

Begejstringen vil ingen ende ta'...

Der er en intens stemning i rummet ... "Ok, hvad så hvis vi?"...

Af: Jannie Nielsen, foreningsmedarbejder og evaluator hos Coding Pirates.

Børnene er super koncentrerede i gang med at kode deres Spikerobotter, der skal fjerne rumskrot, så den internationale rumstation, med Andreas Mogensen i, kan flyve sikkert videre i rummet og undersøge alt muligt og finde svar på store spørgsmål omkring livet og universet.

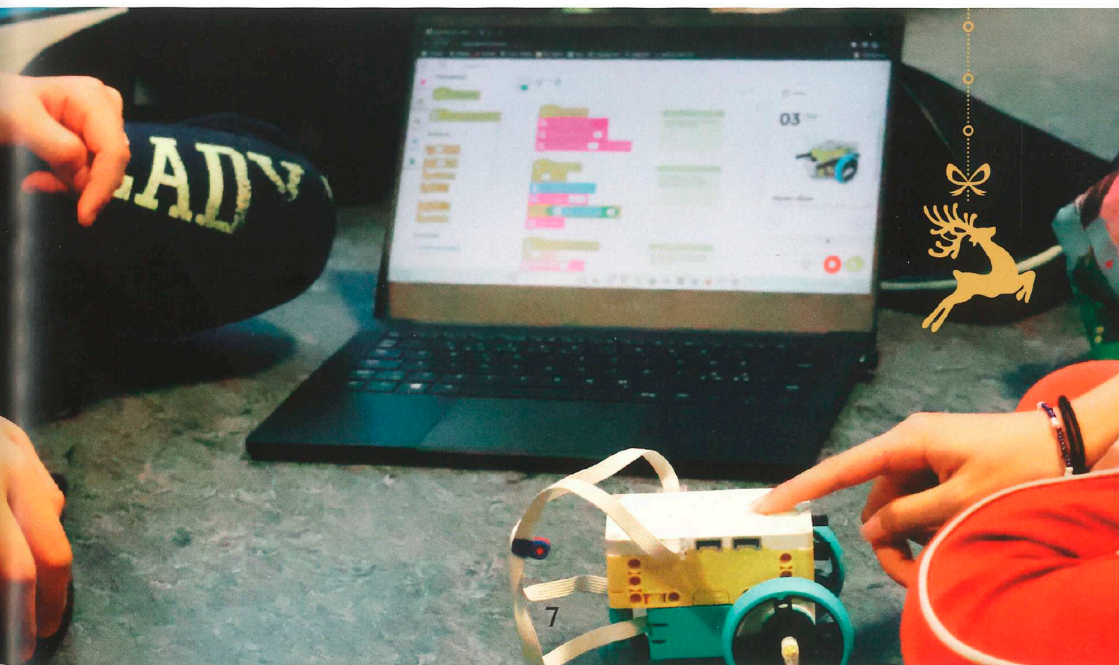
Måtten vi "kører på" ligger på gulvet og der er stor aktivitet omkring den. Hvor meget skrot kan vi mon fjerne og hvor hurtigt ... og hvor skal det skrot egentlig hen, når vi har fanget det?

Vores mission er meningsfuld, den er begribelig og den er håndterbar.

Nu er det så bare op til os voksne, at give fortællingen liv og følge med i børnenes proces på deres betingelser.

Det handler om at skabe begejstring.

For begejstring er med til at give mennesker en god oplevelse, og en oplevelse af mestring, af at ens interesse giver mening og betydning for os.





”Åh, det her er spændende, det vil jeg godt!”

Det er ikke det hele, der virker, og så må man lige arbejde med koden (programmeringen). Heldigvis har vi voksne valgt en udfordring, der passer til de kompetencer som deltagerne har/ eller kan antages at have. Og hvis der er brug for lidt hjælp, så er vi voksne klar til at udforske udfordringen sammen med deltagerne. Men i udgangspunktet handler det som voksen ”bare om” at have fortællingen på plads og give plads til, at deltagerne selv kan komme på banen og tage magten over processen.

Hos Coding Pirates er det vigtigt, at vi er legende og kreative, når vi arbejder med teknologi. Det er ikke vigtigt, at vi når et bestemt mål ... nogle deltagere får kodet deres Spikerobot, så den både fjerner en masse skrot og danser en sejrdsdans, andre deltagere når lige akkurat at få fjernet et stykke skrot, men til gengæld får de det måske med ned til planeten Jorden, hvor det hører til. Det, der er vigtigt, er begejstringen og at vi kan arbejde ind i fortællingen og skabe noget sammen – voksne og børn.

Det er vigtigt som voksen, at være opmærksom på at begejstring kommer til udtryk på lige så mange forskellige måder, som der er deltagere. Vi er alle forskellige, nogen er meget udadvendte og råber ”YES”, andres begejstring kan det være sværere at gennemskue. Men deltagelse, koncentration, legende arbejde og små signaler kan ses, hvis man kigger efter dem.

Efter en periode med dyb koncentration, efterfulgt af begejstring over at lykkes med det, som deltagerne havde ønsket sig, så sker der en ”forstyrrelse” i området, hvor alle grupperne er. Deltagerne begynder at kigge på de andres løsninger og kodning, og der opstår uro, da en siger ”Argh I kan da ikke køre ind **over** rumstationen, så ødelægger I den jo!” (gruppen har

kodet Spikeroboter uden tanke for at undgå rumstationen).

Her er det vigtigt, at vi voksne tager noget styring og redder situationen: ”Nåh men vi er slet ikke i det niveau, vi er over rumstationen, men det kan man ikke se her, fordi måtten er i 2D”... Forklaringen blev godtaget, og vi fik snakket lidt om 2D og 3D. Dette gav så mulighed for at få snakket om rummet, om at svæve og alt muligt andet. Man skal ikke vide alt som voksen, men man skal kunne skabe rammen, der muliggør begejstring!

Teoretisk inspiration:

Antonovsky: *Følelsen af sammenhæng*
– om facilitators rolle

Csikszentmihalyi: *Flow og stemninger*
– om facilitators rolle

Helle Marie Skovbjerg: *Legens kraft og stemningsskift i legeprocesser*

