

# Dataspill som læringsarena

Hvordan kan lærere legge til rette for dataspill som motivasjonsverktøy i norskundervisningen?



Silje Marie Kvernsmyr

# Forord

Under arbeidet med oppgaven om sosiale medier som arena for læring, har jeg brukt mye tid på å spisse problemstillingen min mot noe jeg interesserer meg for og samtidig kan få bruk for senere i arbeidslivet. Jeg falt på dataspill som tema, med fokus på norskundervisning fordi det er vekket min nysgjerrighet som motivasjonsfaktor i undervisningen. Av erfaring har jeg lagt merke til at motivasjonen rundt arbeid med norsk, i mindre grad er tilstede som indre motivasjon hos de aller færreste, og at de fleste elever må påvirkes og motiveres med hjelp av læreren. Dataspill virker som en god motivasjonskilde til skolearbeid fordi det aktiverer og engasjerer unge på fritiden, noe jeg vil ta med meg inn i klasserommet som et verktøy for læring.

I løpet av prosessen med denne oppgaven har jeg gjort en del undersøkelser innenfor temaet «sosiale medier». Selv om jeg ikke har valgt å skrive om dette i denne oppgaven, er jeg interessert i hvilken betydning det vil ha for fremtidens skole. Det er ikke bare barn og ungdoms fritid som blir preget av sosiale medier i dag, men hele identiteten til dagens unge er bundet opp mot sosiale medier. Høye skuldre og mye stress blir dratt med inn i klasserommet, som gjør arbeidsmiljøet vanskeligere å trenge inn i. Her kommer mitt valg av tema og problemstilling inn i bildet, ved at engasjementet rundt dataspill kan brukes for å få elevene til å legge bort stresset for en stund, og kanskje er dette en viktig nøkkel for at læring skal finne sted.

I samarbeidsprosessen har vi hatt litt problemer med å dele og kommentere på hverandres dokumenter, og skal til senere oppgaver bruke *google docs* eller samskrivingsfunksjonen i *word*, til å gi tilbakemeldinger til hverandre. Canvas er litt rotete for oss som ikke har administrator eller lærertilgang. Lindis og jeg har naturligvis hjulpet hverandre litt underveis, men jeg skulle gjerne hatt med det siste gruppemedlemmet med underveis i prosessen.

## Innhold

Forord .....	1
Innledning.....	3
Dataspill og læring .....	3
Proessorientert skriving i norsk .....	4
Dataspill og skriving – nyttig? .....	6
Avslutning .....	7
Referanser.....	8

# Innledning

Dataspill er blitt en stor del av barns oppvekst. Enten det er spill på nettbrett, mobil, datamaskin eller spillkonsoller, er dataspill en underholdningsarena som er utbredt over hele verden. Barn og medier-undersøkelsen viser at 96% av guttene og 63% av jentene i alderen 9-18 år spiller dataspill (Medietilsynet, 2018). Det viser til et stort felles engasjement hos unge, som elevene gjerne skulle tatt med seg inn i skolen. Og kanskje er det mulig? Digital kompetanse er en av de fem grunnleggende ferdighetene i skolen, som skal arbeides med og utvikles gjennomgående i grunnskolen, og kanskje er dette en gylden mulighet til å kombinere formell læring med den uformelle læringen barna tilegner seg gjennom spill i hverdagen.

I denne oppgaven skal jeg se nærmere på hvilken rolle dataspill har og kan ha i skolen, samt hvordan dataspill kan brukes som et verktøy i skriveundervisningen i grunnskolen. Jeg skal se nærmere på prosessorientert skrivning som en didaktisk metode, der erfaringer fra norske skoler tilsier at dataspill kan bli et nyttig motivasjonsverktøy i skriveundervisningen.

*«Hvilke fordeler kan dataspill bidra med for å fremme læring i skriveundervisningen i grunnskolen?»*

Jeg skal starte med å presentere forskning og rapporter som forteller noe om hvilken rolle dataspill har fått i skolen i dag, for så å presentere strategier i moderne skriveundervisning. Deretter vil jeg drøfte dette opp mot hverandre for å besvare problemstillingen jeg har valgt å dykke inn i.

