



– Tað snýr seg als ikki um, at spæl er stuttligt. Vit vita jú øll, at vit kunnu verða bæði óð og frustrerað, tá vit spæla. Tað snýr seg um at gagnnýta spenningin, sum liggur í spælinum, sigur Ólavur Ellefsen

skip og geva teimum persónlig nøvn. Teir velja sjálvir, hvar teir bunkra og avreiða, og bólkarnir skulu hvør í sínum lagi finna út av, hvar fiskur er, og hvørjar leiðir eru stongdar. Og tá spælið er liðugt, sita allir 120 lærararnir pinnastillir, meðan Ólavur greiðir frá.

– Vit læra best, tá vit hava hug til læringina, og tá hon gevur meaning fyri okkum. Eitt væl skipað læringspæl fangar og kveikir áhugan, og so letur heilin seg upp fyri veruligari læring, greiðir Ólavur frá.

– Tað snýr seg als ikki um, at spæl er stuttligt. Vit vita jú øll, at vit kunnu verða bæði óð og frustrerað, tá vit spæla. Tað snýr seg um at gagnnýta spenningin, sum liggur í spælinum.

Stýra, ikki yvirstýra

Nýggja fiskivinnuspælið er gjørt eftir sama leisti sum oljuspælið Oilsim, sum Ólavur Ellefsen menti í fyrirkunni Simprentis, ið bleiv seld útlandskum oljuveitara. Nýggja spælið verður partvíst stuðlað av ES verkætlanini Mareframe, har 40 feløg í Evropa samstarva um at



MYNDIR: ÁLVUR HARALDSEN

menna vistfrøðiliga fiskivinnuumsiting.

– Ætlanin er, at spælið skal verða brúkt á ymiskum stigum. Í yngstu flokkunum í skúlanum gevur spælið eina grundleggjandi læring um føroysku fiskileiðirnar, um keyp, sølu og skipaslag. Á miðnámi skal spælið siga meira um fiskivinnuumsiting, fiskaslag, fiskidagar og burðardýgd.

Í Klingruni í Norðurlandahúsinum gongur Ólavur runt millum borðini og vegleiðir. Tá spælið er liðugt, hevur ljósareyða liðið vunnið, tí tey hava bestu figgarligu úrtøkuna. Men tey bláu fáa eisini eina viðurkenning, tí

tey hava avreitt á so nógvum ymiskum støðum í landinum, at tey liggja fremst á sosiala stiganum.

– Hvønn leiklut hevur lærarin í einari spælbaseraðari undirvísing?

– Hann skal stýra gongdini, men spælið má ikki kennast yvirstýrt og meningsleyst. Lærarin hevur triggjar ymiskar leiklutir. Áðrenn spælið byrjar, skal hann fylla minst møguligt og bara syrgja fyri, at spælið kemur í gongd sum skjótast. Meðan spælið er í gongd, skal hann leiða gongdina, so hon fer rættan vegin og hjálpa teimum, sum steðga upp. Men tað er, tá spælið er liðugt, at lærarin fær

sín týðningarmesta leiklut, tí tá eru næmingarnir tendraðir og til reiðar at hugsa um avbjóðingarnar í spælinum, og tað tey hava lært.

Endurskapa veruleikan

– Sum spælsniðgevar mugu vit hugsa um, at spælið má líkjast veruleikanum, og at alt í spælinum skal geva meaning í spælkontekstinum. Vit kunnu til dømis ikki siga, at fyri at kunna keypa eitt skip í fiskivinnuspælinum, so skalt tú duga at rokna ávís stykki ella benda okkurt orð rætt. Uppgávan skal geva meaning í spælikontekstinum.

Forðarenning við multiplechoice

spurningum, sum verður nógv praktiserað í dag, kann sambært Ólavi Ellefsen ikki samanberast við spælgrundaða læring.

– Tað er bara ein annar máti at gera tað sama, sum mann ger í terpandi læring.

Spælgrundað læring endurskapar veruleikan, og tað er nakað heilt annað. Tá tú til dømis í kapping við onnur sleppur at vera reiðari, keypa títt egna skip, geva tí navn og fáa raksturin at bera seg.

– Tá fært tú nakað, ið er veruleikakent, og fakliga læringin kennist náttúrlig og meningsfull.

Ein annar týðningarmikil partur av spælgrundaðari læring, er at vit menna okkum altíð best saman við øðrum og serliga, tá vit hjálpa øðrum.

Læraratoymini í Klingruni hjálpa eisini hvørjum øðrum, og á ráðstevnu sum heild hava allir føroysku lærarnir saman lurtað, flent og kjakast um skúlan í netsamfelagnum og um kunningartøknina, sum gevur skúlanum og lærarum heilt nýggjar avbjóðingar, men kanska eisini nýggjar møguleikar.