

SKOLPORTENS NUMRERADE ARTIKELSERIE FÖR UTVECKLINGSARBETE I SKOLAN

Digitalt rollspel i religion

En designteoretisk analys

FÖRFATTARE: VERONICA WIRSTRÖM

ARTIKEL NUMMER 13/2014

Abstract

Artikeln beskriver och undersöker arbetet med ett digitalt rollspel inom ramen för gymnasiekursen religion 1. Utifrån ett designteoretiskt perspektiv på lärande ställs frågor kring hur rollspelet som form påverkar elevernas meningsskapande process. Det blir tydligt att formen bidrar till att elevernas syn på religionerna blir mer nyanserad och att engagemanget för lärandet ökar. Rollspelets dialogiska form möjliggör för fler röster att mötas och bidra med olika förståelse i en gemensam lärprocess vilket leder till större förståelse för olika sätt att leva och tänka. Detta arbete genomfördes i religionskunskap men kan med fördel användas i flera olika ämnen på både grundskola och gymnasium.

*Veronica Wirström är lärare i religionskunskap, svenska och filosofi på Nacka Gymnasium.
E-post: veronica.wirstrom@nacka.se*

Denna artikel har den 4 december 2014 accepterats för publicering i Skolportens numrerade artikelserie för utvecklingsarbete i skolan av Nacka kommuns läsgrupp med Björn Söderqvist fil. dr. samt rektor, Nacka kommun, som gruppens ordförande.

Fri kopieringsrätt i ickekommersiellt syfte för kompetensutveckling eller undervisning i skolan och förskolan under förutsättning att författarens namn och artikelns titel anges, samt källa: Skolportens artikelserie. I övrigt gäller copyright för författaren och Skolporten AB gemensamt.

Denna artikel är publicerad i Skolportens nättidskrift Undervisning & Lärande:
www.skolporten.se/forskning/utveckling/

Aktuell metodbok med författaranvisningar:
www.skolporten.se/metodbok

Vill du också skriva en utvecklingsartikel? Mejla till redaktionen@skolporten.se

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	5
2. Syfte och metod.....	6
3. Huvuddel.....	6
3.1 <i>Genomförandet</i>	6
3.2 <i>Primärmaterial och sekundär litteratur</i>	8
4. Resultat, analys och diskussion.....	8
4.1 <i>Narrativ kunskap</i>	8
4.2 <i>Ett hermeneutiskt förhållningssätt</i>	9
4.3 <i>Fenomenologi och meningsskapande</i>	10
4.4 <i>Multimodalitet</i>	11
4.5 <i>Deltagande i kommunikativa processer</i>	12
4.6 <i>Avslutande diskussion</i>	13
5. Referenser.....	15

1. Inledning

I det inledande kapitlet i läroplanen för gymnasieskolan står det att skolan ska ”främja förståelse för andra människor och förmåga till inlevelse.” (Skolverket, 2011 s.5) I ämnesplanen för religionskunskap kan man läsa att: ”Undervisningen ska ta sin utgångspunkt i en samhällssyn som präglas av öppenhet i fråga om livsstilar, livshållningar och människors olikheter samt ge eleverna möjlighet att utveckla en beredskap att förstå och leva i ett samhälle präglad av mångfald.” (ibid. s.137)

Vidare står det att eleverna ska: ”ges möjlighet att reflektera över och analysera människors värderingar och trosföreställningar och därigenom utveckla respekt och förståelse för olika sätt att tänka och leva.” (ibid. s.137)

Att främja förståelsen för andra sätt att tolka verkligheten är en kritisk aspekt inom religionsämnet då en spontan reaktion bland eleverna, enligt min erfarenhet, ofta är: ”de som inte tänker som jag är konstiga”. Föreställningen kring vad religion är och bör vara sitter ofta djupt hos eleverna och utmanas inte alltid av läroböckernas många gånger ganska schematiska framställningar av de olika religionerna.

