

# Inkluderende bruk av spill i undervisningen

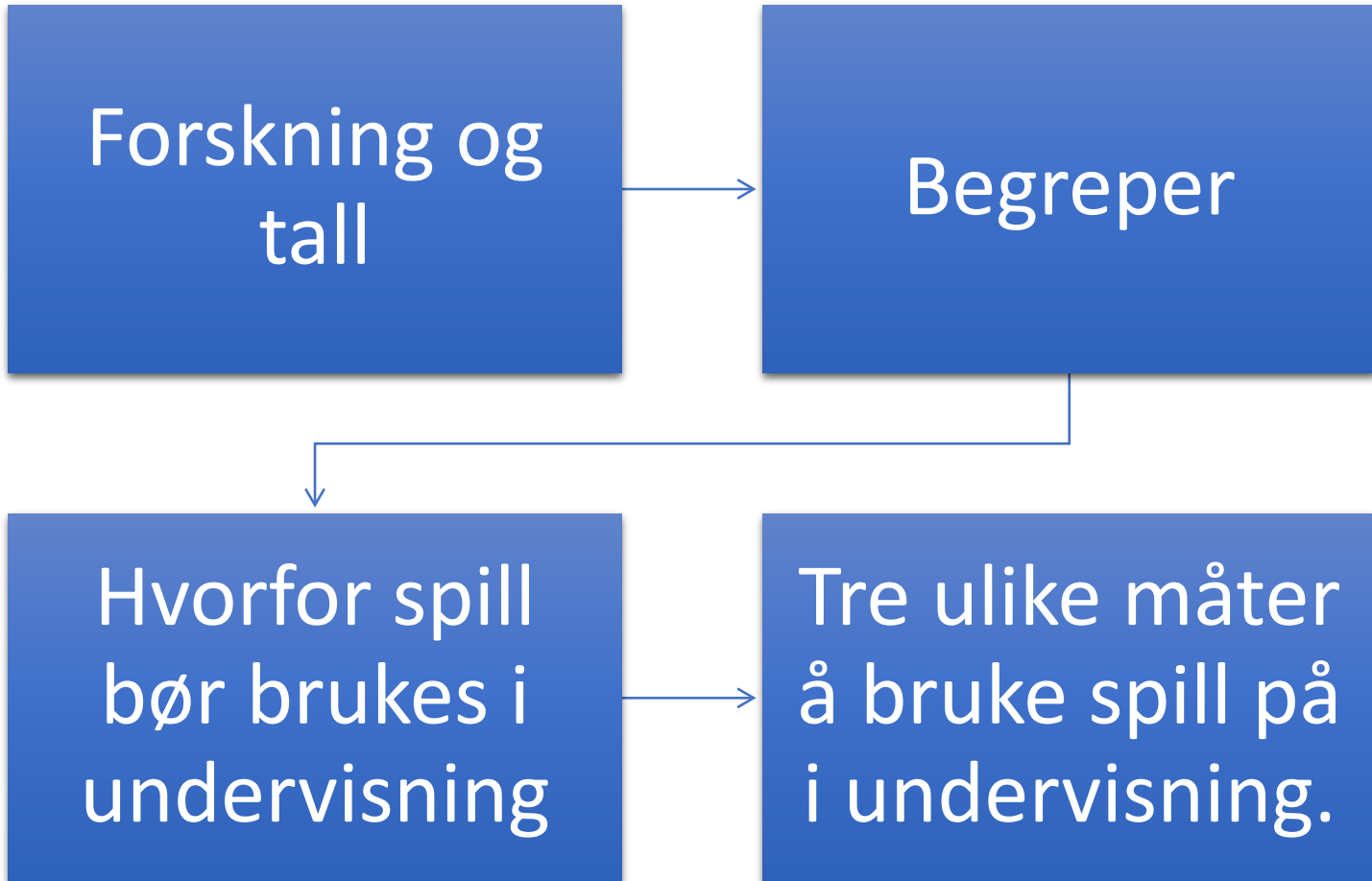
Espen Wilberg  
Seniorrådgiver i Statped



## Bakgrunn

- ▶ Litt om Statped
- ▶ <http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/teknologi-i-opplaringen/>
- ▶ <http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/teknologitema/spill-i-skolen/>
- ▶ Mål om å bygge opp en omfattende ressursdatabase
- ▶ Arbeidet med inkludering

