



Barn og unges mediebruk - en arena for læring?

LINDIS HANSEN WADEL

IKT i læring | Sosiale medier | 04 mars 2019

Forord

Denne våren har jeg valgt å ta faget IKT i læring. Dette fordi jeg ønsker å få mer innsikt i hvordan man kan jobbe mer digitalt i skolen og hvilke ressurser som finnes der ute. Jeg ser at barn og unge bruker mye tid med mobilen og mye av livet deres skjer via den. Så hvordan man kan få til et samspill mellom den digitale verdenen som våre elever lever i og skolen er et veldig viktig tema for meg. Vi har sammen i forelesningene snakket og diskutert om bruken av sosiale medier og hva det gjør med elevene. Hvordan det påvirker skolehverdagen, både faglig og sosialt. Det er veldig mange temaer som er knyttet opp mot sosiale medier, og vi har diskutert de fleste. Jeg synes det har vært vanskelig å velge ut et spesifikt tema for denne oppgaven, da det er så mange ulike temaer som engasjerer meg, både privat og i jobbsammenheng. I denne oppgaven har valget mitt falt på hvordan de interaktive spillene tar opp mye av de unges tid i hverdagen. Jeg har selv 2 gutter i alderen 8 og 11 år, og jeg ser hvilket engasjement disse spillene gir mine barn og hvor mye tid som brukes på disse spillene. Både på den positive og den negative siden, for det kan jo være at de bruker for mye tid på disse spillene, men når man som forelder setter seg inn i hvordan disse spillene fungerer, så ser man hvor mye lærdom det er i dem.

Vi har sammen i faget dannet grupper hvor vi kunne dele og snakke sammen om de temaene vi har valgt. Dette har vært et veldig positivt samarbeide for min del, da jeg har fått luftet ulike problemstillinger og hatt reflekterende samtaler rundt disse. Samtidig kunne nok samarbeidet med hele gruppen vært bedre, da det har vært vanskelig for alle å kombinere skole, jobb og oppgaveskriving. Alt i alt har denne oppgaveprosessen gitt meg veldig mye og jeg er glad for at valget falt på et tema jeg kan knytte til min egen klasseromsundervisning og mine egne barns fritid.

Innhold

Forord	1
Innledning	3
Læring og motivasjon	4
Spill i undervisningen	4
Introduksjon - Clash Royale	5
Bruk av Clash Royale i klasserommet	6
Referanser	8

Innledning

Sosiale medier representerer et mangfold av tjenester med ulike oppgaver. Mange av disse tjenestene legger til rette for at vi kan arbeide på andre måter enn tidligere, og at vi kan utnytte ressurser i nettverkene på andre måter enn tidligere (Krokan, 2012).

Sosiale medier er et dialogbasert samfunn og Jackson beskriver det som et samfunn i endring hvor vi går fra en enveis monolog til en flertalls dialog (Jackson, 2010). Alle kan se hva vi skriver og mener, og kan ta del i våre tanker med engang vi har lagt ut noe på en sosial plattform. Dette gjelder også i direkte kommunikasjon med andre, der vi direkte snakker sammen på tvers av rom og sted (ibid). Barn er sosiale via de digitale plattformene og det er viktig at vi som lærere og foreldre setter oss inn i de ulike spillene og forstår hvordan det sosiale samspillet fungerer.

I dagens samfunn er det viktig å kunne knytte opp de unges interesser mot læring i skolen, og vi ser at stadig flere barn og unge bruker mye av fritiden sin på spill og sosiale medier. Samfunnet er i endring og det er også viktig at vår rolle som lærer endres i takt med samfunnet. Vi må tørre å ta i bruk de digitale ressursene og plattformene som elevene våre benytter seg av og kjenner til, og koble dem til læring i klasserommet. I rammeverket for digitale ferdigheter står det at *digitale ferdigheter vil si å kunne bruke digitale verktøy, medier og ressurser hensiktsmessig og forsvarlig (...)* (Utdanningsdirektoratet, 2012) Ved å knytte mobiltelefonene inn i undervisningen, istedenfor å forby, vil man kunne oppnå læring på en annen arena enn tidligere, og vi er med på å tilrettelegge for at alle skal føle seg inkludert i klasserommet. Den digitale utviklingen har endret mange av premissene for lesing, skriving, regning og muntlige uttrykksformer, da spesielt gjennom spill (Krokan, 2012). Digitale ferdigheter er en naturlig del av grunnlaget for læringsarbeid både i og på tvers av læringsstrategier, og det er en viktig forutsetning for videre læring og for aktiv deltakelse i et arbeidsliv og et samfunn i stadig endring (ibid). Vi som ikke er vokst opp i den digitaliserte verden må tørre å omfavne den, og ikke motsette oss den.