Berglund (2011) resonerar kring vad hon kallar för en av religionsundervisningens fallgropar. Hon pekar på risken inom religionsundervisningen att religioner framställs som stereotypa enhetliga system och religionsutövarna som att de tänker och handlar på ett och samma sätt.

För att eleverna ska utveckla respekt och förståelse för olika sätt att leva och tänka krävs att religionsundervisningen lyckas med att nyansera religionerna och fånga den komplexitet och föränderlighet som tillhör det vi vanligtvis kallar religion.

Jag undervisar i religionskunskap på gymnasiet både praktiska och teoretiska program. Sedan fem år tillbaka arbetar jag med digitala rollspel inom ramen för kursen Religionskunskap 1, tidigare Religionskunskap A. Detta arbetssätt tränar elevernas förmåga till inlevelse och ger dem en möjlighet att utveckla respekt och en nyanserad förståelse för olika sätt att tänka. Det har visat sig att arbetet med rollspel ger mycket goda resultat inte bara vad gäller elevernas empatiutveckling utan också vad gäller deras kunskapsutveckling.

2. Syfte och metod

Syftet med den här artikeln är dels att beskriva genomförandet av rollspelet, dels att närmare undersöka rollspelet som lärprocess. Utgångspunkten för analysen är ett design-teoretiskt perspektiv på lärande.

Rostvall och Selander (2008) argumenterar för ett designteoretiskt perspektiv på lärande. De diskuterar hur, på vilket sätt och med hjälp av vilka medel som kunskapen ges form. De menar att formen inte är skild från utan en del av innehållet. Olika medier erbjuder olika möjligheter till meningsskapande och lärande. Det innebär i praktiken att eleverna lär sig något annat om de deltar i ett digitalt rollspel kring religionerna än om de lyssnar till föreläsningar om samma religioner.

Selander (2008) beskriver det designteoretiska perspektivet som ”ett teoretiskt raster som lyfter fram hur människor i olika sekvenser, utifrån val av teckensystem och medier i en meningsskapande process, transformerar existerande representationer av världen och formar och gestaltar nya, egna representationer.” (ibid. s.35)

Hur påverkar rollspelet som form eleverna när de formar och gestaltar sina egna representationer av religionerna? Med hjälp av vilka medel ges kunskapen form och vad innebär detta för elevernas lärande? Hur kan vi förstå den meningsskapande processen som äger rum? Detta är frågor som jag nedan kommer att diskutera.

3. Huvuddel

3.1 Genomförandet

Dessa mål för kursen i Religionskunskap 1 ligger till grund för rollspelet: Eleven ska utveckla:

”Förmågan att analysera religioner och livsåskådningar utifrån olika kunskaper och perspektiv.” (Skolverket, 2011 s.138)

”Kunskaper om människans identitet i relation till religioner och livsåskådningar.” (ibid. s.138)

I kommentarerna till ämnesplanen används ordet intersektionalitet. Det är ett begrepp som pekar på hur människors identitet formas av en rad olika faktorer såsom etnicitet, sexualitet, kön, socioekonomisk bakgrund och religion och som ger utrymme för att i

religionsundervisningen studera människors identitet på ett mer problematiserande och nyanserat sätt.

Kursen inleds med ett moment om religion och identitet där eleverna får möta olika religionssociologiska teorier om varför människor blir religiösa och utifrån olika texter och filmer diskutera kopplingen mellan identitet och religion. Detta har eleverna med sig i bagaget när de går in i rollspelet.

Innan rollspelet tar sin början får eleverna också genom föreläsningar en översiktlig genomgång av de religioner som ska behandlas i rollspelet. Fokus ligger på religionernas framväxt och centrala begrepp i religionerna.

Själva det digitala rollspelet går ut på att eleverna går in i rollen som utövare av någon av de religioner vi har behandlat och under några veckor, utifrån sin skapade karaktär, deltar i ett diskussionsforum på nätet som diskuterar hur man ska leva för att leva ett gott och meningsfullt liv. Vilka religioner som är med kan variera men ofta blir det de abrahamitiska religionerna och någon av de österländska religionerna. För att få med ytterligare perspektiv i diskussionerna brukar vi även ha med ateismen med utgångspunkt i organisationen Humanisternas idéprogram.

