



Dataspill i undervisningen. Kommersielle dataspill har mekanismer og objekter som kan tilpasses undervisningsbruk.

Pedagogisk bruk av dataspill i klasserommet

Dataspill har lenge vært populært blant skoleelever på fritiden. Samtidig opplever mange kjedsomhet som den største utfordringen på skolen. Nå ønsker en gruppe pedagoger å tilrettelegge for bruk av dataspill i undervisningen.

Kommersielle dataspill er laget for underholdning i forbrukermarkedet. Vi mener at spilldesign kan overføres til undervisningen i klasserommet og hjelper lærere i å tenke som spilldesignere. Vi tar spilldesign inn i den elevsentrerte og tverrfaglige undervisningsmetoden, sier Øystein Imsen, prosjektleder hos Digitalpedagogene.

Tilpasser spill for undervisning

Kommersielle dataspill har mekanismer og objekter som kan tilpasses undervisningsbruk.

- Minecraft, Sim City og Civilization er spill jeg mener er designet like mye for opplæring som underholdning. Vi tar spill som er utviklet for forbrukermarkedet og tilpasser dette for undervisningsformål. Selv om modifiserte spill ikke er like morsomme som kommersielle versjoner blir elevene motivert av velkjente verdener, sier han.

90 elever i Minecraft

Med finansiering fra Regionale forskningsfond Hovedsta-

den har selskapet utviklet et metode for bruk av Minecraft i undervisning.

- Vi hadde 90 elever og lærer inne på en server for Minecraft på Skjetten skole. Spillet var oppe i to uker for å se hvordan elevene kunne gjennomføre alle skolefagene i spillet. Samtidig utviklet vi en moderne prosjektarbeidsmetode for å styre faglige aktiviteter, sier han.

- Elevene var delt i grupper på 4 med egne ulike områder i spillet. Der møter de ulike behov for samhandling og problemløsning som kobles til de ulike fagene. Vi setter elevene i en åpen verden hvor de står fritt til å finne løsninger, sier han.

Lærte effektiv konfliktløsning

Allerede første dag oppstod det konflikter over ressurser i spillet.

- I stedet for at en lærer bremsset konflikten lot vi den heller eskalere for å se hvordan den utviklet seg. Da oppstod det en interessant situasjon hvor elevene selv startet en pro-

sess for å utvikle lover og regler, sier Imsen.

- Ofte er det vanskelig for elevene å relatere seg til mye av stoffet i lærebøkene. Nå trekker elevene slutninger fra egne erfaringer og opplevelser. Store teoretiske fenomener blir konkretisert på en enkel måte, sier han.

Mer enn teknologi

- Vi jobber med samarbeid, problemløsning og selvregulering. Det som er viktig er lærerens evne til å tilpasse metodene til den enkelte klasse. Vi utvikler en ny praksis som setter elevenes motivasjon først. Teknologien gjør dette lettere og mer effektivt, sier han.

- Skoleutvikling handler ikke nødvendigvis om hardware og software kontra kritt og tavle. En dyktig lærer tar i bruk alle læremidler på en hensiktsmessig måte. Vi hjelper lærerne med å bruke nye metoder på en bedre måte, sier han. ■

Les mer på utdanningogjobb.no