Vi må snu den negative trenden til noe positivt. Vise folk at dette er læring. Halve livet til elevene er via sosiale medier, så derfor er min problemstilling; *Hvordan kan vi bruke et interaktivt spill i undervisningen til noe som fremmer læring og motivasjon hos elevene?* Jeg har derfor valgt å se på hvordan vi kan knytte et interaktivt spill som Clash

Royale inn i undervisningen, siden dette er et av mange spill som omhandler strategi og samarbeid på en arena enten i samspill med andre eller alene og gjennom dialog.

Læring og motivasjon

Når elevene begynner i første klasse er motivasjonen for læring stor, men med alderen synker også motivasjonen for læring. Undersøkelser viser at motivasjonen har en synkende nedgang ved 11-12 års alderen (Utdanningsdirektoratet, 2010). For å beholde på motivasjonen må vi ha en god klasseledelse og skape gode relasjoner til elevene, for hvordan læreren framstår som klasseleder har stor betydning for elevenes motivasjon for læring i skolen (Nordahl, 2012). Ved å ta i bruk den digitale verden som elevene kjenner så godt kan vi oppnå bedre motivasjon for faget, og samtidig få inn læring på en annen arena. På mange måter kan vi si at læreren er ansvarlig for å etablere et inkluderende læringsmiljø som fremmer et godt læringsutbytte, sosialkompetanse, god psykisk helse og en sterk identitet hos elevene (ibid).

Spill i undervisningen

Hvorfor skal vi ha spill i undervisningen? Når vi introduserer spill som en læringsaktivitet, er vi med på å ta de endringene som skjer i samfunnet med inn i klasserommet. Vi kan ikke være redde for telefonen, men bruke elevenes ferdigheter i de sosiale mediene til noe positivt. La det være naturlig og gjør elevene beviste på hvordan de kan utvikle det til læring i klasserommet (Krokan, 2012). Hvis vi ser på et av kompetansemålene i KRLE etter 7.trinn, så skal elevene kunne ha en samtale om aktuelle filosofiske og etiske spørsmål og diskutere utfordringer knyttet til temaene fattig og rik, krig og fred, natur og miljø, IKT og samfunn (Utdanningsdirektoratet, 2015). Etiske dilemmaer som elevene daglig møter i IKT og samfunn er hvordan man snakker om og til andre på de sosiale plattformene. Sosiale medier som Facebook, youtube, snapchat ol., er de plattformene vi oftest tenker på når det kommer til en arena for dialog, men også spill som Fortnite og Clash Royale er medier hvor barn og unge bruker mye av fritiden sin på, og hvor de stadig er i dialog med andre mennesker. Mange kan nok glemme at spill er sosiale medier og siden mange av spillene er interaktive gjør det det ekstra sårbart i mange tilfeller, hvor man kanskje ikke vet, eller

glemmer, at det kan foregå dialog, både muntlig og skriftlig gjennom spillet (Krokan, 2012).

Ved bruk av spill i undervisning er det viktig å tenke over at spillets målsetning kan ligge langt unna lærings- og kompetansemålet, og det da kreves at læreren må være en brobygger. Bruk av spill som læringsressurs krever en god plan og et klart mål, i likhet med bøker og filmer (Krokan, 2012).

INTRODUKSJON - CLASH ROYALE



Figur 1 – Et av forsidebildene til Clash Royale

Dette er et spill til mobilen eller nettbrettet, hvor man danner klaner og skal ta seg opp til ulike arenaer. Her kan man spille sammen to og to eller man kan velge å kjempe alene. Spillet går ut på å senke motstanderens kongetårn ved hjelp av ulike

soldater som har ulike styrker og svakheter i spillet. I dette spillet kan man fint lage seg et oppdiktete nick-names, noe som gjør at du kan være anonym. I alle klaner har man en chat-funksjon hvor man kan dele råd og tips, eller be om hjelp med de ulike dekkene, altså spillsoldatene. Spillet krever en del strategisk tenking ute på slagmarken, for man får nemlig en rekke tilfeldige kort som representerer soldater og som må plasseres fornuftig ut på slagmarken (Barnevakten, 2016).



Figur 2 – Kamparenaen

Som figur 2 viser er dette bildet tatt i en kamp mellom to spillere. Her har spilleren full oversikt over sine egne kampkort, hvor mye eliksir som gjenstår for å legge ut en soldat og oversikt over motstanderens kongtårn og hvor mye skade som gjenstår. Nå kan du som spiller velge å gå ut med full innsats eller vente og se hva motstanderen din gjør. Etter hvert som du blir mer drevnen i spillet vil du kunne legge deg opp ulike kampstrategier for å skade motstanderens kongetårn mest.