Eleverna tilldelas slumpmässigt en av religionerna eller livsåskådningarna. De får själva hitta på ett namn och skapa sin karaktär utifrån de dramaturgiska frågorna: Vem är personen? Var bor personen? Vad gör personen? Varifrån kommer personen? Vart är personen på väg? Varför vill personen detta?

Eleverna möts sedan i smågrupper i ett diskussionsforum på nätet. I varje grupp finns minst en representant från varje religion eller livsåskådning. Eleverna registrerar sig med sina påhittade namn så de vet inte vilka de andra i forumet är i verkligheten.

Det digitala rollspelet pågår under tre veckor. Första inlägget från var och en är en presentation av karaktären i jagform. Därefter påbörjas diskussionen om hur man ska leva ett meningsfullt liv. Eleverna uppmanas att vara nyfikna och frågvisa.

Arbetet med rollspelet sker till stor del utanför lektionstid. Eleverna går in och läser och skriver på forumet när och var det passar dem bäst men de måste vara inne minst en gång varje dag för att ta del av det som skrivits. Som lärare har man möjlighet att vara aktiv i processen genom att själv delta i rollspelet och där ge respons och ställa frågor som leder lärandet vidare.

Under lektionerna söker eleverna, med handledning, den information de behöver för att kunna utveckla sin karaktär i rollspelet och besvara de frågor de fått från de andra deltagarna. Men lektionstiden används också till gemensamma diskussioner kring frågor och funderingar som dyker upp under arbetets gång.

3.2 Primärmaterial och sekundärlitteratur

I läroböcker och vid genomgångar möter eleverna ofta religionerna genom sekundärlitteratur, det vill säga genom vad forskare och andra har skrivit om religionerna. Under rollspelet är primärmaterial i fokus så att eleverna ska få en bild av den bredd och mångfald som finns inom religionerna. Om möjligheten ges gör vi under dessa veckor studiebesök eller bjuder in föreläsare för de olika religionerna till klassrummet. Internet öppnar också för möjligheten att, från klassrummet, få tillträde till olika religiösa kontexter där eleverna själva kan observera religiösa traditioner. Med hjälp av Youtube kan de till exempel besöka en bar-mitzvah i en synagoga eller en fredagsbön i en moské. På nätet finns också en uppsjö av bilder att studera och religiös musik att lyssna på.

Efter tre veckor brukar eleverna tillsammans ha gjort mellan 200 och 300 inlägg. Eftersom det är elevernas egna frågor och funderingar som driver diskussionerna framåt så skiljer det sig mycket mellan grupperna vad det är som har behandlats och vilken vändning diskussionerna har tagit. Därför öppnas alla grupper på diskussionsforumet efter att rollspelet är slut så att alla kan läsa alla inlägg. Som slutuppgift får eleverna skriva en reflekterande text där de utifrån det de har fått syn på under rollspelet diskuterar likheter och skillnader mellan och inom religionerna och religioners förhållande till individ, grupp och samhälle.

4. Resultat, analys och diskussion

4.1 Narrativ kunskap

Hur kan man förstå elevernas lärande utifrån den form som kunskapen får i rollspelet? Psykologen Jerome Bruner beskriver två sätt att organisera erfarenheter och konstruera verkligheten: det paradigmatiska och det narrativa. Det paradigmatiska handlar om att kunna kategorisera, se strukturer och söka universella villkor för sanning. Det narrativa handlar om att förstå genom att sätta in något i ett sammanhang, att söka specifika samband mellan handlingar (Bruner i Johansson, 2005).

