

– Eg trur eg har lyst til å bli med på konkurranse, seier Jessica.

– Yeah! Det bør vi, for då vinn vi meir pengar, seier Lara.

Spelet er «Nintendogs», eit spel for Nintendo DS der poenget er å ta vare på og lære opp ein hundekvalp. Når hunden er flink nok, kan han vinne konkurransar og få pengar i premie, som spelarane kan bruke til hundemat og meir trening.

– Det har tatt frykteleg lang tid å lære han opp, sukkar Lara. – Ein gong sa spelet at «hunden har no gløymt namnet sitt». Så vi måtte lære han det på nytt!

Elevane møter utfordringar som må løysast med logisk sans, kunnskap, samarbeid og digital fingerspitzgefühl. I tillegg må dei gjere «greiene» som Liam snakkar om:

«Dag 1: Vi valde namn på hunden vår. Dag 2: Vi kalla han Lucky. Dag 3: Kva andre kjæledyr finst? Russisk dverghamster ...», har Jessica skrive i boka si. «Well done, Jessica,» har læraren notert.

– Vi har brukt spelet for å oppmuntre til ulike aktivitetar. Vi skriv om kjæledyr, lagar historier og har diskusjonar i grupper. I dag lagar vi ein avisannonse, fortel lærar Grace Robertson.

PROBLEMET, SLIK mange foreldre følte det, var ikkje akkurat at barna spelte for lite. Mange foreldre var skeptiske.

– Eg var sjølv skeptisk, seier Grace Robertson.

Dei fleste av dei 172 grunnskulane i Aberdeenshire brukar dataspel regelmessig, eller i delar av skuleåret. Det var i denne regionen det nasjonale prosjektet starta i 2006.

– Vi møtte foreldra i starten og forklarte kva planar vi hadde. Det er viktig å trekkje dei med, seier Anna Rossvoll, prosjektleiar i den regionale skuleadministrasjonen.

Haldningane har snudd, meiner ho.

– Foreldre gir tilbakemelding på at ungane er blitt meir engasjerte og fortel meir heime om kva dei gjer på skulen.

Fagfolka har vore nøye med å understreke at dataspel ikkje skal erstatte, men supplere og stimulere tradisjonell læring.

– Det hadde vore frykteleg om kunsten å skrive med penn og papir skulle døyt. Det er veldig viktig at dataspel blir brukt rett, seier Rossvoll.

Eit viskelêrkast unna Liam, Lara og Jessica er dei litt eldre elevane i gang med matteoppgåver. På pultane ligg bøker om victoriatida. I hendene har 12 av dei 25 elevane Nintendo DS (dei må dele). I ansiktet har dei konsentrerte uttrykk og på skjermen «Dr. Kawashima's Brain Training» – eit spel frå Nintendo som byr på matematiske og logiske utfordringar.

Lærer dei? Kan vi vite at dei lærer?

– Ja, seier Derek Robertson. Han er overtydd.

Men forskingsmaterialet på kommersielle dataspel og læring er ikkje stort.

– Vi er berre i startfasen med bruk av dataspel i skulen. Forsking tar tid, seier Robertson. Men når det gjeld «Dr. Kawashima's Brain Training» kan han slå den akademiske neven i bordet.

SAMAN MED kollegaer frå Universitetet i Dundee leverte han ein studie i 2007. Den konkluderer



PEDAGOG: Derek Robertson frå det nasjonale dataspelsenteret imponerer elevane med mattespelet «Dr. Kawashima». Robertson deltek på Utdanningskonferansen