## Dataspill og læring

Dataspill har de siste årene blitt utprøvd av lærere over hele landet, som en del av undervisningen i skolen. Det har vokst frem mange blogger og nettressurser der lærere kan dele erfaringer og undervisningsopplegg med dataspill som hovedressurs. Å måle læring er vanskelig fordi alle individer lærer på sin egen måte, men ved å bruke strategier fra vurdering for læring, er det mulig å tilrettelegge undervisningen samtidig som læreren samler skriftlige og muntlige bevis på læring (Slemmen, 2009). Nettressursen «IKT i praksis» er et av delingsnettverkene for digital pedagogikk i praksis, der det blir delt undervisningsopplegg

som er testet ut av lærere i klasserommet (Utdanningsdirektoratet, 2019). De fleste av oppleggene inkluderer også relevante kompetansemål fra ulike klassetrinn, som gjør det enkelt for andre lærere å begrunne bruk av dataspill for andre lærere som er mer skeptiske til bruk av dataspill som undervisningsverktøy (ibid.).

Det finnes uendelig mange dataspill, noe som er laget for bruk i klasserommet og andre spill som kun har underholdningsformål (Skaug, Staaby, & Husøy, 2017). De fleste spillene kan kobles inn i undervisning, dersom det er gjennomtenkt og utarbeidet en didaktisk plan for hva elevene skal lære, hvordan spillet skal brukes, samt å tenke gjennom hvilke forkunnskaper som kreves for at elevene kan sette i gang med spillene og samtidig få læringsutbytte av dem. I følge «barn- og medier undersøkelsen» fra 2018, spiller 93% av barn i niårsalderen dataspill, noe som viser til at det er ekstremt stort engasjement rundt dataspill og at dette er noe de aller fleste av barna har til felles (Medietilsynet, 2018). Dette forteller oss at dataspill er noe som engasjerer så mange barn, at det nærmest er blitt en felles referanse for alle barn, uansett kjønn, bosted og sosioøkonomisk status. For fellesskolen er dette en stor mulighet til å skape motivasjon hos hele klassen samtidig, noe som kan være en kjemperessurs, dersom vi finner løsninger for å ta i bruk denne motivasjonen i en skolsk sammenheng.

## Proessorientert skriving i norsk

Den sentrale tanken bak begrepet «proessorientert skriving» er at skriveopplæringen i skolen ikke begrenser seg til å gi en oppgave for så å rette ferdig tekst (Dysthe & Hertzberg, 2014). Den didaktiske metoden dreier seg om at læreren skal være delaktig i hele skriveprosessen, og vurdere og veilede underveis (ibid.). Det samme skal elevene gjøre for hverandre, da læreren ikke rekker å gi full oppmerksomhet til alle elever på samme tid. Altså skal elevene være hverandres ressurspersoner og støttespillere, noe læreren må legge til rette for med god tilbakemeldingskultur. Her finnes det mange gode digitale ressurser som kan legge til rette for at det er enkelt å gi raske og tekstnære tilbakemeldinger til hverandre.

«Scaffolding»- begrepet som ligger i den moderne pedagogikken er sentral også i elevers tekstsaking som en del av proessorientert skriving. Torvatn skriver om fordeler og ulemper ved at elever følger og bruker eksempeltekster for å lære seg å skrive innenfor bestemte sjangere og teksttyper (Torvatn, 2008). En stor ulempe ved mønstertekster, er ifølge studier

Torvatn har sett på, at elevene mister motivasjonen til å være kreative og utforske mulighetene innenfor de ulike tekstsjangerne (ibid.). Utdanningsdirektoratet har studert seg frem til hvilke ferdigheter det fremtidige arbeidslivet vil dra nytte av, og kreativ tekning, er en av de fremste og viktigste ferdighetene for fremtiden (Utdanningsdirektoratet, 2018). Det vil si at det vil være hensiktsmessig at lærerne, i stor grad, lar elevene utfolde de kreative evnene sine i all undervisning, ved å arbeide med åpne oppgaver og gode lærerstyrte aktiviteter.

