

Að kafa á dýptina með kennaranemum: Um borðspil, sköpun og sjálfbærni í kennaranámi



Kristín Dýrfjörð

Í morgun mættu í Háskólann á Akureyri 40 kennaranemar með stýrur í augunum til að prófa frumgerðir af spilum sem þau hafa verið að hanna síðustu vikurnar. Í þremur kennslustofum, við tíu borð, sátu þau og deildu vinnu sinni hvert með öðru. Þarna var teningum kastað, spjöld lesin, lausnir ræddar og mikið hlegið. Sum spilin kröfðust hreyfingar, eins og að læðast eða hoppa, önnur þess að fólk legði höfuðið í bleyti. Í stofunum var þessi sérstaka stemning sem við kennarar á öllum skólastigum sækjumst eftir, lágvær kliður, fólk niðursokkið í sameiginleg verkefni. Það eru einmitt svona stundir sem gera starfið svo skemmtilegt.



Ég gekk á milli spilahópanna og bað gestgjafa hvers hóps að segja mér í stuttu máli út á hvað spilið gengi, fyrir hvaða hóp það væri ætlað og hver helstu markmiðin væru. Það var gaman að heyra hversu ólík spilin voru og hvernig hver hópur hafði nálgast verkefnið á sinn

hátt. En eitt áttu þau sameiginlegt, þau einkenndust af metnaði, vinnugleði og miklum fjölbreytileika.

Ég veit líka að mörg þeirra höfðu kviðið fyrir þessu verkefni. Það fylgir því ákveðin óvissa að fara inn á ókunnar slóðir, takast á við verkefni sem hefur ekki eina rétta lausn og þurfa jafnvel að stíga langt út fyrir þægindarammann. Kannski var það einmitt þess vegna sem mér fannst sérstaklega gaman að sjá þau spila í morgun, sjá allt koma saman og deila því með skólafélögum.

Ég ræddi við einhverja hópa um mikilvægi þess að við gerðum verkefni af þessu tagi í náminu, fátt væri betra til að byggja upp samfélagshugsun á meðal þeirra. Þau væru árgangur og skólasystkin. Það væri eitthvað sem þau tækju með sér úr lotunni.

En hvernig stóð eiginlega á því að 40 kennaranemar voru mættir í háskólann til að spila borðspil?

Þegar ég þurfti að breyta kennsluháttum

Til að svara því þarf ég að fara nokkur ár aftur í tímann.

Við Háskólann á Akureyri hef ég frá því 2012 kennt námskeið um sjálfbærni og leikskólastarf. Námskeiðið er skyldunámskeið fyrir leikskólakennaranema á 3ja ári í grunnnámi en hefur einnig verið opið grunnskólakennaranemum. Ég hef lagt áherslu á að nemendur fáið við sjálfbærni með fjölbreyttum hætti, bæði með fræðilegri umræðu og verklegri og skapandi vinnu.

Árið 2023 skráðu sig óvenjumargir nemendur í námskeiðið. Það var auðvitað ánægjulegt, en skapaði líka ákveðinn vanda. Listkennslustofan, þar sem við höfðum gjarnan unnið verkleg verkefni, rúmaði einfaldlega ekki allan hópinn í einu. Ég þurfti því að hugsa upp nýja leið.

Það er stundum þannig í kennslu að það sem virðist í fyrstu vera vandamál verður kveikjan að einhverju áhugaverðu. Ég fór að velta fyrir mér hvernig ég gæti skipulagt kennsluna þannig að allir fengju tækifæri til að vinna skapandi verkefni, þótt við kæmumst ekki öll fyrir í sömu stofunni og ég jafnvel á hlaupum á milli.

Lausnin varð sú að skipta hópnum í tvennt. Annar helmingurinn vann að skapandi verkefnum tengdum pappír og náttúru, en hinn fékk það verkefni að hanna borðspil. Á meðan annar hópurinn fór í gönguferð og náttúruupplifun gat ég unnið með hinn hópinn að koma þeim af stað í spilagerðinni. Skólinn hefur séð til þess að ég fæ nægt rými og hef að

jafnaði þrjár kennslustofur til umráða með svona stórum hópum í verklegu. Þegar náttúruhópurinn kom til baka biðu þeirra mismunandi skapandi verkefni.

Þannig varð spilaverkefnið til. Og þar sem nemahóparnir hafa áfram verið stórir hef ég haldið þessu fyrirkomulagi.



