

Debatspil får elever i tale

Det er et **velkendt problem** i gymnasiet, at den fælles dialog er forbeholdt læreren og en udvalgt skare af elever. Debatspil **udfordrer** undervisningens hierarkiske samtalenormer ved at aktivere en bred vifte af elevtyper og sætte **faglige** problemstillinger i spil.

* UJÆVN ELEVDELTAGELSE og en ensartet mundtlighedskultur i gymnasiet er ikke just nye problematikker for forskere og praktikere. Alligevel findes der kun få konkrete tiltag til at engagere elever mere aktivt i undervisningen som talende, lyttende og tænkende individer. Og det til trods for gymnasiereformens krav om at udvikle elevkompetencer, variere arbejdsformer samt øge graden af tværfaglig undervisning.

Debatspil er en oplagt arbejdsform, der kan bruges til at tackle nogle af de udfordringer, som lærere og elever står over for. Kernen i et debatspil er en iscenesat konflikt, som elever skal løse ved gruppevis at argumentere for og imod bestemte synspunkter. På den måde kan elever eksperimentere med demokratiske samtalenormer, retoriske appellformer og komplekse problemstillinger inden for rammerne af spillets forestillede rum. Der findes efterhånden en række debatspil til brug i gymnasiet såsom Spillet om magten, Global Island og Konfrontation, hvor elever skal debattere alt fra partipolitik og ulandsbistand til berettigelsen af berigede fødevarer.

MEN HVORDAN VIRKER debatspil i praksis? Et eksempel: Scenen er et københavnsk forstadsgymnasium, hvor den sædvanlige dansk-undervisning i 1.x er erstattet med debatspillet Konfrontation. Klassen er delt ind i fire hold, der parvis skal arbejde med to sundhedsfaglige problemstillinger. De to første hold skal debattere om, hvordan man mest effektivt bekæmper fedme-epidemien. Sker det enten gennem moms på 'usund mad' som for eksempel cola, slik og fast food, eller sker det gennem lavere afgifter på frugt og grønt? Tilsvarende skal de øvrige to hold dyste om, hvorvidt Danmark bør fastholde sin restriktive linje over for berigede fødevarer eller tværtimod udvikle flere former for funky food. Konfrontation er bygget op omkring tre faser, der hver især repræsenterer en af de klassiske appellformer: patos, logos og etos, det vil sige følelser, fornuft, og etik. Hver fase afsluttes med en afstemning, hvor de to øvrige hold skal vurdere, hvilket hold der har argumenteret bedst for deres tildelte synspunkt.

Vi springer ind i patos-fasen, hvor det gælder om at præsentere problemstillinger og synspunkter gennem direkte appel til tilhørernes følelser. Jonas skal på først og er tydeligt nervøs. I stedet for at gå i stå bruger Jonas nervøsiteten som et 'drive' og leverer et formidabelt forsvar for at sænke afgifterne på frugt og grønt. Han indtager rummet med kroppen og bruger

hiphop-attituder og egne formuleringer til at omsætte tørre facts og ekspertudtalelser til et sprog, som ligger tæt op ad sine klassekammeraters. Hans tale rammer tilhørende på en så overbevisende måde, at den udløser store klapsalver.

Efter spilforløbet fortæller dansklæreren, at hun især var positivt overrasket over Jonas' præstation. Hun betegner ham som "en af de stille elever", der godt nok "kan sine ting", men som "ikke siger meget i timerne". Derfor var det overraskende for hende, at netop Jonas var i stand til at levere en så engageret præstation. Hun forklarer det med, at "Jonas greb patos-appelformen og brugte den som et værktøj til at sætte sit oplæg i scene". I modsætning til et klassisk elevoplæg motiverede debatspillets rammer ham til frit at eksperimentere med fremstillingsformen.

DEBATSPIL KAN, som eksemplet viser, anvendes til at engagere elever i arbejdet med retoriske udtryksformer. Selvom mundtlighed er et alment stofområde i gymnasiet, har det i praksis størst faglig interesse for lærere i dansk, filosofi og retorik. Et debatspil som Konfrontation rummer dog også faglig relevans for biologi og samfunds-fag. I praksis afspejler det enkelte spilforløb den enkelte lærers faglighed forstået som et kompetent blik for, "hvad der tæller" i undervisningen. De forskellige faglige perspektiver betyder, at debatspil kan anvendes til at udvikle gymnasiereformens eftertragede tværfaglighed, der især efterlyses i 'almen studieforberedelse'. Som Line fra 1.b udtrykte det: "Det er tydeligt, at fedme-epidemien ikke kun er noget med naturfag, det har også noget at gøre med samfunds-fag."

Debatspil baserer sig ofte på aktuelle konflikter, der virker engagerende for elevernes forståelse af faglige problemstillinger. Men som med andre arbejdsformer er brugen af debatspil også behæftet med problemer. Især antager mange lærere en skeptisk holdning over for koblingen af spil og læring. Der er ingen faglig pointe i at blande 'sjov' og 'alvor'. Problemet med debatspil er især, at mange lærere har vanskeligt ved at overskride deres traditionelle praksis med at belære og bedømme efter et nøje afmålt pensum. De oplever det som krævende at skulle slippe kontrollen og sætte fagligheden i spil gennem elevernes delvist uforudsigelige eksperimenter. At dømme ud fra vores observationer og interviews er langt de fleste lærere dog positive over for debatspil som faglig relevant arbejdsform, når de først har prøvet og set et konkret spil i anvendelse.

