



# Skab interesse for kontoruddannelsen med gamification

Skal man som elev på besøg hos Hillerød Handelsskole U/NORD for at høre om kontoruddannelsen og dens fremtidsmuligheder, er det ikke et traditionelt klasseværelsesoplæg ved tavlen, man kan forvente.

Derimod byder besøget på aktiv inddragelse af eleverne, deres viden og ikke mindst deres evne til at samarbejde med hinanden, når de kastes ud i spillet Business Creator. Sammen med Tankespil.dk har Hillerød Handelsskole U/NORD udviklet spillet som et supplement til de øvrige introaktiviteter, der er en del af Copenhagen Skills. *”Det handler om at spille læring ind hos de unge”*, forklarer Michael Bjerg Norup, uddannelsesleder ved Hillerød Handelsskole U/NORD, om essensen i det nye undervisningsformat, som hidtil har mødt stor begejstring fra lærere såvel som elever.

Formålet med Business Creator er at øge 9.-10. klasseselevers kendskab til EUX Business, herunder kontoruddannelsen, samt give dem et konkret indblik i, hvad man kan bruge den til. Gennem samarbejde med hinanden i teams, hvor eleverne har deres egen virksomhed, skal de agere aktører på markedet. De skal indkøbe og sælge varer til den bedste pris, handle med hinanden og forstå kundernes behov, og så skal de undervejs løse en række udfordringer inden for bl.a. kultur, sprog, jura og handel.

Da Business Creator blev udviklet, var det ifølge Michael Bjerg Norup afgørende, at det ikke bare skulle være en almindelig quiz med tørre spørgsmål. *"Der skulle være en motor, der gjorde, at eleverne rent faktisk ville rejse sig fra stolene, begynde at interagere med hinanden og på den måde forstå, hvad det er, man kan med uddannelsen"*, fortæller han om de refleksioner, der ligger bag spillet. *"Vi sælger ikke bare en uddannelse. Vi sælger et job og en fremtid. Vi prøver at formidle en karriere og ikke bare forklare eleverne om de fag, vi tilbyder på skolen"*, tilføjer han.

Kontoruddannelsen er en af de erhvervsuddannelser, hvis indhold flere peger på er vanskeligt at formidle til elever i grundskolen. Derfor kan gamification, som Business Creator er et eksempel på, være vejen frem, hvis der skal tiltrækkes flere unge til uddannelsen. Med gamification lærer eleverne om de opgaver, de kan forvente at møde på arbejdsmarkedet gennem sjove og udfordrende aktiviteter i et format, de kender, fra bl.a. brætspil.

Michael Bjerg Norup har mere end 30 gange faciliteret Business Creator som game master, og ifølge ham er der ikke kun læring at hente undervejs i spillet for eleverne, men også særligt efter det er slut. *"Business Creator bliver brugt til at skabe en dialog om de emner, som opgaverne og spørgsmålene til eleverne i spillet berører. Det kan være karteldannelser, prisfastsættelse af varer på markedet, eller om hvordan dataflowet i en virksomhed fungerer"*, forklarer han.

Business Creator er et intuitivt spil, som ikke tager mere end et kvarters introduktion at sætte eleverne ind i, men rollen som game master stiller dog alligevel krav til læreren, som for nogle kan være en udfordring. *"Man skal pludselig tage en ny rolle til sig, og det er jo en træningssag at lære at mestre den"*, pointerer Michael Bjerg Norup og understreger, at man ikke kan læse sig til rollen som game master. *"Man er nødt til at have prøvet det i praksis et par gange, gerne i trygge rammer med egne elever, men derfra går det stærkt"*, tilføjer han.

Rollen som game master tager tid at lære, men gevinsten på den anden side kan ikke prissættes. For efter hvert eneste spil er der én ting, som er sikkert, og det er elevernes engagement og iver efter endnu en runde. *"Kan vi ikke godt spille det igen?"* er i hvert fald et spørgsmål, Michael Bjerg Norup ofte har skullet svare på, og som han håber, at flere elever i fremtiden vil få mulighed for at stille.

I Nordjylland er en række skoler gået sammen om at udvikle The Office Game – også med hjælp fra Tankespil. Det angår mere snævert kontorfaget, og også her fortæller elever og lærere den samme positive historie om, at spillet gør det lettere at tale om, hvad kontorfaget egentlig er for en størrelse, fordi man spiller sig til konkrete erfaringer med det.

Frederikke Holm fra Aalborg Handelsskole fortæller, at spillet *"skubber til de fordomme, som man kan have om kontoruddannelsen som kedelig, stillesiddende og grå"*. Det giver de unge deres egne sjove, sociale oplevelser af, hvad kontorfaget er i praksis.

*"Vi oplever, at spillet skaber større interesse og motivation hos eleverne under grundforløbet for at beskæftige sig med kontorfaget og undersøge det nærmere"*, fortæller Frederikke.

I det hele taget rummer gamification som greb – og de to konkrete spil Business Creator og The Office Game – et stort potentiale for at gøre kontoruddannelsen vedkommende.