritid har børn behov for at kunne finde relevante analoge og digitale materialer via søgning i det Fælles Bibliotekssystem, skriver Lene Pagh.

Aabenraa Kommune har sammen med Horsens Kommune været pilotkommune for Kombit og Systematic og har derfor været de første til at afprøve og tilrette bibliotekssystemet Cicero,

Lene Pagh

Projektleder for *BIBgame* – *Børn som kompetente brugere af det Fælles Bibliotekssystem*. Skolekonsulent PLC og pædagogisk IT, Pædagogisk UdviklingsCenter Aabenraa, 2007-2017. Folkeskolelærer Sønderborg Kommune, 1984-2007.

Uddannet lærer, skolebibliotekar, IT-vejleder, læsevejleder, læringsvejleder m.m. Formand Lokalkreds Sønderjylland, Pædagogisk LæringsCenterForening 2007-2017.

Medforfatter til blandt andet *Skolebiblioteket som skolens læringscenter*, 2010.



herunder søgeportalen Cicero Web.

Ting tager tid, og selvom udviklingsprojektet formelt blev afsluttet i december 2016, arbejder projektgruppen stadigvæk på at forbedre læringsspillet *BIBgame* og den tilhørende hjemmeside.

I juni 2017 bliver søgeportalen Cicero Web til skolerne opdateret med en række vigtige grundfunktioner. Først derefter vil *BIBgame* kunne fungere optimalt, fortæller Lene Pagh.

Ikke nok at lytte

Evalueringsrapporten, udarbejdet af Carsten Jessen, emeritus, ph.d., Aarhus Universitet, er lige på trapperne, og vi har fået lov til, som nogle af de første,

at se med.

Carsten Jessen indleder rapporten med spørgsmålet: *Kan man spille sig til bedre søgekompetencer? Udgangspunktet er en konstatering af noget, der ikke i praksis fungerer optimalt:*

Søgning i de tilgængelige samlinger på bibliotekerne kræver som nævnt mere end tekniske færdigheder. Gode søgekompetencer opnås kun på grundlag af en forståelse for samlingernes struktur og materialernes forskellige egenskaber, og en sådan får kun meget få børn ved at lytte til en forklaring.

Som på de fleste andre områder kræver udviklingen af kompetencer øvelse og gentagelser i praksis, men det kan være svært at motivere børn på de



De stolte elever (fra venstre) Luna, (tilbagetrukket), Josephine N, Josephine L, Signe (tilbagetrukket), Frederik og Oliver viser stolt frem for Børn & Bøgers udsendte sammen med PLC-vejleder Nina van Overeem Hansen (tv.) og skolekon-sulent Lene Pagh.

pågældende klassetrin til at gentage søgninger mange gange.

BIBgame er her et perfekt læremiddel og et vellykket eksempel på et læringspil, hvor spils motiverende effekt er kombineret med et fagligt relevant og ikke mindst målrettet indhold. Det sidste er ofte vanskeligt at opnå, og læringspil lider ofte af enten at være motiverende, men til gengæld ikke målrettede, eller omvendt.

Konklusionen på denne første del af evalueringen, viste, at der var brug for den læring, projektet sigter på at give eleverne via spillet. Flertallet af eleverne havde ikke viden om bibliotekernes systematik, og de var usikre på en række grundlæggende begreber, som er nødvendige for at have gode søgekompetencer. (Carsten Jessen i rapporten.)

Fremgang på alle klassetrin

Konklusionen på den første evaluering var, at der var en målbar positiv effekt:

Som nævnt virker undervisningen med læringsspillet. Spørgeskemaerne i eftertestene viser, at der er fremgang i børnenes læring på alle klassetrin. Det gælder ikke mindst evnen til at skelne mellem fiktion og fakta.

Hvis vi fraregner de elever, som i førtesten kunne løse opgaverne korrekt, og hvor man derfor ikke kan konstatere, om de har lært noget nyt via spørgeskemaer, så har børnene nu lært at skelne mellem fakta og fiktion og

mellem faglitteratur og skønlitteratur via spillet.

De kan ikke kun betegnelserne, men har en forståelse for forskellen som henholdsvis noget virkeligt og noget opdigtet. På 3. klassetrin er der fortsat en vis usikkerhed, men to ud af tre har tilegnet sig den nye viden, mens det på 4. klassetrin er tre ud af fire og kun er enkelte børn, der er usikre (jf. ovenfor om motivation).

På 5. og 6. klassetrin er alle kommet med. I de interviews, der blev gennemført efter testen med spørgeskemaer og i observationerne, fremgik det, at der er tale om en sikker viden, der bundet i forståelse.

I Aabenraa Kommune er der to testskoler, Hjordkær Skole og Løjt Kirkeby Skole, hvor fire gange seks elever fra henholdsvis 3., 4., 5., og 6. klasse har testet *BIBgame*. Evalueringresultater fra før og efter spilperioden har dannet grundlag for Carsten Jessens følgeforskning.

Et projekt med succes

Gensidig respekt og en deraf følgende åbenhed overfor den viden og de forskellige synsvinkler, deltagerne møder op med, møder man ikke i alle udviklingsprojekter. En central årsag til det positive samspil var, at projektet var velforberedt i alle faser. (Evalueringrapporten.)

Samarbejdet mellem projektets partnere har været forbilledligt, og forståelsen for, at bredden i afsæt og faglighed har været en styrke, har været en væsentlig faktor for at skabe en fælles succes. Projektet er lykkedes, og *BIBgame* har bevist sit værd.

Lene Pagh siger:

- Ifølge bekendtgørelsen skal folkeskolens pædagogiske læringscenter fremme elevernes læring og trivsel ved at udvikle og understøtte læringsrelaterede aktiviteter for eleverne.

- Med udgangspunkt i Fælles Mål er udviklingsprojektet *BIBgame* et led i dette arbejde, hvor de faglige mål visualiseres og konkretiseres på en mere forståelig, håndgribelig og motiverende måde.

- Vi oplever, at eleverne ikke tænker i tid, når vi spiller med dem. De er fuldstændig optaget af spillet, og 90 minutter flyver bare af sted uden ønske om frikvarter, slutter hun.