Úr gömlum spilum verða ný

Í fyrstu umferðinni hönnuðu nemendur spilin frá grunni, hver hópur með sínu nefi. En nokkrir hópar fengu þá hugmynd að nýta gömul spilaborð og umbreyta þeim í eitthvað nýtt. Mér fannst þetta brílljant hugmynd. Hún féll vel að viðfangsefni námskeiðsins og ég ákvað að taka hana lengra næst þegar ég kenndi námskeiðið.

Til að undirbúa spilalotuna núna fór ég í Norðurhjálp á Akureyri og fékk helling af gömlum borðspilum. Sum voru orðin úrelt, í önnur vantaði ýmsa hluta. En fyrir okkur var þetta sannkallaður fjársjóður. Teningar, peð, spjöld, spilaborð og alls konar litlir hlutir sem höfðu einhvern tíma þjónað ákveðnum tilgangi en biðu nú nýrra höfunda.



Í sumar fór ég á sýningu á verkum Errós í Listasafni Reykjavíkur. Sýningin nefndist *Remix* og þar mátti sjá hvernig listamaðurinn vinnur með myndbrot úr ólíkum áttum, raðar þeim saman og skapar nýjar frásagnir. Þetta höfðaði sterkt til mín og ég fór að hugsa um hvernig hægt væri að nýta sömu hugmynd í spilaverkefninu.

Mig langaði að nemendur tækju eitthvað sem þegar var til, endurröðuðu því, umbreyttu og gæfu því nýja merkingu.

Spilunum var því sundrað. Spilamenn, teningar, spjöld og annar efniviður fór saman í kassa og nemendur fengu það verkefni að skapa eitthvað nýtt úr því gamla. Efniviðurinn var ekki lengur bundinn við upprunalega spilið. Það gat fengið nýtt hlutverk, spilaborð orðið að allt öðrum heimi og spjöld sem áður tilheyrðu ólíkum leikjum orðið hluti af sömu hugmynd.

Mér fannst líka ákveðin fegurð í því að verkefni um sjálfbærni skyldi byggjast á endurnýtingu. Nemarnir voru ekki bara að fjalla um sjálfbærni heldur vinna með hana í verki. Það sem einhver annar hafði ekki lengur not fyrir varð uppspretta nýrra hugmynda.

En þetta átti ekki bara að vera skemmtilegt spil

Verkefnið snerist þó ekki eingöngu um að búa til fallegt eða skemmtilegt borðspil. Spilin áttu að tengjast heimsmarkmiðum Sameinuðu þjóðanna og vera hugsuð sem námsgögn fyrir ákveðinn markhóp.

Hver hópur dró ákveðin heimsmarkmið og þurfti að vinna með þau í hönnun spilsins. Nemendur þurftu því að kynna sér markmiðin, ræða hvað fælist í þeim og hvernig hægt væri að umbreyta hugmyndunum í leik sem hefði merkingu fyrir þá sem spiluðu.

Það er eitt að lesa um fátækt, jafnrétti, ábyrga neyslu eða loftslagsmál. Það er annað að búa til leik þar sem þessi viðfangsefni birtast í ákvörðunum, verkefnum og samskiptum leikmanna á bæði skemmtilegan og áhugaverðan hátt.

Hvernig verður sjálfbærni að leikreglu? Hvernig má skapa aðstæður þar sem fólk þarf að hugsa saman, taka ákvarðanir og velta fyrir sér afleiðingum þeirra? Og hvernig tryggjum við að spilið sé ennþá leikur en ekki bara spurningalisti með teningi?

Þetta eru meðal spurninga sem ég hef viljað að nemar glími við.

Ég hef frá upphafi lagt mikla áherslu á að það er ekki einn sigurvegari sem kemst fyrstur í mark eða safnar flestum stigum. Leikmenn þurfa að vinna saman að sameiginlegu markmiði og ákvarðanir þeirra eiga að skipta máli fyrir framvindu leiksins. Þessi spilaregla varð í gær til þess að við ræddum meðal annars um af hverju flestar íþróttagreinar á Íslandi leggja mikla áherslu á keppni og að vinna jafnvel á meðal mjög ungra barna.

Mér finnst áherslan á samstarf og sameiginleg markmið mikilvægur þáttur í menntun til sjálfbærni. Viðfangsefni sjálfbærni eru sjaldnast þannig að einn einstaklingur geti leyst þau upp á eigin spýtur. Þau kalla á samvinnu, samtal og skilning á því að ákvarðanir okkar hafa áhrif á aðra.

