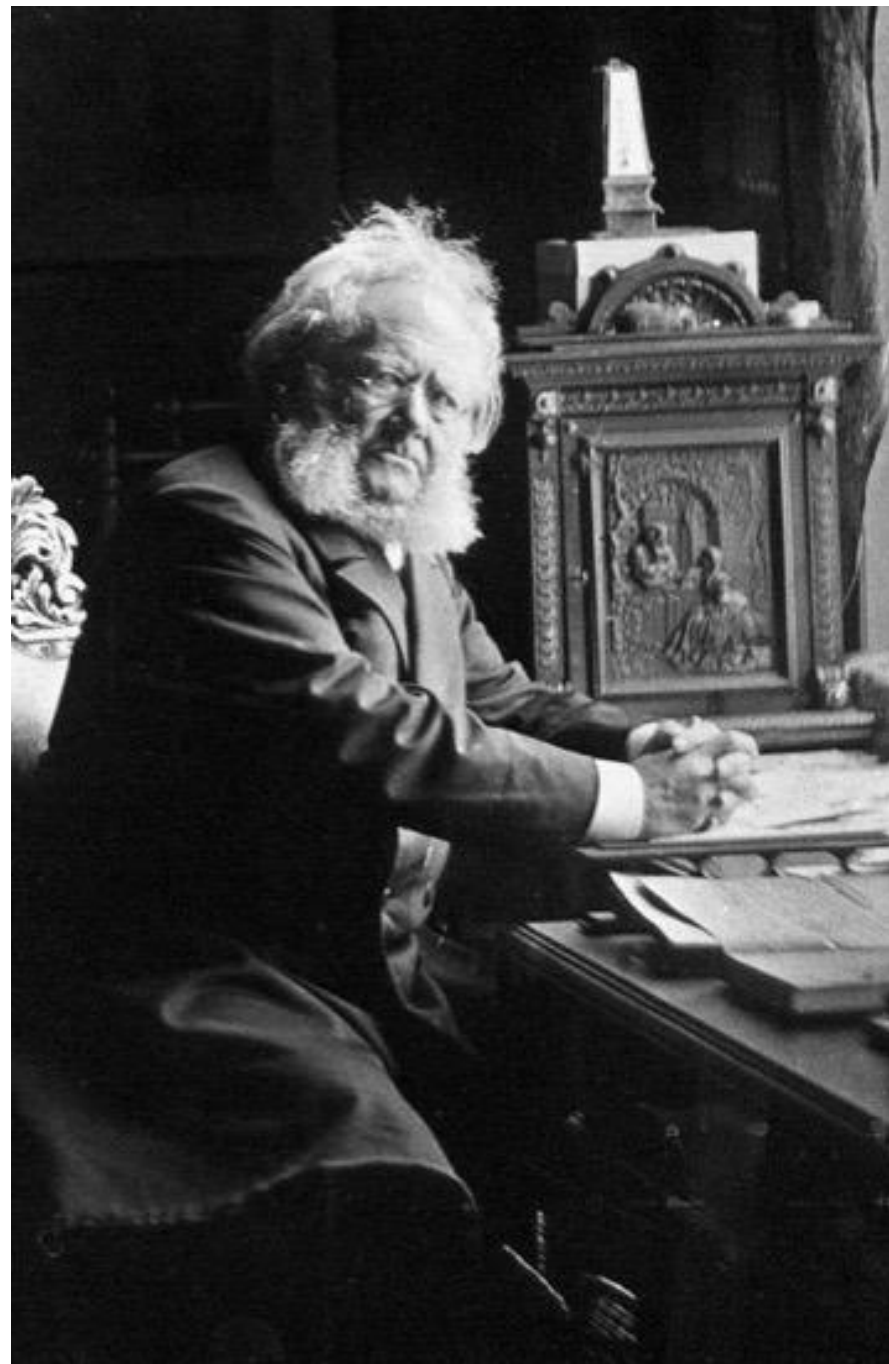


Dataspillet Peer Gynt

May Brit Støve,

Peer Gynt a.s.

Hvis det kan interessere Dem, at vide, saa er
Peer Gynt en virkelig Person, den har levet
Gjædebrandsdalen, rimeligvis i Skitningen
forrige eller i Begyndelsen af dette Aar
drede. Hans Navn er endnu godt kjendt
Almuen deroppe, men om hans Bedrifter
ved man nok ikke synderlig mere, end hi
der findes i Asbjørnsens 'Norske Huldreer'
(i Stjkket: 'Højfjeldsbilleder'.) Det er saaledes
ikke meget, jeg har havt at bygge Digtet p.
men desto større Frihed har der da altsaa
voret levnet mig.





