

Dataspel frå underhaldningsverda er på veg til å bli standardutstyr i skotske klasserom.

– Ooo-oh, *living on a prayer!*

Lærer Mhairi Garden ser på ungane med ei bestemt mine – og eit lite smil om munnen. Dataspel er moro.

PEDAGOGISK VERKTØY. Eller plage for pedagogar. Det kjem an på auget som ser.

– Det var ei oppvakning, fortel Derek Robertson, pedagog, forskar, pioner – og rådgivar for det nasjonale programmet for dataspelbasert undervisning. Han ser det slik:

– Bruk av dataspel kan gi fantastiske resultat i form av betre læring.

I 2006 bladde den skotske regjeringa opp tre millionar pund, nesten 30 millionar kroner, til eit nasjonalt senter for dataspelbasert læring. Senteret er plassert ved Universitetet i Dundee og har ansvar for kunnskapsutvikling og -utveksling i samarbeid med skular og lærarar.

Derek Robertson har vore leiar ved senteret sidan starten.

Oppvakninga han snakkar om, kom i 1997, tre år etter han starta sin karriere som lærar i barneskulen.

Siste skuledagen det året fekk ungane lov til å ta med leiker, slik tradisjonen er på skotske skular.

To unge gutar, normalt lite motivert og med dårlege resultat på skulen, tok med Nintendo.

– Eg forstod ingenting av det som gjekk føre seg i spelet. Men eg såg at gutane var flinke. Eg måtte spørje meg sjølv – kvifor var dei så flinke i denne settingen, men ikkje i skule-samanheng?

Då Robertson kort tid etter tok jobb på universitet, vart denne observasjonen avgjerande. Han begynte å spele. Lese seg opp. Og utvikla ei lidenskafeleg interesse for dataspelbasert undervisning og pedagogikk.

Lærarutdanninga ved universitetet oppretta etter kvart eit eige dataspelfag for studentane.

I dag er Skottland truleg det landet i verda som har satsa mest på dataspel i skulen, og Robertson reiser verda rundt for å fortelje om prosjektet: Brasil, Australia, Qatar – og neste veke, Noreg, under Utdanningskonferansen i Bergen.

GLØYM FILM, BØKER, aviser. Dataspel er viktigare for barn og unge i dag enn alt dette, ifølgje Robertson. Det avgjerande spørsmålet, meiner han, er korleis vi kan trekkje den verda dei unge lever i inn i skuleverda.

– I den tradisjonelle læringsmodellen er læraren den som har status, erfaring og som meistarar samanhengen. Elevane er underlagt læraren. Dei går på skulen fordi dei må, reglane er slik. Men det finst mange felt der det er dei unge som har status, erfaring og kontroll. Ved å ta dataspel inn i skulen, tar vi inn deira status, erfaring – deira meistring. Det er i rommet der den tradisjonelle skuleverda møter dei unge si dataspelverd at spennande ting skjer, forklarar Robertson.

Ved «Guitar Hero»-veggen tar neste band over. Bassisten i Electrifiers forklarar at dei har undersøkt korleis gitarar blir laga.

– Vi har blant anna lært at Led Zeppelin var dei første som brukte tohalsa gitar på scenen.

Dei har lagd gitarmodellar i papp, produsert annonser, T-skjorter, laga video og planlegg CD til sal på julemesse i byen.

No står «turné» på timeplanen. Det inneber ein heil del planlegging: Instrument må på plass, kostnader må reknast ut, land og byar utforskast, og marknadsføringa må lagast i eit språk som appellerer. Alt skal først ilogg, banda skal skrive sin biografi. «Vi passa



NINTENDO I TIMEN: Cameron Thomson, Olivia Sutherland og Becca Mitchell (frå v.) spelar Nintendo DS. Lærer Grace Robertson følger med. Aberdeenshire



POP PENSUM: Alle er med når klassen har «Guitar Hero»-time på sin Nintendo Wii. Særleg gutane er blitt meir motiverte i skulearbeidet etter at spelet vart tatt i bruk. Her representert ved (frå v.) Alexander Cole, Calum Wilson, Ross Napier og Daniel Clark.