

Studiehandledning: dataspel och lärande – hör det ihop?

Stadium: grundskola, gymnasium.

Syfte: lärarlaget prövar och diskuterar hur kan dataspel kan användas i undervisningen

Lärarlaget diskuterar mål och upplägg, arbetar själva med verktyg och preparerar arbete med eleverna.

Studieupplägget nedan kan vara en del av ett projektarbete med eleverna, kring spel och ungdomskultur. Detta kan inledas med en diskussion inom lärarlaget om motiv, upplägg och tema, liksom praktiska förberedelser. Och följas av arbete med elever och avslutande träff i lärarlaget/elever för att ventilera lärdomar och erfarenheter.

Dokumentera gärna er process med lärares loggböcker, med dagliga noteringar och kanske ibland bilder. Det är ett oslagbart verktyg för att utveckla det egna arbetet, med eftertanke och reflektion kring egna erfarenheter som metod.

Förslag till upplägg

Detta upplägg kan organiseras som en samlad halvdag, eller uppdelat på några tillfällen, med praktiska övningar emellan. Deltagare kan vara antingen lärare/personal eller lärare med elevgrupper.

- Gemensamt intro. Inled med kort samtal kring spel och ungdomskultur. Ett grepp kan vara att inbjuda några elever som visar och berättar.
- Ämnesgruppvis praktiskt arbete med spel knutna till
 - SO/Samhällskunskap
 - Matematik
 - Etik
- Gemensam pedagogisk fördjupning. Spel som kulturform och som läromedel. Diskussion utifrån några artiklar, kring hur spel griper in i skola.
- Hur gå vidare?

Spel som pedagogiskt verktyg

Ex 1: Samhällskunskap med SimCity

Simuleringsspel kan utgöra grund för en lektion i samhällskunskap under temat samhällsekonomi och stadsbebyggelse. Prova exempelvis att spela utifrån ett politiskt partis ekonomiska program

Jan Holmqvist, Skolbok ITiden, (tema Makt och ondska

<http://www.kollegiet.com/default.asp/pid=82442/typ=87/docID=79221/PreviousPid=82442/skola.htm>

Ex 2: Matteolympiad med Chefren

I Chefrens första vinterolympiad deltog 44 av skolans 69 högstadiel elever. Slutresultatet blev att eleverna pratade matematik, tyckte att det var spännande att lösa matematiska uppgifter och lärde känna elever utanför klassen. Skolbok ITiden, Tema Matematik i samspel:

<http://www.kollegiet.com/default.asp/pid=81553/typ=87/docID=79310/PreviousPid=81553/skola.htm>

Ex 3: Etik med spel

Ondska är ett naturligt inslag i dagens filmer, tv/datorspel och livet. Också för unga. Genom att använda barns egna erfarenheter från spel och medier går det att gräva djupare i frågor om rättvisa, jämlikhet och medmänsklighet.

Janne Svärdhagen i Skolbok ITiden, (tema Makt och ondska)

<http://www.kollegiet.com/default.asp/pid=82442/typ=87/docID=79215/PreviousPid=82442/skola.htm>

Några frågeställningar

Hur kan vi i skolan ta tillvara på den lust och motivation som barn och ungdomar visar när de spelar datorspel och chattar? Bör vi göra det?

Anonymitet är självstärkande, Christina Aderklou, Diu nr 6.

Kan dataspel tillföra undervisningen någonting?

Spel motiverar, sid 18 Datorn i Utbildningen nr 6

Datorspel och lärande, sid 59, Lärkraft, KK-stiftelsens skriftserie, www.kollegiet.com

Medier fyller olika behov, Datorn i Utbildningen nr 6, sid 18

Lös problem, Datorn i utbildningen nr 6, sid 19

Spel kräver sammanhang, Datorn i Utbildningen nr 6, sid 16

Vem sitter framför dig i klassrummet? Vet du hur många mästare i dataspel som finns i din klass? Är det viktigt att veta?

Att se elevens cyber-jag, Datorn i Utbildningen nr 6, sid 15

Kan dataspel bidra till att träna problemlösning och samarbete och på så sätt ge "nyttiga" skolkunskaper?

Spel som lagsport, Datorn i Utbildningen nr 6, sid 18

Vinna eller försvinna, Datorn i Utbildningen nr 6, sid 26

Källor

Grundmaterial: DiU 6/2003, tema spel och samspel, pappersversion

Kompletterande material: Lärkraft, KK-stiftelsens skriftserie, www.kollegiet.com

Skolbok ITiden, www.kollegiet.com

Redaktionen, Datorn i utbildningen, 2003

Datorn i utbildningens studietips

Dessa studietips är en idébank för att du själv ska kunna organisera fortbildning på din skola. Det kan ske i form av arbetsenhetsmöten, ämneskonferenser, fortbildningstillfällen i studiecirkelform eller allmänna studiedagar.

Tipsen baseras på artiklar ur tidskriften, varför du förutsätts ha den tryckta versionen av tidskriften.

Användningen av tipsen är fri inom skolan. Studietipsen görs av tidskriften Datorn i Utbildningen.

Till vissa nummer av Datorn i Utbildningen görs studietips av redaktionen för tidskriften i samverkan med Kollegiet, Stiftelsen för Kunskaps- och Kompetensutveckling.

Du är välkommen att sända oss dina egna förslag på studietips, som vi kan publicera på www.diu.se. Sänd till red@diu.se eller Datorn i utbildningen, Frejgatan 32, 113 26 Stockholm.