# Struktur



# Forskning og tall



## 2017 NMC Technology Outlook

Nordic Schools

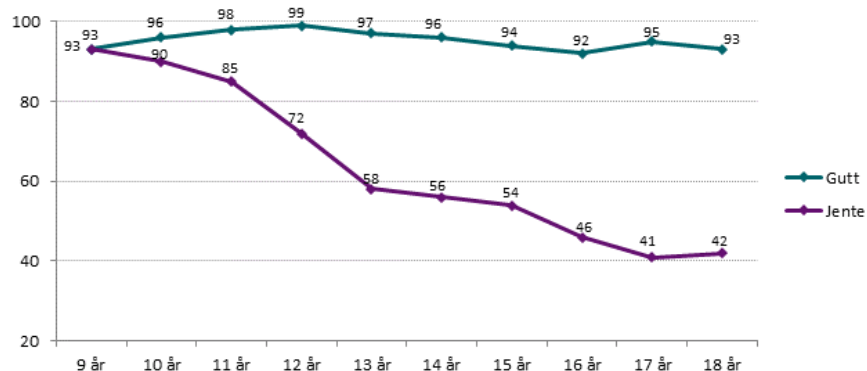
A Horizon Project Regional Report



- ▶ Horizon-rapporten 2017
- ▶ Fremhever spill og gamification som trender som kommer til å være med å prege den nordiske skolen
- ▶ <http://cdn.nmc.org/media/2017-nmc-technology-outlook-nordic-schools-EN.pdf>

# Forskning og tall

- ▶ Medietilsynet (2016 og 2018): Barn og dataspill. Kvantitativ undersøkelse av spillvanene til barn og ungdom mellom 9-18 år
- ▶ 96 % av guttene og 63 % av jentene mellom 9-18 år spiller spill regelmessig



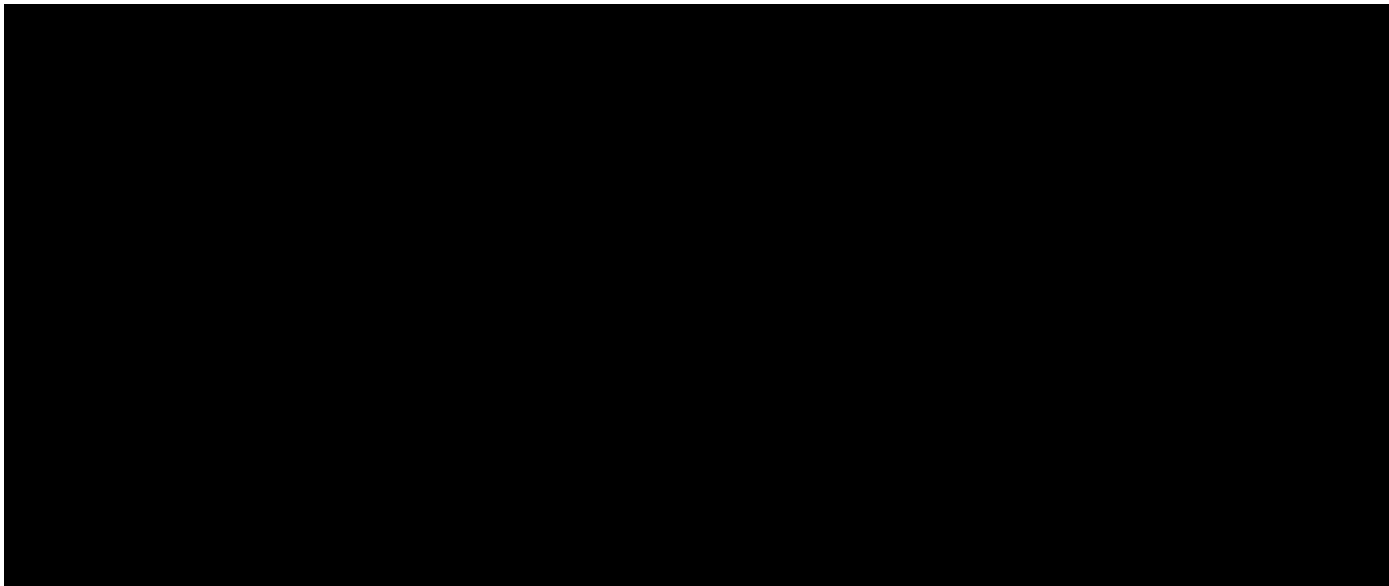
## Forskning og tall

Noen av våre elevgrupper:

