|  |
| --- |
| Pressemeddelelse  21. maj 2014 |

**Børn lærer om boliger og demokrati i Minecraft**

*Den kommende tid vil 6. klasser over hele landet flytte ind i ’Lykkeparken’ – Danmarks første almene boligområde bygget i computerspillet Minecraft. Her skal de som digitale beboerbestyrelser skabe mere tryghed og fællesskab.*

”Jagten på fællesskabet” hedder et nyt undervisningsforløb skabt af BL – Danmarks Almene Boliger og Dansk Arkitektur Center med finansiering fra Realdania. Forløbet kobler det populære computerspil Minecraft med undervisning i beboerdemokrati, arkitektur og fælleskab i almene boligområder.

Forløbet udspiller sig i det fiktive boligområde ’Lykkeparken’, hvor eleverne præsenteres for en række udfordringer, som de skal bygge sig ud af ved hjælp af Minecraft. Eksempelvis skal de komme med bud på, hvordan ændringer i de fysiske rammer kan skabe mere tryghed for beboerne.

**Ny måde at involvere beboerne**

“*'Jagten på fællesskabet' er et innovativt undervisningsforløb, som viser at boligorganisationerne tør tænke nyt, når det kommer til involvering af beboere og lokalsamfund. Vores håb er, at vi kan udvikle spillepladen ‘Lykkeparken’, så den kan leve videre og alle skoler kan bygge og lære om sociale løsninger og almene boliger,"* siger Bent Madsen, der er direktør i BL - Danmarks Almene Boliger.

*”Ideen er at flytte fortællingen om den almene sektor og de spørgsmål om sammenhængen mellem det gode liv, fællesskabet og det byggede miljø som den rejser, ind i danske børns virkelighed,”* siger programchef Astrid Bruus Thomsen, Realdania. Hun fortsætter: *”Spillet Minecraft er meget populært blandt danske børn, og ved at bruge spillet som platform møder vi ikke bare børnene i den virkelighed, hvor de er, men kan også engagere dem i både arkitektur og det beboerdemokratiske projekt.”*

Undervisningsforløbet løber af stablen første gang fredag d. 23. maj på Snekkersten Skole i Nordsjælland. Derefter følger, i første omgang, fem andre klasser fra Vejle, Odense, Tilst, Hjørring og Fredericia. Forløbet har dog allerede vakt begejstring hos en 6. klasse fra Valby Skole i København, der agerede testklasse.

*“Det er helt genialt at tænke Minecraft sammen med undervisningen på den måde. Vi tænker sjældent over, hvorfor vi bor som vi bor, men her tvinges eleverne til at engagere sig og tage stilling. Jeg ville meget gerne have sådan et forløb på vores skole, fordi det også bryder faggrænserne,"* siger klasselærer Jette Rohr fra Valby Skole.

**Handler om demokratiske processer**

Netop det tværfaglige er et helt centralt element i undervisningsforløbet, fortæller Pia Rost Rasmussen, leder af DAC& LEARNING - undervisningstjenesten i Dansk Arkitektur Center:

*“Forløbet kan tænkes ind i en række fag, bl.a. håndværk & design, dansk og historie. I sidste ende handler det om demokratiske processer, og eleverne får en forståelse af, hvorfor vi bor, som vi gør i Danmark. Ved at benytte Minecraft giver vi eleverne mulighed for at være kreative og visualisere deres ideer i et univers, som mange af dem bruger i fritiden og er fortrolige med”.*

’Lykkeparken’ er sammensat af elementer fra virkelighedens almene boligområder og består således af både rækkehuse, etagebyggeri og én-familieshuse. ’Lykkeparken’ er bygget af elever fra Spilværkstedet på Glostrup Albertslund Produktionshøjskole med faglærer André Chercka i spidsen. André Chercka har stor erfaring med Minecraft i undervisningen og er engageret i det internationale netværk MinecraftEdu.

*”At spille og interagere i et virtuelt univers som Minecraft kan åbne op for ellers svært tilgængelige stofområder og skabe forståelse for komplekse sammenhænge. Samtidig er der i Minecraft mulighed for gennem leg og udfordringer at skabe mindeværdige oplevelser, som giver eleverne grundlaget for at huske og forstå essensen i undervisningen”,* siger André Chercka.

**Fakta**

’Jagten på fællesskabet’ er udviklet af Dansk Arkitektur Center i samarbejde med BL – Danmarks Almene Boliger med finansiering fra Realdania.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |

Deltagere i forløbet er boligorganisationerne AAB, Civica, AL2bolig, Boliggården, BoligHjørring og Boligkontoret Fredericia, som har tilknyttet lokale skoler.

Resultaterne fra undervisningsforløbene i de første seks klasser præsenteres på Almene Boligdage i Bella Center den 5. og 6. September 2014. Efterfølgende vil andre klasser kunne benytte forløbet ved at kontakte DAC& LEARNING - undervisningstjenesten i Dansk Arkitektur Center.

Den samlede projektøkonomi er på 1.052.000 kr. Heraf bidrager Realdania med 750.000 kr. og BL med 302.000 kr. Projektet indeholder også en udstilling og workshop på udstillingen ”How to House – Arkitektur, velfærd og innovation”, der er en del af Almene Boligdage i Bella Center.

Minecraft er et onlinecomputerspil skabt af svenskeren Markus ’Notch’ Persson i 2009. I dag har Minecraft omkring 40 mio. spillere verden over.

MinecraftEDU er en sammenslutning af undervisere i især USA og Finland som tilbyder en særlig udvidelse af Minecraft, der giver lærere en række redskaber til at gennemføre undervisning.

**Pressebilleder**

Downloades her:

<https://www.dropbox.com/sh/rholk2s8auwlmr2/AACmyA9DP8IotA_1H_p62noia>

Fotokreditering: BL - Danmarks Almene Boliger

**Relevante links**

Spilværkstedet

<http://www.gapro.dk/v_spilvaerkstedet.php>

<http://gamebased.tumblr.com>

MinecraftEDU

<http://minecraftedu.dk>

<https://www.youtube.com/channel/UCoy_ZkuHKaVe_G0ipyn4nvw>

Dansk Arkitektur Centers undervisningstjeneste DAC&LEARNING

<http://www.dac.dk/da/dac-learning/>

Artikler om Minecraft i leg og læring:

<http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/digitalisering-af-boerns-leg>

<http://www.kommunikationsforum.dk/artikler/det-digitale-samlesaet-minecraft>

<http://www.information.dk/480048>

For yderligere information kontakt:

Michael Thorberg

Pressechef, BL – Danmarks Almene Boliger

Mobil: 4035 6672

[mith@bl.dk](mailto:mith@bl.dk)

Pia Rost Rasmussen  
Leder af DAC& LEARNING - undervisningstjenesten i Dansk Arkitektur Center

Mobil: 6160 0154

[prr@dac.dk](mailto:prr@dac.dk)

André Chercka

Faglærer, Spilværkstedet  
Mobil: 2117 5591

[andre@gapro.dk](mailto:andre@gapro.dk)

Rune Huvendick Jensen

Kommunikationschef, Dansk Arkitektur Center

Mobil: 4131 8008

[rhj@dac.dk](mailto:rhj@dac.dk)

**www.dac.dk/presse**