For at elevene skal oppmuntres til å tenke kreativt, er lærerne nødt til å engasjere og motivere elevene til å komme i gang med skriving. Ikke bare skriveprosessen skal være kreativ, men helst også innholdet i teksten og språkbruk drar nytte av kreativitet og inspirasjon. Det finnes mange grep lærere kan ta i bruk i undervisning i skolen, som å for eksempel koble på elever interesser og forkunnskaper, eller ta utgangspunkt i tematikk som finnes i litteratur og film (Skaftun & Michelsen, 2017). Som nevnt ovenfor, er det en svært stor prosentandel av barn som spiller dataspill, og denne fellesnevneren kan være en god kilde til motivasjon og engasjement som læreren kan ta med seg inn i skriveundervisningen, sammen med god fagdidaktisk praksis. Et godt eksempel på hvordan dataspill kan kombineres med

skriveundervisningen, er et opplegg som er laget med utgangspunkt i spillet «Temple Run», som er blitt publisert på bloggen «IKT i praksis» (Utdanningsdirektoratet, 2019). Her blir skriveprosessen startet ved at elevene spiller spillet, etablerer karakterene i spillet, miljøet og sin tolkning av historien bak spillet. Når de da skal i gang med å skrive historien, kan tid og veiledning tilpasses den enkeltes behov og elevene har alle hatt sammen utgangspunkt for historien sin, som gjør dem bedre rustet til å sette seg inn i medelevers tekster og skriveprosesser.



## Dataspill og skriving – nyttig?

Dataspill har mange særegenheter som åpenbart, ut ifra tallene fra «barn og medierundersøkelsen», engasjerer barn til å spille i time etter time, og dag etter dag. Tenk om vi kunne dratt med oss det engasjementet elevene har for spillene inn i skolearbeidet, da kunne vi oppnådd mye som ikke er mulig med elever som mangler vilje og motivasjon til å gripe fatt i oppgaver. Det kan være mange aspekter med spillene som engasjerer, og mest sannsynlig er det nok en blanding av at det er et felles referansepunkt hos jevnaldrende og stimuliene spiller gir, men vi vet av erfaring at å sitte stille i et klasserom ikke bringer frem de samme positive følelsene i seg selv. Læreren må motivere og legge til rette og velge oppgaver som bringer frem entusiasme og motivasjon, fordi det ikke ligger latent i klasseromssituasjonen. Heldigvis ser vi eksempler på at noen lærere har tatt sjansen på å bringe spillene vi vet engasjerer, i sin helhet inn i klasserommet, som for eksempel undervisningsopplegget med utgangspunkt i «Temple Run» (Utdanningsdirektoratet, 2019).

Jeg har ikke prøvd ut dette undervisningsopplegget selv, men jeg kan se for meg at ved å åpne for at elevene kan spille spill, og gjøre noe som ikke er normaliteter i skolehverdagen, gjør at motivasjonen i for skrivingen i seg selv, er sterkere. Det er ikke sikkert dette ville fungert om læreren til stadighet slapp elevene løs med spilling, og gjorde dette til en «vane». Jeg er ikke fremmed for at mye av grunnen til den naturlige motivasjonen som ligger i å bruke spill i klasserommet, bunner i at det bryter med den tradisjonelle undervisningsmønstre. Likevel taler de høye spilletallene for seg selv. Jeg skulle gjerne sett nærmere på klasser som har arbeidet med spill som en vesentlig del av undervisningen over lengre tid, og hvilken effekt dette har for motivasjon og engasjement.

Proessorientert skriving er et grep for å bryte med den tradisjonelle skriveundervisningen, noe som er et fellestrekk denne didaktiske modellen har med dataspill. Likevel har kanskje ikke skriving i seg selv, like lav inngangsterskel som mange av spillene har, noe som gjør jobben med å motivere elevene til å sette i gang skriveprosessen, mer utfordrende. Heldigvis, tenker jeg, så kan dataspill og proessorientert skriving utfylle hverandre. Dersom vi setter gode rammer for skriving i gang med et spill elevene engasjerer seg for, er mulighetene store for at kreativiteten utfolder seg også underveis i skriveprosessen. Jeg tenker ikke at dataspill i seg selv, nødvendigvis er gode undervisningsverktøy i skriveopplæring, men «Tempel Run»-

opplegget er et godt eksempel på at det er mye potensiale i spill, som kan knyttes til skrivepedagogikken for å til sammen utgjøre gode undervisningsopplegg.