Det är tydligt att det i rollspelet är det narrativa som är framträdande. Det är genom berättandet som ämnet får en ny gestalt och en förståelse kan ta form. Koppfeldt (2005) beskriver berättandets meningsskapande förmåga. Det som händer när något blir berättat är att vi kan få syn på det oklara och oordnade i en form som gör det klarare – berättelsens. Han hänvisar till filosofen Paul Ricoeurs uttryck, den berättande aktivitetens skapande förmåga, och pekar på fantasins synliggörande och sammanhangsskapande verkan. Man måste i berättandet bearbeta sitt ämne för att ge orientering, inblick och förståelse.

Koppfeldt lyfter också fram den narrativa energin och riktandet av kraft som uppstår i och med berättandet. Det som inom dramaturgin kallas för framåtrörelse. En berättelse börjar med en undran och har man väl börjat berätta måste man komma fram till ett slut, ett svar på sin undran. Det är under den processen lärandet äger rum (ibid.).

4.2 Ett hermeneutiskt förhållningssätt

Det narrativa och det paradigmatiska sättet att organisera kunskap utesluter inte varandra. Båda behövs men fyller olika funktioner. Det paradigmatiska handlar om att kunna förklara olika begrepp och teorier. Detta arbetar vi med vid den översiktliga genomgången av religionerna och religionssociologin.

Det narrativa handlar om att förstå, att tolka. Här blir ett hermeneutiskt förhållningssätt nödvändigt. På samma sätt som vi kan läsa och tolka texter kan vi tolka människors handlingar. Hermeneutiken kan ge svar på frågor som: vad betyder den här företeelsen för den här människan eller den här gruppen av människor? Det handlar om att söka en fördjupad förståelse för människors handlande, tankar och känslor.

Selander och Ödman (2004) ställer frågan om vad det är för kunskap hermeneutiken kan bidra med och lyfter i sitt svar fram ”sanningens interpretatoriska karaktär”. Kunskapen är föränderlig och inte något fast och för evigt bestående. Detta betyder inte att sanningen är relativ utan man kommer fram till den genom tolkning av ”fenomenet” och att genom mötet med andra tolkningar skapa en gemensam sanningshorisont (Selander & Ödman, 2004).

Det blir tydligt för eleverna att det inte finns ett svar på frågan om hur till exempel en kristen eller en muslim förhåller sig till olika livsåskådningsfrågor. Eleverna utnyttjar ofta detta genom att i rollspelet hänvisa till att en moster tänker på ett sätt och en farbror på ett annat eller att ”så tänkte jag då men så här tänker jag nu”. Motsägelserna och osäkerheterna kan få finnas och man undviker den fallgrop som förenkling innebär.

Men ett hermeneutiskt förhållningssätt bidrar inte bara till att göra undervisningen lite mindre reducerande, det bidrar också till att eleverna på ett självklart sätt utgår från sina egna erfarenheter. På samma sätt som vi läser in oss själva i texter läser vi också in oss i tolkningen av andra människor. Tolkande utgår alltid från det som redan är bekant.

Gustavsson (2002) beskriver denna process. Han menar att vi alltid förstår världen utifrån vår egen horisont, vår förförståelse, eller om man så vill, våra fördomar. Vi närmar oss det obekanta genom det som är bekant för oss. Men han pekar också på hur det är möjligt att vidga den horisonten. Genom att vi blir medvetna om att vi har fördomar när vi möter något nytt kan vi synliggöra dessa. Får vi syn på våra tidigare uppfattningar har vi en möjlighet att göra en omtolkning av oss själva och vår tillvaro. För att bli meningsfull måste kunskapen knyta an till våra uppfattningar men också utmana dem (ibid.).

På så sätt kan ett hermeneutiskt förhållningssätt hjälpa eleverna att göra det främmande och annorlunda bekant samtidigt som den kan bidra till att göra det välbekanta främmande. Den franske filosofen Paul Ricoeur beskriver det som att man deltar i tolkningsarbetet med sin egen existens, vilket innebär att man riskerar sig själv och sitt sätt att se världen (Ricoeur i Selander & Ödman, 2004). Genom att eleverna går in i en roll och försöker att göra olika åsikter och värderingar logiska och begripliga utifrån någon annans världsbild så synliggörs också den egna världsåskådningen.