Bruk av Clash Royale i klasserommet

Så hvordan kan vi bruke dette interaktive spillet inn i undervisningen? Ved å introdusere alle elevene for dette spillet kan vi i fellesskap finne ut av hvordan de ulike spillsoldatene fungerer, deres styrker og svakheter, hvilke spillsoldater som fungerer godt sammen og om det er viktig å angripe eller forsvare seg. Dette undervisningsopplegget kan fint knyttes tverrfaglig til fagene norsk, kunst og håndverk og krle. Samtidig kan denne formen for læring brukes både i 2.trinn som i 7.trinn, det kreves kun at læreren tilpasser opplegget til den aktuelle aldersgruppen. I grupper kan elevene sammen lage seg et dekk med åtte ulike spillsoldater, skrive ned styrker og svakheter til de enkelte spillsoldatene og velge seg ut to som de tegner og beskriver. Her må elevene gi uttrykk for egne tanker og opplevelser om spillet og dette gjør at elevene må bruke hverandre som ressurser (Utdanningsdirektoratet, 2013). Elevene lærer å arbeide smartere gjennom å dele, gjennom større åpenhet og gjennom å bygge mer effektive nettverk, både som personlige læringsnettverk og mer allment i form av sosiale nettverk (Digital didaktikk, 2019). Erfaringsbasert læring via interaktive spill, der spillet lar elevene ta del i en aktiv erfaring, ikke bare det å passivt motta

informasjon, gir elevene mulighet til å utforske, prøve ut ting og se effekten av sine handlinger (Krokan, 2012). Det som særpreger denne læringen, er at den ofte er indremotivert snarere enn ytre motivert. Det vil si at den gjøres mer ut fra et genuint ønske om å lære noe enn ut fra et krav om å lære som stilles utenfra, noe som gjør at læringen også oppleves som mer lystbetont (Digital didaktikk, 2019). Vi kan også ha samtaler i klasserommet om hvordan man oppfører seg i de interaktive spillene. Siden man kan ha en anonym dialog med andre inne i spillet er det viktig at elevene lærer seg om nettvett og hvordan man skal snakke til andre på en anonymisert plattform. Elevene må forstå at det de deler og forteller inne i spillet, også er noe man må kunne snakke om i et åpent landskap, som i et klasserom (Jackson, 2010).

Ved å knytte spill inn i undervisningen fanger vi motivasjonen hos mange elever og vi knytter det til noe de allerede kjenner. På denne måten introduserer vi spill inn i undervisningen som noe positivt og lystbetont og vi oppnår læring på en annen arena enn tidligere.

Referanser

- Barnevakten. (2016). Anmeldelse, Clash Royale. Hentet Februar 18, 2019 fra <https://www.barnevakten.no/anmeldelse/clash-royale/>
- Digital didaktikk. (2019). Spillbasert læring. Bærum, Norge. Hentet Februar 2019 fra <http://digitaldidaktikk.no/refleksjon/detalj/spillbasert-laering>
- Folkvord, K. A. (2016, 04 12). Klasseledelse og elevers motivasjon for læring. Utdanningsforskning. Hentet fra <https://utdanningsforskning.no/artikler/klasseledelse-og-elevers-motivasjon-for-laring/>
- Jackson, I. (2010). *Sosiale medier - Hvordan ta over verden uten å gå ut av huset*. Aschehoug.
- Krokan, A. (2012). *Smart læring - hvordan IKT og sosiale medier endrer læring*. Fagbokforlaget.
- Nordahl, T. (2012). *Dette vet vi om klasseledelse*. Gyldendal akademisk.
- Utdanningsdirektoratet. (2010). *Meninger fra klasserommet*. Kristiansand: Oxford Research AS. Hentet Mars 2017 fra https://www.udir.no/globalassets/upload/forskning/2010/5/elevundersokelsen_2010_analyse.pdf
- Utdanningsdirektoratet. (2012, Februar). *Rammeverk for grunnleggende ferdigheter*. Hentet fra [udir.no: https://www.udir.no/globalassets/upload/larerplaner/lareplangrupper/rammeverk_grf_2012.pdf](https://www.udir.no/globalassets/upload/larerplaner/lareplangrupper/rammeverk_grf_2012.pdf)
- Utdanningsdirektoratet. (2015, Juni). Hentet fra Læreplan i kristendom, religion, livssyn og etikk (KRLE) (RLE1-02): <https://www.udir.no/klo6/RLE1-02/Hele/Kompetansemaal/etter-7.-arstrinn>