Debatspil er stadig et relativt ukendt fænomen i Danmark. I den sammenhæng er det værd at bemærke, at formen bestemt ikke er nogen ny opfindelse. Debatspil findes i utallige varianter og kan spores helt tilbage til sofisterne, der ligefrem afholdt debatkonkurrencer, hvor der i tråd med Protagoras altid var "to sider af samme sag". Senere er formen blev taget op i mange sammenhænge, bl.a. i 1700-tallets 'debating societies', hvor borgere i London kunne debattere kontroversielle emner efter særlige spilleregler. I dag er debatspil især kendt gennem de tusinder af 'debate clubs', der blandt andet findes i USA, England, Østeuropa og Asien. Den store udbredelse skyldes især non-profit organisationen IDEA (The International Debate Education Association), der har til formål at udbrede kendskabet til debat- og demokratiformer blandt unge mennesker i og uden for skolesammenhæng.

LIGESOM ANDRE ARBEJDSFORMER indvirker debatspil også på elevernes læreprocesser. I den sammenhæng giver John Deweys teori om læring en brugbar forståelsesramme af, hvad der driver elever frem i et debatspil. For Dewey er læring fundamentalt set eksperimentel. Læring forløber som en udforskende proces (eng. inquiry), hvor man går fra intuitivt at ane et problem til at definere og formulere det, for til sidst at løse problemet ved at prøve sig frem. På den baggrund opstilles en løsningsmodel, hvis gyldighed skal ses i lyset af nye problemers opståen. Ifølge Dewey bør lærere derfor tilrettelægge undervisningen, så deres elever i størst muligt omfang får mulighed for aktivt at udforske relevante faglige problemstillinger. Tilsvarende igangsætter debatspil udforskende processer, hvor elever skal analysere og løse konflikter i relation til bestemte vurderingskriterier. Ifølge Dewey tænker og vælger vi ved at "afspille" mulige handlingsforløb (eng. dramatic rehearsal) gennem tænkning i fremtid. Dermed peger han på et andet centralt element ved debatspil, nemlig muligheden for faglig refleksion på basis af forestillede forløb og konkrete handlinger.

Den eksperimentelle dimension kan komme til udtryk på mange måder i debatspil. Hvad enten det gælder elevens udvælgelse af facts og argumenter i deres research, forhandlinger og indgåelse af strategiske alliancer eller optræden gennem retoriske udtryksformer. For at skabe en virkelighedstro debat er det vigtigt, at debatspillet stridende synspunkter tager afsæt i aktuelle interessekonflikter og faglige nøgleproblematikker. Hvorvidt et debatspil opleves som mere eller mindre 'autentisk' end traditionel undervisning, afhænger i høj grad af det enkelte spildesign og den faglige sammenhæng, som det anvendes i. Den afgørende pointe er, at elever selv får lov at agere aktivt i forhold til spillets scenarie. Som en samfundsfagslærer udtrykte det: "Egentlig har jeg altid syntes, at vi [samfundsfagslærere] manglede det, som biologerne har med at gå ud i vandløbet med et fiskenet og tage vandprøver og fiske ting og sager op (...) Altså en eller anden praktisk gøren og hands-on, som det også hedder i vore dage."

SOM LÆRER KAN DET være svært at få frugtbare diskussioner i undervisningen, eftersom mange elever har de samme politiske holdninger eller følger klassens sociale hierarki. Debatspil kan derfor være en tiltrængt variation i forhold til andre arbejdsformer ved at bringe aktuelle problemstillinger, synspunkter og

udtryksformer i spil. På den måde kan debatspil få elever i tale i mere end én forstand. Dels bringer spillets rammer eleverne på banen, hvor de selv skal tage ordet i forhold til en forestillet konflikt. Dels får debatspil også elever i tale i den forstand, at de skal lytte til og vurdere hinandens synspunkter. Af samme grund er det afgørende, at læreren sørger for at vejlede og fremhæve vigtige faglige pointer uden at ville generobre sin status som "underviser". Demokrati i Deweysk forstand er ikke en fasttømret størrelse, men derimod en livsform, der konstant er til afprøvning og forhandling gennem konflikthåndtering og gensidig respekt for forskelligartede synspunkter. Hvis man tager debatspil seriøst, så kan arbejdsformen således anvendes til at fremme en refleksiv og eksperimentel forståelse af demokratiske debatformer. Kort sagt iscenesætter debatspil et kreativt "diskurslaboratorium", hvor elever kan udfordre sig selv i relation til aktuelle problemstillinger og udtryksformer.

Af Thorkild Hanghøj og Christian Engel Brund

Eksempler på debatspil

Konfrontation: www.konfrontation.nu

Spillet om magten: http://www.dr.dk/gymnasium/emner/spillet_om_magten/forside.asp

Global Island: www.globalisland.nu

Vil du læse mere om debatspil? De to kommentatorer anbefaler:

Schaffer, David Williamson (2006): 'How Computer Games Help Children Learn', New York, Palgrave Macmillan.

Snider, Alfred & Maxwell Schnurer (2006): 'Many Sides. Debate Across the Curriculum', New York, IDEBATE Press.

THORKILD HANGHØJ



Ph.d.-studerende på DREAM (Danish Research Centre on Education and Advanced Media Materials), Syddansk Universitet, hvor han arbejder på et forskningsprojekt om design og anvendelse af debatspil i undervisningen. Thorkild er desuden gæsteforsker på Enheden for Videnskab, Teknologi og Læring, Learning Lab Denmark, DPU.

WWW www.dpu.dk/om/tha

CHRISTIAN ENGEL BRUND



Medudvikler af debatspillet Konfrontation og ansat ved Enheden for Videnskab, Teknologi og Læring, Learning Lab Denmark, DPU. Desuden stud.cand.comm. i Pædagogik og Kommunikation ved Roskilde Universitetscenter.

WWW www.dpu.dk/om/brund