Þá skiptir líka máli að nemendur skilji sjálfbærni ekki eingöngu sem umhverfismál. Hún snýst líka um félagslegt réttlæti, efnahagslegar aðstæður og tengsl þessara þátta. Það getur verið býsna snúið að koma öllu þessu fyrir í einu borðspili, en einmitt þess vegna þarf að ræða, velja, hafna og prófa hugmyndir.



Að hanna, prófa og breyta

Hóparnir vinna eftir hönnunarferli sem byggist á **ADDIE-líkaninu**. Það felur í sér greiningu, hönnun, þróun, innleiðingu og mat. Ég hef notað líkanið til að hjálpa nemendum að skipuleggja vinnuna, hugsa um markhópinn, móta leikreglur og prófa hugmyndir sínar.

Þau þurfa meðal annars að ákveða fyrir hverja spilið er ætlað. Sum spilin eru hugsuð fyrir leikskólabörn, önnur fyrir grunnskólabörn og enn önnur fyrir fullorðna. Það sem hentar einum hópi hentar ekki endilega öðrum.

Ef spilið er ætlað ungum börnum þarf til dæmis að hugsa sérstaklega um hvernig flókin viðfangsefni eru sett fram. Við viljum ekki að börn upplifi að þau beri ábyrgð á að bjarga heiminum eða verði hrædd við framtíðina. Við viljum frekar skapa tækifæri til að ræða, velta fyrir sér, finna lausnir og upplifa að hægt sé að hafa áhrif.

Og svo þarf spilið auðvitað að virka.

Reglurnar þurfa að vera skiljanlegar, verkefnin áhugaverð og spilið þarf að hafa ákveðið flæði. Og auðvitað þarf fólk að hafa gaman af því að spila.

Þess vegna er spiladagurinn mikilvægur hluti verkefnisins. Þá fá aðrir nemendur að prófa frumgerðirnar og veita endurgjöf. Hönnuðirnir sjá hvað gengur upp, hvað er óljóst og hvað mætti gera betur.

Það er nefnilega eitt að hanna spil sem maður sjálfur skilur og allt annað að afhenda það

einhverjum öðrum. Þegar spilin eru komin í hendur nýrra leikmanna koma oft fram spurningar sem höfundarnir höfðu ekki hugsað út í. Einhver túlkar reglu á annan hátt en til stóð. Verkefni sem virtist einfalt reynist flókið. Eða eitthvað sem hópurinn hafði ekki gert sér miklar vonir um reynist sérstaklega skemmtilegt.

Þetta er einmitt tilgangurinn með prófununum. Ekki að sýna fullkomið verk heldur að læra af því að aðrir spiluðu og prófuðu.

Tíu borð, tíu ólíkar hugmyndir



Og þá erum við komin aftur að deginum í dag.

Þótt allir hópar hefðu fengið sömu grunnfyrirmæli var útkoman ótrúlega fjölbreytt. Sum spilin byggðust á hreyfingu og líkamlegri þátttöku. Í öðrum þurftu leikmenn að ræða saman, velta fyrir sér valkostum og komast að sameiginlegri niðurstöðu. Efniviðurinn, útlitið, leikreglurnar og hugmyndirnar voru ólíkar.

Það sem gladdi mig ekki síst var að sjá hvernig nemendur tóku verk hvers annars alvarlega. Þau voru bæði leikmenn og gagnrýnir samstarfsaðilar. Það var mikið hlegið, en líka hlustað, spurt og rætt.

Og þarna var ekkert eitt rétt svar við því hvernig gott spil um sjálfbærni ætti að líta út.

Þegar spiladeginum lauk höfðu hóparnir fengið endurgjöf inn á padlet vegg sem þau geta nýtt til að leggja lokahönd á verkefnið. Sumt þarf kannski aðeins að laga, annað að endurhugsa. Það er hluti af ferlinu.

Að þora að vita ekki alveg hvert maður er að fara

Ég hef velt því fyrir mér hvers vegna verkefni af þessu tagi geta vakið kvíða hjá nemendum.

Kannski er það vegna þess að þau eru vön verkefnum þar sem tiltölulega skýrt er hvernig lokaafurðin á að líta út. Hér fá þau vissulega ákveðinn ramma, en innan hans þurfa þau sjálf að taka margar ákvarðanir. Það er engin ein rétt lausn og engin uppskrift sem tryggir gott spil.