For at denne fusjonen skal fungere, er det ikke bare kreative elever vi trenger, men også kreative lærere som tør å prøve ut nye metoder og nye rammer for skriving. Nyskapende tenking kan kanskje være en av nøklene for å omstille oss mot fagfornyelsens nye fokus på problemløsning og kreativitet. Elevene kan ikke stille seg inn mot nye kompetansemål dersom lærerne ikke vil omstille seg og tenke nytt, som igjen stiller krav til at lærerne tilegner seg egenskapene utdanningsdirektoratet ønsker at barna våre skal tilegne seg gjennom grunnskolen. Ikke bare skal lærerne forholde seg til den nye læreplanen, men også til at utviklingen går mot at alle elever snart har sin egne bærbare enhet som lærerne skal ha kontroll på om kunnskap om. Jeg tenker det er fint at den nye læreplanen også stiller krav til at elevene skal kunne skape og være kreative med datamaskiner og nettbrett, fordi det er en del av fremtiden. Det er ikke lenger nok å skrive eller skape todimensjonalt, fordi teknologien tilbyr mange flere muligheter. Dataspill er helt klar en av disse mulighetene.

## Avslutning

Det er tydelig at dataspill har fordeler todimensjonale og lineære medium ikke har. Dataspill engasjerer så å si alle barn i 9 års- alder, og selv om statistikken sier at en del jenter gir seg, er tallene skyhøye blant gutter helt opp til 18-årsalder. Dersom det er brukt smart og satt inn i en skolsk sammenheng, kan dataspill være et verktøy der vi kan snike inn motivasjon og engasjement som allerede ligger latent hos barn som spiller, inn i klasserommet. Det stiller samtidig krav til at lærerne er villige til å sette seg inn i den nye teknologien, være nyskapende, utforskende og kreative, fordi dataspill i seg selv, ikke vil føre til den formelle læringen som trengs for å oppnå kompetansemål. Heldigvis finnes det lærere som deler erfaringer og undervisningsopplegg for å tilby lærere muligheten til å sette seg inn i og prøve ut, dataspill som en del av læringsprosessen. Dataspill er bare et av mange mulige verktøy som kan bidra til å utvikle barnas kreative og løsningsorienterte evner, som vil gjøre at de en dag vil løse morgendagens utfordringer.



# Referanser

- Dysthe, O., & Hertzberg, F. (2014). Skriveopplæring med vekt på prosess og produkt. I K. Kverndokken, *101 skrivegrep- om skrivning, skriestategier og elevers tekstskaping* (ss. 13-35). Bergen: Fagbokforlaget.
- Medietilsynet. (2018). *Barn og medier-undersøkelsen*. Fredrikstad: snakkospill.no.
- Skaftun, A., & Michelsen, P. A. (2017). *Litteraturredidaktikk*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Skaug, J. H., Staaby, T., & Husøy, A. (2017). *Dataspill i skolen*. Tromsø: Senter for IKT i utdanningen.
- Slemmen, T. (2009). *Vurdering for læring i klasserommet* (2. utg.). Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Torvatn, A. C. (2008). Avskrift, mønstre og forbilder i skriveundervisningen. I R. T. Lorentzen, & J. Smith, *Å skrive i alle fag* (ss. 147-158). Oslo: Universitetsforlaget.
- Utdanningsdirektoratet. (2018, Oktober 22). Overordnet del av læreplanverket. Oslo, Norge. Hentet fra <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/overordnet-del/>
- Utdanningsdirektoratet. (2019, Mars 1.). *IKT i praksis*. Hentet fra Dataspill i skolen: <https://iktipraksis.iktsenteret.no/tema/dataspill-i-skolen>
- Utdanningsdirektoratet. (2019, Mars 5). *IKT i praksis*. Hentet fra Tempel Run som inspirasjon for skrivning: <https://iktipraksis.iktsenteret.no/content/temple-run-som-inspirasjon-skriving>