- ▶ Durkin med flere (2013): Video Games for Children and Adolescents With Special Educational Needs
- ▶ Elever med autismspekterforstyrrelser
- ▶ Elever med spesifikke språkvansker og elever med konsentrasjons- og oppmerksomhetsvansker

# Bakgrunn – hvorfor snakke om spill

- ▶ Snakkospill.no



# Avgrensning

---

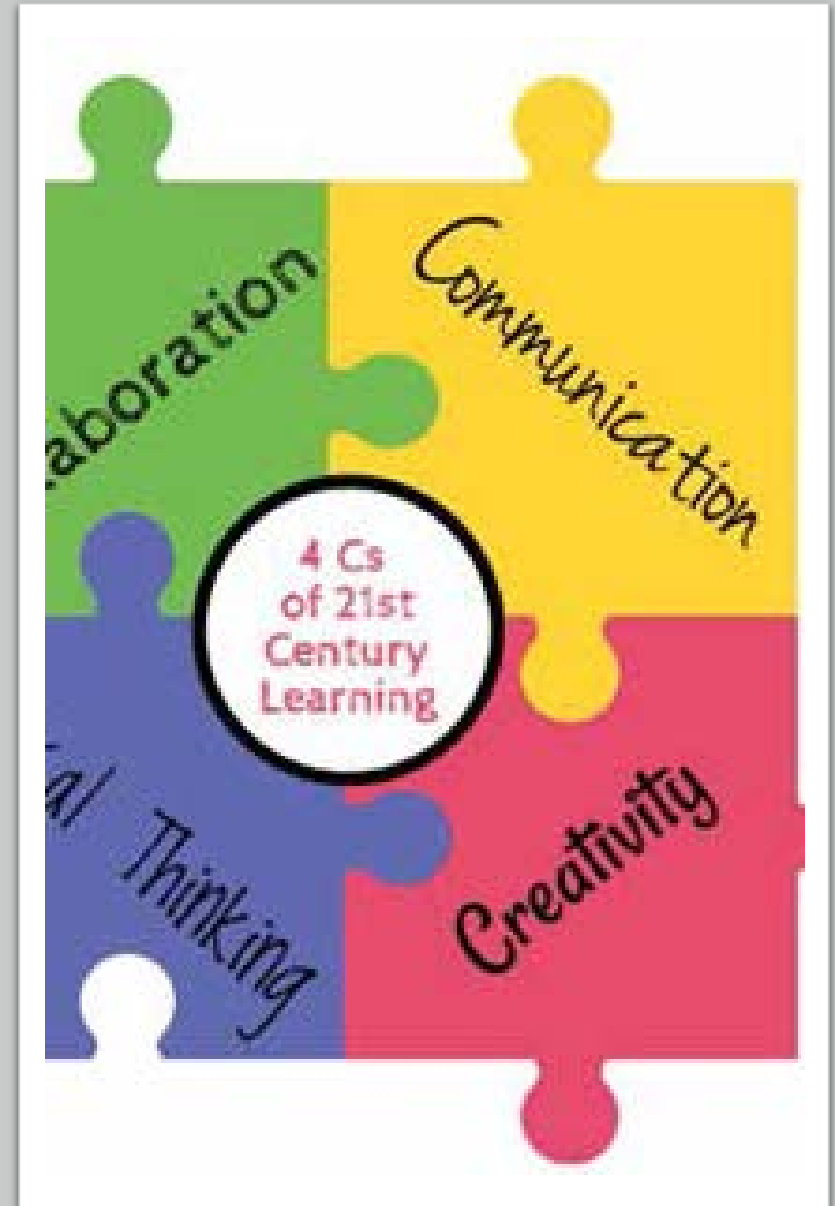
- ▶ Gamification
- ▶ Pedagogiske spill
- ▶ Underholdningsspill





# Hvorfor bruke spill i undervisningen

- ▶ Motivasjon og umiddelbar respons
- ▶ Læringsteori
- ▶ Sammensatte tekster



## Hvordan bruke spill i undervisningen – tre innfallsvinkler

- ▶ Spill som tekst
  - Til bruk i for eksempel norsk og engelsk undervisning
- ▶ Spill som inngang til diskusjoner
  - Til bruk i for eksempel RLE, Samfunnskunnskap eller filosofi
- ▶ Spill som verktøy for trene på spesifikke ferdigheter
  - Til bruk til arbeid med kommunikasjon i for eksempel helse- og oppvekstfag