Það getur verið óþægilegt.

En ég held líka að það sé mikilvægt í kennaranámi.

Kennarastarfið snýst ekki eingöngu um að kunna að fylgja áætlunum eða nota tilbúið námsefni. Það snýst líka um að geta skapað aðstæður, brugðist við því óvænta, prófað hugmyndir, unnið með öðrum og breytt um stefnu þegar eitthvað gengur ekki eins og ætlað var.

Ég segi reyndar stundum að við þurfum alltaf að hafa plan A, B og C. Spilaverkefnið er ágætis æfing fyrir slíka hugsun.

Nemendur þurfa að koma sér saman um hugmynd, þróa hana, taka tillit til ólíkra sjónarmiða og stundum setta sig við að góð hugmynd á blaði reynist ekki endilega góð í framkvæmd.

Og svo þurfa þau að reyna aftur.



Sköpun á heima í kennaranámi

Ég hef lengi haft áhuga á skapandi og verklegum þáttum náms. Mér finnst mikilvægt að kennaranemar fái ekki aðeins að lesa um skapandi skólastarf heldur líka að upplifa sjálfir hvað felst í því að skapa, bæði saman í hóp og einstaklingslega. Þess vegna legg ég gríðarmikla áherslu á skapandi verkefni í þeim námskeiðum sem ég kenni.

Að vinna með höndunum, prófa efnivið, ræða hugmyndir, gera mistök og finna nýjar leiðir er ekki eitthvað sem við eigum að skilja frá hugsun og fræðilegri þekkingu. Þetta er allt hluti af sama námsferlinu.

Mér finnst líka mikilvægt að verðandi kennarar fái sjálfir að upplifa þá óvissu og gleði sem fylgir skapandi vinnu. Það er auðvelt að tala um mikilvægi sköpunar, samvinnu og frumkvæðis í skólastarfi. En það er annað að þurfa sjálfur að standa frammi fyrir kassa af gömlum spilahlutum og finna út hvað hægt sé að gera við þá.

Nemar þurfa að hugsa með höndunum, með öðrum og í gegnum þann efnivið sem þau hafa fyrir framan sig. Hugmyndir breytast smám saman í eitthvað áþreifanlegt, eitthvað sem hægt er að prófa, ræða og þróa áfram.

Ég veit ekki enn hvað nemar munu segja um eigin lærdóm þegar þau skila ígrundun sinni um verkefnið. Ég hlakka til að lesa hana, ekki síst til að sjá hvort upplifun þeirra af ferlinu sé svipuð minni.

En ég veit hvað ég sá í morgun.

Ég sá kennaranema sem höfðu lagt vinnu og metnað í verkefni sem mörg þeirra höfðu í upphafi verið óörugg með. Ég sá fólk ræða, prófa, hlæja, hjálpast að og deila hugmyndum sínum með öðrum. Ég sá samfélag.

Og ég sá gömul spil og spilamuni, sem höfðu að hluta til lokið fyrra hlutverki sínu, fá nýtt líf í höndum verðandi kennara.

Sum spilin munu rata inn í leikskóla, önnur kannski í grunnskóla eða heim til nemendanna sjálfra. Ég hef hvatt hópana til að halda áfram að þróa hugmyndir sínar, jafnvel kanna möguleika á útgáfu. Hver veit nema einhver þessara hugmynda eigi eftir að verða að spili sem fleiri fá að njóta?

Að minnsta kosti var það glaður og stoltur kennari sem gekk heim eftir daginn.

Um höfund

Kristín Dýrfjörð (dyr(hja)unak.is) er dósent við kennaradeild Háskólans á Akureyri. Kristín starfaði sem leikskólastjóri í um áratug og var virk í félagsstörfum fyrir Félag leikskólakennara. Rannsóknir hennar snúa að hæglæti, áhrifum, vinnuaðstæðum og skapandi starfi í leikskólum ásamt áhrifum stefnumótunar og hugmyndafræði, svo sem nýfrjálshyggju á leikskólastarf.

Í kennslu leggur hún mikla áherslu á að samþætta verklega kennslu og hugmyndafræði.

<https://orcid.org/0000-0003-1559-713X>

Kristín tók myndirnar í greininni (nema myndina af sér).

SKÓLAÞRÆÐIR
TÍMARIT KENNTARA ÁHRIFAFÓLKS OG LEIKAPRÓFA

Grein birt 22. október 2026