Gustavsson (2002) lyfter också fram att det är i relationen mellan det bekanta och det obekanta som kunskap kommer till. Det är här nyfikenheten och förundran väcks. Den undran som Koppfeldt (2005) menar blir början till en berättelse.

4.3 Fenomenologi och meningsskapande

Roos (2011) hävdar att rollspel har större förmåga att väcka empati än mer traditionella undervisningsmetoder. Hon menar att det känslomässiga engagemanget gör att kunskaperna fastnar bättre och att elevernas intresse lättare väcks.

Här kan ett fenomenologiskt synsätt hjälpa oss att förklara varför. Fenomenologin ser inte medvetandet som något neutralt och passivt, utan som avsiktligt. Vårt medvetande är riktat mot sådant som vi finner meningsfullt. Det betyder att för att något ska läras in på ett djupare plan så måste det uppfattas som meningsfullt. Det är genom en personlig strävan att skapa mening som eleverna kan göra begrepp och teorier till sina (Gustavsson, 2002).

Sälgö (2005) konstaterar att lärande i våra dagar allt mer går från att återge det som är känt till att bli en fråga om att skapa nya insikter. Han refererar till Gunther Kress som också han använder uttrycket design när han talar om lärande. Individens designar kunskaper som hon själv uppfattar som intressanta och viktiga att ta fasta på.

Min erfarenhet är att elevernas engagemang ofta är betydligt större under rollspelet än under andra typer av skrivuppgifter. Här handlar det inte bara om att upprepa den informationen de möter utan uppgiften som sådan gör att de måste göra kunskapen till sin för att kunna gestalta den på ett trovärdigt sätt. De blir involverade med hela sin person. Mycket pekar också på att viljan att göra sin karaktär rättvisa gör att de går ett steg längre när det gäller att bearbeta materialet för att göra någon annans livsåskådning begriplig för sig själv och andra.

Detta kan också kopplas till begreppet förmåga till kommunikativ handling som Elmfeldt och Erixon (2007) använder. Det utmärkande för en kommunikativ handling som Elmfeldt och Erixon beskriver den är att avsikten med de deltagande aktörernas handlingar är

att uppnå inbördes förståelse och erkännande. Om det istället är egennyttnan som styr blir handlingen strategisk istället för kommunikativ.

Ett problem i skolans värld är att handlingarna ofta blir just strategiska istället för kommunikativa eftersom eleverna är ålagda att utföra vissa uppgifter för att klara kursen. Det tycks ändå som att rollspelet som form ger större möjligheter att utveckla förmågan till kommunikativ handling hos eleverna just tack vare det personliga engagemanget som väcks.

4.4 Multimodalitet

Rostvall och Selander (2005) konstaterade att olika medier inbjuder till olika möjligheter till meningsskapande. Tydligast blir detta när man undersöker själva rollspelet men det kan även vara intressant att fundera över hur olika medier påverkar förståelsen under själva informationssamlandet. Som tidigare nämnts använder sig eleverna under denna fas bland annat av bilder och filmklipp. Är det någon skillnad på hur bilden till skillnad från texten påverkar vår förståelse av världen?

Kress (2003) diskuterar hur bild och text styrs av olika logiker och har olika förtjänster. Skriften baseras på talet och styrs av tidens logik, den är sekventiell. Mening skapas genom att något kommer först och annat sist. I texten finns tydliga ”lästigar” att följa. Inte bara genom att texten läses uppifrån och ner och från vänster till höger utan genom dess sekventiella uppbyggnad. Detta leder till en mer kausal förståelse av världen.

Bilden å sin sida är styrd av rummets logik. Här finns allt samtidigt. Det är *var* någonstans något är placerat i bilden som ger den dess mening. Även om det finns vissa konventioner kring hur en bild är uppbyggd så är man som betraktare mer fri att utforska bilden i den ordning man vill. Kress konstaterar att världen berättad inte är detsamma som världen visad (ibid.).

