

I spillet, som består af en kombination af fotos og tegninger, efterlignes virkeligheden i en svinstald. Ved at klikke på en tegning af fx en farende so med efterbyrd samt baggrundsinformationer om, at soen tidligere har fået fødselshjælp, og at den tidligere har fået mange dødfødte grise, skal spillerne beslutte, om de vil yde fødselshjælp eller ej.



Spil om svinevelværd på trapperne

Hvornår er der tilstrækkelig med halm i stien? Hvornår har soen brug for faringshjælp? Og hvornår er der tale om et skuldersår? Det er nogle af de spørgsmål, et nyt computerspil om dyrevelfærd i svineproduktionen vil sætte fokus på

TEKST ANETTE ECKHOLDT / FREELANCEJOURNALIST

Dyrlægestuderende, nye kontrollanter i Fødevarestyrelsen og landbrugselever vil snart kunne lære om dyrevelfærd i svineproduktionen i et spil, der bringer dem helt ud i stalden – godt nok en virtuel stald, men spillet skal gerne være et sjovt og nyttigt supplement til papir og powerpointshow.

- Der er ikke tale om e-learning, men om spilbaseret undervisning, hvor spillerne føres gennem nogle staldafsnit. Det er de samme fysiske rammer, vi bruger i spillene til henholdsvis kommende landmænd, kommende dyrlæger og nye kontrollanter. Opgaverne, de skal løse, er bare forskellige, forklarer Karl Johan Møller Klit, som er dyrlæge og ph.d.-studerende ved Institut for Produktionsdyr og Heste på KU Sund og tovholderen på projektet.

Ideen til spillet, som primært finansieres af midler fra svineafgiftsfonden og mindre beløb fra Videncenter for Dyrevelfærd og Landdistriktsmidler, fik lektor Helle Stege, og hun er i dag hovedvejleder på projektet. Medvejleder er Michael May, som er lektor i Naturfagernes Didaktik på KU.

- Uden ekstern hjælp til didaktik, pædagogik og grafik går det ikke. Min rolle er at være tovholder, sikre fagligheden og teste

projektet. Sikringen af fagligheden kommer til at forgå i nært samarbejde med Fødevarestyrelsen, som ved, hvilke udfordringer med dyrevelfærd der er i de danske svinebesætninger, fortæller Karl Johan Møller Klit.

At han er født og opvokset på et svine-landbrug i Thy, er uddannet landmand og efter dyrlægestudiet har praktiseret som svinedyrlæge på Fyn, var ikke uvæsentligt ved ansættelsen.

- Det har egentlig aldrig ligget i kortene, at jeg skulle være dyrlæge, men da min kone skulle læse medicin i København, fulgte jeg med. Det lå heller ikke i kortene, at jeg skulle lave ph.d., men det passede godt i familielivet, da mine kone fik job i København, og jeg startede på ph.d.-projektet 1. januar 2015.

Ikke altid entydige svar

Spillet er endnu ikke færdigudviklet, men det er besluttet, at det bliver obligatorisk, at spillerne skal begynde med at komme ind i stalden og her leve op til MRSA-hygiejneanbefalinger for overhovedet at få adgang. Omklædning og håndhygiejne er en del af adgangsbilletten, og de første sporadiske afprøvninger af spillet viser, at

mange glemmer, at aflevere deres mobiltelefon i forummet. Fejl i forummet udløser, at man ikke kan komme videre ind i stalden.

- Præcis, hvilke emner kontrollanterne skal se på, beslutter vi sammen med Fødevarestyrelsen, og vi ved også godt, at der ikke altid er helt entydige svar. Hvornår er der fx »tilstrækkeligt« med halm i stien? Det er nemmere at måle sig frem til, om et skuldersår er stort nok til at udløse en anmærkning, forklarer Karl Johan Møller Klit.

Første test af spillet kommer til at foregå på en række landbrugsskoler i foråret 2016, hvor elever på grundforløbet skal indgå i undersøgelsen.

På veterinærstudiet forestiller han sig, at spillet kan inddrages i svineugen eller i produktionsdyr-differentieringen, hvor dyrevelfærd er på skemaet.

- Vi anbefaler, at spillet gennemføres af flere i en gruppe, og forventer at både emner og resultater vil give anledning til diskussion. I spillet til landbrugsskoleleverne bygger vi en score ind for, hvor mange dyr der overlever. Dermed håber vi at kunne motivere spillerne til at gentage spillet flere gange. Om vi kan lave noget tilsvarende i kontrollant-spillet, ved jeg ikke endnu, uddyber han. ■