# Metakognisjon

- ▶ Læreren må sette spillet i en læringskontekst, sikre måloppnåelse og skape overføringsverdien



# Spill som tekst

- ▶ [Gone Home](#)
- ▶ [www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/sammensattelarevansker/gone-home---en-interaktiv-fortelling/](http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/sammensattelarevansker/gone-home---en-interaktiv-fortelling/)





# Spill som inngang til diskusjon

---

Among The Sleep

- ▶ [www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/sammensatte-larevansker/among-the-sleep/](http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/sammensatte-larevansker/among-the-sleep/)

# Gode spill kan brukes til mye

- ▶ Life is Strange
- ▶ Kan både brukes som tekst eller for å diskutere ulike temaer
- ▶ [https://www.youtube.com/watch?v=mpRhaXfvG\\_0](https://www.youtube.com/watch?v=mpRhaXfvG_0)



# Life is Strange – læringsmål og diskusjonstemaer

- Psykisk helse
- Mobbing
- Utenforskap
- Det å være annerledes
- Ungdomskultur
- Selvmord
- Vold i nære relasjoner

## Kompetansemål i norsk etter 10.årstrinn

- lytte til, oppsummere hovedinnhold og trekke ut relevant informasjon i muntlige tekster
- lese og analysere et bredt utvalg tekster i ulike sjangere og medier på bokmål og nynorsk formidle mulige tolkninger
- beskrive samspillet mellom estetiske virkemidler i sammensatte tekster, og reflektere om vi påvirkes av lyd, språk og bilder

## Kompetansemål i engelsk etter 10.årstrinn.

- bruke ulike situasjoner, arbeidsmåter og læringsstrategier for å utvikle egne ferdigheter
- forstå hovedinnhold og detaljer i ulike typer muntlige tekster om forskjellige emner
- samtale om og formidle aktuelle og faglige emner

## Kompetansemål i KRLE etter 10.årstrinn

- reflektere over etiske spørsmål knyttet til mellommenneskelige relasjoner, familie og vesamliv, heterofili og homofili, ungdomskultur og kroppskultur

## Kompetansemål i samfunnsfag etter VG1/VG2

- definere sentrale omgrep knytte til sosialisering og bruke de til å undersø og diskutere sosialiseringa av ungdom i Noreg
- analysere omfanget av ulike former for kriminalitet og overgrep og drøfte korleis slike h kan førebyggjast, og korleis rettsstaten fungerer

## Kompetansemål i norsk etter VG1/VG2

- tolke og vurdere sammenhengen mellom innhold, form og formål i sammensatte tekster

Det vil være flere kompetansemål å trekke inn om læreren legger opp til å bruke spillet som utgangspunkt til videre skriftlig eller muntlig arbeid. Eksempelvis:

- delta i diskusjoner med begrunnede meninger og saklig argumentasjon (NOR etter 10.å
- skrive kreative tekster på hovedmål og sidemål med bruk av ulike språklige virkemidler (VG1/VG2).

## Spill som verktøy for å trene spesifikke ferdigheter

- ▶ RVTS Snakkesim
- ▶ Trening for lærere og andre fagpersoner som jobber med barn og ungdom.



# Spill som verktøy for å trene spesifikke ferdigheter

- ▶ Keep talking and nobody explodes - **problemløsning og kommunikasjon med høy innsats**
- ▶ [www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/sammensatte-larevansker/keep-talking-and-nobody-explodes/](http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/sammensatte-larevansker/keep-talking-and-nobody-explodes/)
- ▶ Demonstrasjon



## Tips til ressurser

- ▶ <http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/teknologi-i-opplaringen/>
- ▶ [www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/teknologitema/spill-i-skolen/](http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/teknologitema/spill-i-skolen/)
- ▶ <https://iktipraksis.iktsenteret.no/>
- ▶ <https://spillpedagogene.com/>
- ▶ Facebookgrupper:
  - Spil i skolen (dansk gruppe)
  - Spillbasert læring



02196

[www.statped.no](http://www.statped.no)



[www.facebook.com/statped](http://www.facebook.com/statped)



[www.twitter.com/statped](http://www.twitter.com/statped)