Något annat som är utmärkande för bilden är hur den drar uppmärksamheten till sig. Sturken och Cartwright (2004) använder begreppet interpellation för att beskriva hur bilder tycks ropa till oss för att fånga vår uppmärksamhet. Under informationssökandet är det påfallande hur ofta det är just bilder som fångar elevernas uppmärksamhet och som leder till lärande samtal. Det gör också att elever som har lässvårigheter kan hitta andra vägar till lärande.

Genom att eleverna under informationssökandet använder sig av flera olika medier ges fler möjligheter till meningsskapande som alla erbjuder olika sätt att förstå och tolka världen. Men vad händer i nästa steg, hur påverkar det digitala rollspelets dialogiska form lärandet?

4.5 Deltagande i kommunikativa processer

Utifrån ett sociokulturellt perspektiv på lärande så betonar man att kunskap konstrueras genom samarbete i en kontext och inte i första hand genom individuella processer (Sälgö, 2005).

Dysthe (2003) menar att kommunikativa processer är förutsättningar för människans lärande och utveckling. Att kunna formulera sin spirande ämnesförståelse i ord, dela den med andra och få reaktioner är väsentligt för lärandet. När lärandet sker genom deltagande betyder det att lärandet främjas av att deltagarna har olika kunskaper och färdigheter. Det är i samspel mellan de olika tolkningar som förståelsen och lärandet växer fram. Dysthe refererar till den ryska litteraturteoretikern Mikhail Bakhtin som hävdar att meningsskapande inte sker hos individen. Mening skapas och återskapas av parter som samverkar i bestämda kontexter och får liv av olika interagerande röster.

Som vi har sett så framhävs det i ett multimodalt, designteoretiskt perspektiv att det skapas olika kommunikativa villkor beroende på vilka medier man väljer (Selander & Rostvall, 2008) Genom att välja det digitala rollspelet som form skapas en gemensam kunskapskonstruktionsprocess där flera röster möts och bidrar med sin förståelse. Målet för rollspelet är att tillsammans förstå och det drivs framåt av deltagarnas frågor till varandra. Eleverna ställer ofta frågor till varandra av typen ”Är det så här du menar...?” eller ”Kan du utveckla hur du tänker?”

Formen blir helt och hållet dialogisk. Eleven har en tydlig mottagare och får direkt respons från flera deltagare på det han eller hon skriver. Enligt Bakhtin är det just här mening skapas, i dialogen. Han förklarar det som att den som yttrar sig förutsätter en aktiv förståelseprocess. Svaret från den andra fungerar som en aktiverande princip för mening och den uppstår inte förrän ett yttrande har blivit förstått (Igland & Dysthe, 2003).

Det blir också tydligt i rollspelet att meningsskapandet är just en process. Mening utvecklas och träder fram gradvis i samarbete med andra. Att man som lärare själv kan befinna sig mitt i den processen genom att delta i diskussionerna gör undervisningen genuint formativ. Märker man att en elev har missförstått något kan man få honom eller henne på rätt spår genom att delta i samtalen och ställa frågor som leder i rätt riktning.

Det är inte bara det dialogiska som är utmärkande för det digitala rollspelet. Att eleverna går in i en roll underlättar diskussionen av svåra ämnen eftersom de inte behöver blotta sig själva (Roos, 2011). Att de dessutom är anonyma för varandra bidrar också till att de kan delta i samtalen under andra premisser än i klassrummet. Det sociala spelet som pågår i klassrummet bryts och eleverna ges möjlighet att välja andra positioner än de brukar. Här kan man se hur mediet i sig skapar en helt nya arena för lärande som inte på samma sätt låter sig skapas i ett klassrum.