"Jeg hadde egentlig ikke lyst til å bli med til Gålå for å se Peer Gynt. Slik jeg husker det fra skolen, var stykket veldig kjedelig. Jeg er så glad for at jeg ble med. Stykket handler jo om meg selv"

- Morten, 47 som så Peer Gynt for første gang



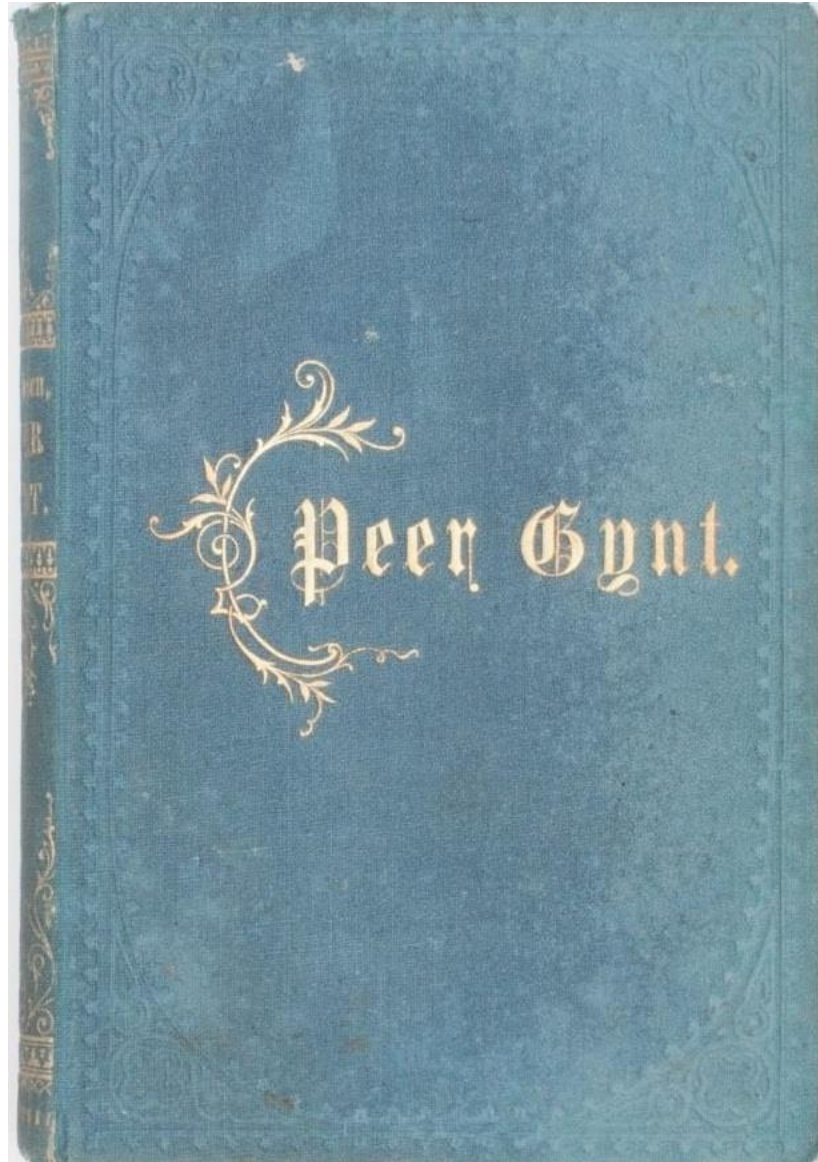
Utfordringer

- Hvordan gjøre en 150 år gammel bok med vanskelig språk og rim relevant for elevene?
- Hvordan gjøre lærerne trygge på stoffet
- Hvordan peke tilbake til Gudbrandsdalen og vår Peer Gynt

Dataspillet Peer Gynt

Magnus Henrik Sandberg,
Institutt for lærerutdanning, NTNU

Remediering



Livsreisen

Livsmestring

<https://s.ntnu.no/Peer>

- «A game is a series of interesting choices» (Sid Meyer)
- «It is our choices what we truly are, far more than our abilities» (Albus Dumbledore)
- «A fundamental goal of education is to prepare students to act independently in the world – which is to say, make good choices. It follows that an ideal assessment would measure how well we are preparing students to do so.»
(D.L. Schwartz & D. Arena, Stanford univ.)



Læringsspill

What a lot of misguided educational games do is to replicate the worst part of school rather than the best part of school."

Scot Osterwield, MIT

Gjøre et kjedelig fag moro

VS

Finne den interessante vinklingen

