



GITARHELTER: Verken barn eller voksne er stillesittende når de trås til med spillet «Guitar Hero» på Balmedie School i Aberdeenshire i Skottland. Fra venstre Connor Taylor, Derek Robertson, Shaun Brebner og Fernah Shams. Tirsdag kommer Derek Robertson, mannen bak spillbruken i skotske skoler, til Utdanningskonferansen i Bergen for å formidle sine erfaringer.

Positive til bruk av spill i skolen

Ekspertene tror satsing på dataspill i skolen vil bedre motivasjonen og gjøre skolen mer gøy. Om elevene lærer bedre, er usikkert.

**KRISTER CLAUSEN HOAAS
NJORD SVENDSEN
JAN M. LILLEBØ (foto)**
krister.hoaas@bt.no

– Med dataspill vil vi nå elever som vi med tradisjonelle innlæringsmetoder og grep ikke klarer å nå, sier June Breivik.

Hun var tidligere prosjektleder for Digital skole i Hordaland fylkeskommune, og sitter i programkomiteen for utdanningskonferansen om IKT i opplæringen som går av stabelen i Bergen på mandag.

Mestring

I lørdagens utgave av BTMagasinet ble bruken av kommersielle dataspill i undervisningen i skotske skoler presentert.

– Det som er spesielt med spill i denne sammenhengen er hvordan de er bygget opp rent pedagogisk. De er fokusert på mestring, de har oppnåelige mål og gir umiddelbar stimulans og respons. Dermed er det lettere å motivere elevene til innsats, sier Breivik.

– Vi vet jo fra forskning fra andre land at man har positive erfaringer med bruk av dataspill for å fange opp «drop outs» i skolen, særlig gutter, sier Cathrine Tømte. Hun er forsker ved NIFU-STEP, men jobbet tidligere ved

fakta

dataspill i Skottland

- Skoler i Skottland har siden 2006 tatt kommersielle dataspill i bruk i undervisningen. Samme år opprettet regjeringen The Consolarium, et senter med fire ansatte som utvikler spillbasert læring i samarbeid med lærere.
- The Consolarium er en del av «Learning and Teaching Scotland» (LTS), et uavhengig fagorgan finansiert av utdanningsdepartementet.
- Digital læring generelt og dataspill spesielt står på den nye læreplanen (Curriculum for Excellence) som ble innført i 2009.

IT i utdanningen (ITU), hvor hun blant annet så på hvordan digitale verktøy kan brukes i undervisningen.

Flinkis regnet, resten skjøtt

Hans Christan Arnseth, førsteamanuensis på pedagogisk forskningsinstitutt ved Universitetet i Oslo, har forsket på blant annet digital læring og bruk av spill i det pedagogiske arbeidet. Også han er enig i at spill kan gjøre undervisningen mer interessant.

– Hvilken læringseffekt har man sett?

– Det er veldig varierende. Forskningen viser at selv om motivasjonen blir større og undervisningen mer gøy, behøver ikke det bety at læringen blir bedre.

Han peker på et eksempel fra utprøvingen av et matematikkspill, «Math Blaster».

– Der observerte man et sted at elevene lot den flinkeste i matte ta seg av regnestykkene, så kunne de andre ta seg av skytingen i spillet, sier Arnseth.

Undervurderer lærdom

Cathrine Tømte er enig i at forskningen har lite som viser til bedre læring med bruk av dataspill.

– Men vi vet ganske mye om mulighetene. Med dataspill kan vi formidle ting som en tekstbok ikke kan, sier Tømte.

June Breivik mener at vi har en tendens til å undervurdere den lærdommen barn og ungdom tar inn når de spiller.

– Ta for eksempel et veldig utskjelt spill som «World of Warcraft». For å lykkes der må man

ha ferdigheter som sosial kompetanse, mestre samspill og tenke strategisk, sier June Breivik.

«Serious Games»

– Mange av de kommersielle spillene har jo mye høyere spillkvalitet. De har bedre grafikk og er mer spillbare, sier Vigdis Vangsnes, førstelektor ved Høgskolen Stord/Haugesund.

Arnseth har i likhet med Tømte mer tro på såkalte «Serious Games» enn rent kommersielle spill. Det er spill der hovedhensikten ikke er å underholde, men hvor interaktivitet og underholdning er et middel, en blanding av undervisning og underholdning. Det kalles også «edutainment».

Palestina-konflikten

Arnseth viser til spillet «Global Conflict Palestine», hvor elevene skal jobbe som journalister som dekker konflikten i Midtøsten. De må ta valg og gjennomføre handlinger som skal gi bedre innsikt i en kompleks konflikt.

– Men det er også utfordringer med slike spill. Blant annet tar også de ofte lang tid, sier Arnseth. I tillegg er flere av disse spillene ganske skriftbaserte.

– Når gutter med underholdningsforventninger må skrive, er det en utfordring, sier Tømte. Bruk av spill uten å sette det inn i en pedagogisk sammenheng, har lite for seg, mener Tømte og Arnseth.

– Læreren er nøkkelfiguren også når det gjelder digitale verktøy og dataspill i undervisningen, sier Tømte.

Råd til voksne

VIS INTERESSE: Spill gjerne med barna, og snakk sammen om hva barna opplever gjennom spillene. Hjelp barna til å forholde seg realistisk til det de ser og hører. La barn merke at du er interessert i det de er opptatt av.

LEK OG LÆR: Husk at barn og unge kan lære mye nyttig gjennom spill, og at spill kan stimulere lysten til å lære. Hva barn lærer av spill er avhengig av hvilke spill foreldre gir dem. Lær gjerne om spillmediet av og sammen med barna.

TA ANSVAR: Bruk litt tid på å orientere deg om populære spill i markedet. Ta initiativ til å kjøpe spill du går god for, og ikke la barna alene avgjøre hva de spiller. Mange unge liker nettbaserte spill fordi det er sosialt og spennende.

FØLG ALDERS- OG INNHOLDS-MERKING: Ikke alle spill er egnet eller beregnet for barn. Sett grenser for hvilke typer spill du synes barnet ditt kan spille. Ha et bevisst forhold til hva du og dere synes om spill med vold og skremmende innhold. Sterkt innhold synliggjøres med egne merker på coveret.

BEGRENS TIDEN OG INNGÅ AVTALER: Lag avtaler med barna om når og hvor mye de kan spille ut fra alder og hvor mye tid man trenger til lekser og andre aktiviteter. Vær tydelig. For onlinespill hvor barnet spiller sammen med flere på nettet kan man bli enige med andre foreldre om felles regler.

SPILL I FELLESROM: Ved å plassere spillkonsoller, TV og PC synlig i hjemmet er det lettere å ta del i barnas opplevelser og å være en aktiv veileder. Det gjør det også lettere å følge med på hva, hvor mye og når de spiller.

PASS PÅ SITTESTILLING: Legg til rette for at barna kan sitte riktig og godt når de spiller.

SNAKK MED ANDRE FORELDRE: Det er ikke alltid sikkert at «alle andre får lov ...» eller at «alle andre har ...». Del erfaringer, råd og tanker med andre foreldre.

SKAP ALTERNATIVER: Ikke la PC- og konsollspill bli den viktigste hobbyen til barna. Fysisk aktivitet og tid med venner og familie er viktig for barn og unges utvikling. Det finnes også mange spill som inneholder mye bevegelse, eksempelvis dansematter og en del av spillene til Nintendo Wii.

KILDE: BARNEVAKTEN.NO



FAKSIMILE: Lørdag fortalte BTMagasinet om satsingen på dataspill i skotske skoler.