Sälgö (2005) konstaterar även han att lärande i första hand sker genom deltagande i aktiviteter och som en konsekvens av deltagande och inte genom undervisning. Han pekar på hur vi genom det han kallar kommunikativa förlopp blir både individer med personliga egenheter, intressen och värderingar och samhällsmedborgare med en gemensam föreställningsvärld och kunskaper tillräckliga för att vi ska kunna fungera ihop.

4.6 Avslutande diskussion

Formen är inte skild från utan en del av innehållet. Hur man som lärare iscensätter undervisningen påverkar lärandet. Jag har ovan beskrivit hur man teoretiskt kan förstå det som händer under rollspelet, men hur ser det ut för mig som pedagog i klassrummet? Vilka resultat har jag sett och vilka svårigheter har jag stött på?

Att kunna analysera och redogöra för världsreligionerna på ett nyanserat sätt är ett av kunskapskraven för betyget A (Skolverket, 2011). Min erfarenhet är att fler elever når högre betyg med detta arbetssätt. Rollspelet som form gör religionsundervisningen mindre reducerande och ger eleverna möjlighet att få en mer nyanserad bild av de olika religionerna. I sina slutreflektioner beskriver till exempel eleverna ofta hur de genom rollspelet insett att olikheterna inom religionerna många gånger är större än mellan religionerna. Det blir tydligt att de inte längre upplever religionerna som statiska system som läggs på och styr individerna utan att de inser att vi alla har många identiteter och att flera faktorer påverkar vårt sätt att se på världen.

Det är också intressant att ta del av vad som händer med eleverna när de inser att deras sätt att se på världen är ett sätt att tolka verkligheten på. Det möjliggör för dem att ställa sig lite utanför sig själva och betrakta sin egen livsåskådning från ett annat perspektiv. När det blir tydligt för dem att vi alla tolkar världen utifrån de sammanhang vi befinner oss i och att en viss tolkning inte behöver utesluta andra tolkningar vidgas deras förståelse för andra sätt att leva och tänka. Detta märks bland annat genom att det efter rollspelet finns en annan öppenhet i diskussionerna och en tydligare vilja att förstå andra sätt att tänka.

Rollspelets förmåga att engagera eleverna har konstaterats tidigare i texten. Om man tillåter sig att generalisera kan man se att det tar sig lite olika uttryck i olika typer av klasser. I mer teoretiskt inriktade klasser bidrar rollspelet som sagt till att göra handlingarna mer kommunikativa än strategiska. Det personliga engagemanget gör att eleverna inte blir lika fokuserade på vad de tror kommer ge dem höga betyg utan de fokuserar mer på att faktiskt förstå det de skriver om.

På praktiska program bidrar det personliga inslaget också till att höja engagemanget men här påverkar formen också på andra sätt. Många av eleverna på praktiska program är

ovana skribenter och har ibland svårt att få fram sina tankar i mer akademiska typer av texter. I muntliga diskussioner har de däremot ofta mycket att säga. Eftersom det digitala diskussionsforumet som form ligger närmare det muntliga samtalets underlättar det för dessa elever. Dessutom är många av dem vana att, på fritiden, delta i olika diskussionsforum på nätet så formen är redan välbekant för dem.

Vilka svårigheter finns det då med detta arbetssätt? Ett problem är om diskussionen i en grupp inte kommer igång. Även om engagemanget som sagt ofta är högre än vid andra skrivuppgifter så finns det alltid elever som av olika anledningar inte deltar lika aktivt. Erfarenheten har lärt mig att man då inte ska vara rädd för att ändra i grupp sammansättningen under rollspelets gång. Det händer att jag slår ihop en fungerande grupp med en mindre fungerande för att gruppen som inte kommit igång ska inspireras av de andra. Att det blir flera från samma religioner gör bara diskussionen mer nyanserad och intressant. Som lärare kan man också gå in och ställa frågor direkt till de elever som inte är så aktiva för att på det sättet föra in dem i diskussionen.

Det är också en fördel att arbetet avslutas med en reflekterande text. På så vis får eleverna flera sätt att visa sina kunskaper på. De som inte lyckats så bra under rollspelet får möjlighet att visa vad de kan i den avslutande texten, och vise versa.

Den största svårigheten med arbetssättet är nog att det tar mycket tid för mig som lärare. Under de veckor rollspelet pågår behöver man helst gå in och läsa och kanske kommentera något varje dag. Alla dessa inlägg tar tid att läsa, liksom de avslutande reflektionerna. Trots detta har jag av flera anledningar aldrig tvekat att använda mig av rollspelet i mina kurser. För det första sker det under en begränsad tid vilket ger möjlighet att planera så att arbetsbelastningen är mindre i andra kusen under just dessa veckor. För det andra är det lustfyllt att läsa texterna. Man vet aldrig vad man kan förvänta sig och det är med genuin nyfikenhet jag öppnar diskussionsforumet varje dag. Den tredje och viktigaste orsaken är att det känns meningsfullt. Att vara mitt i elevernas läroprocess, kunna ge direkt respons till var och en och få följa eleverna när de tillsammans diskuterar sig fram till förståelse är precis där jag vill befinna mig som lärare.

Referenser

- Berglund, Jenny (2011). "Etnografiska glasögon på religion i vardagen" I Löfstedt, Malin (red.) *Religionsdidaktik – Mångfald, livsfrågor och etik i skolan*. Studentlitteratur, ss. 125-138.
- Dysthe, Olga (2003). "Sociokulturella teoriperspektiv på kunskap och lärande". I Dysthe, Olga (red.) *Dialog, samspel och lärande*. Studentlitteratur, ss.31-74.
- Elmfeldt, Johan & Erixon, Per-Olof (2007). *Skrift i rörelse - Om genrer och kommunikativ förmåga i skola och medielandskap*. Brutus Östlings bokförlag Symposion.
- Gustavsson, Bernt (2002). *Vad är kunskap? En diskussion om praktisk och teoretisk kunskap*. Myndigheten för skolutveckling.
- Igland, Mari-Ann & Dysthe, Olga (2003). "Mikhail Bakhtin och sociokulturell teori". I Dysthe, Olga (red.) *Dialog, samspel och lärande*. Studentlitteratur, ss. 75-118.
- Johansson, Anna (2005). *Narrativ teori och metod*. Studentlitteratur.
- Koppfeldt, Thomas (2005). "Narration och reflektion". I Emsheimer, Peter, Hansson, Hasse & Koppfeldt, Thomas. *Den svårfångade reflektionen*. Studentlitteratur, ss.157-168.
- Kress, Gunther (2003). *Literacy in the New Media Age*. Routledge.
- Roos, Lena (2011). "Religionen i rollerna." I Löfstedt, Malin (red.) *Religionsdidaktik – Mångfald, livsfrågor och etik i skolan*. Studentlitteratur. ss. 177-186.
- Rostvall, Anna-Lena & Selander, Staffan (2008). "Design och meningsskapande – en inledning". I Rostvall, Anna-Lena & Selander, Staffan (red.) *Design för lärande*. Nordstedts Akademiska Förlag.
- Selander, Staffan (2008). "Tecken för lärande – tecken på lärande. Ett designteoretiskt perspektiv." I Rostvall, Anna-Lena & Selander, Staffan (red.) *Design för lärande*. Nordstedts Akademiska Förlag, ss.28-44.
- Selander, Staffan & Ödman, Per-Johan (2004). "Inledning". I Selander, Staffan & Ödman, Per-Johan (red.) *Text & Existens. Hermeneutik möter samhällsvetenskap*. Bokförlaget Daidalos AB. ss. 7-21.
- Skolverket (2011). *Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen 2011 för gymnasieskolan 2011*. Fritzes.
- Sturken, Maria & Cartwright, Lisa (2009). *Practices of looking*. Oxford University Press.
- Sälgö, Roger (2005). *Lärande och kulturella redskap. Om lärprocesser och det kollektiva minnet*. Nordstedts Akademiska Förlag.

