

Barn og unges mediebruk - en arena for læring?

Lisa Nordgren

GLU1-7, IKT i læring, kull 15

Innholdsfortegnelse

Innledning.....	2
Dataspillet <i>Minecraft</i> i skolefaglig sammenheng.....	3
Hva gjør Minecraft til et godt læringsverktøy?.....	3
Kan brukes i flere fag.....	3
Motivasjon	3
Læring i det 21. århundrede	4
Selvstyrte læringsprosesser, kommunikasjon og samarbeid.....	4
Språklig utvikling.....	5
Selvstyrte læringsprosesser kan utfordre lærerrollen.....	5
Avslutning.....	6
Bibliografi.....	8

Forord

Arbeidet med denne oppgaven har vært krevende. Det har vært spesielt vanskelig å velge tema for oppgaven, da det er mye interessant å skrive om innenfor oppgaverammen. Jeg valgte å lande på bruken av dataspill i undervisning, da dette er noe jeg ikke har erfaring med selv og som jeg ønsket å fordype meg i. Jeg ønsket å finne ut av hvilke styrker og muligheter dataspill kan gi og det ble interessant å velge et spesifikt spill som jeg selv kan benytte meg av i undervisning. Jeg ønsker med denne oppgaven å heve min egen pedagogiske spillkompetanse og vise eksempel på bruk av dataspill i fag og pedagogisk setting.

Skriveprosessen har også bydd på utfordringer da jeg har vært syk. Dette har også gått ut over samarbeidet på gruppa. Likevel har vi hatt god kommunikasjon og snakket sammen underveis. Gruppemedlemmene har vært veldig forståelsesfulle, noe jeg har satt pris på. Arbeidet med oppgaven har med bakgrunn i dette på mange måter vært individuelt, selv om det var meningen at gruppemedlemmene skulle veilede hverandre. Arbeidet har likevel gått greit, da jeg har fått veiledning av faglærer. Likevel hadde jeg ønsket at vi på gruppa kunne fått bedre nytte av hverandre, men dette tar jeg på min kappe.

Innledning

Skolen tok opprinnelig sin form i industrisamfunnet, i en tid hvor Norge var svært forskjellig fra slik vi kjenner dagens samfunn. Skolens hovedoppgave den gangen var å utdanne gode industriarbeidere (Krokan, 2012, ss. 13-15). Fremveksten av sosiale medier og utviklingen i teknologi har bidratt til at læring i dag er svært tilgjengelig. Barn og unge fungerer også i større grad som lærere for hverandre. De lærer av hverandre ved hjelp av delingskulturen som finnes på internett, eksempelvis *Youtube*. Læring er for dagens unge bare et tastetrykk unna. Tall fra *Medietilsynet (2016)* viser at 96 prosent gutter og 76 prosent jenter i alderen 9-16 år spiller spill på PC, konsoll, nettbrett eller mobil (Medietilsynet, 2016). Selv med et økende digitalt samfunn ser vi at skolen fortsatt henger igjen i gamle tradisjoner (Krokan, 2012).

I dag står dybdelæring og problemløsning sterkt i skolen. Spesielt i fagfornyelsen er dette lagt vekt på. I dagens skole snakker vi også om en mer elevaktiv praksis, hvor samarbeid er et sentralt stikkord. Mange vil påstå at online spill innehar mange av komponentene som er med på å trene elevene i disse ferdighetene. Spill krever både samarbeid, kommunikasjon og selvstyrt læring. I denne oppgaven ønsker jeg derfor å rette fokus mot hvordan vi kan benytte oss av godene vår nye mediehverdag gir oss i en pedagogisk setting. Hvilke fordeler finner vi ved bruk av spill i undervisningen? Hvordan kan vi bruke spill i undervisningen? Hva kreves? Jeg har med bakgrunn i dette utformet problemstillingen:

Hvordan kan Minecraft brukes i undervisning og hvilke fordeler kan det gi?

For å kunne svare på dette skal jeg ta utgangspunkt i dataspillet *Minecraft* og bruke dette spillet som utgangspunkt for diskusjon av problemstillingen. Jeg vil i diskusjonen trekke frem hvilke fordeler forskningen finner ved pedagogisk bruk av dataspill. Jeg vil trekke frem konkrete måter spillet kan brukes i undervisning, men også hvilke positive virkninger bruken av spillet kan ha. Til slutt vil jeg ta for meg hvordan spill i klasserommet kan føre til en annerledes lærerrolle enn den skolen tradisjonelt er vant med.

Dataspillet *Minecraft* i skolefaglig sammenheng

Minecraft er et byggespill med kubeformede klosser som spilleren bruker til å konstruere bygninger med. I spillet skal en spillfigur grave og hugge blokker av jord, trær og fjell som hen kan lage redskaper og bygninger av. I dette avsnittet vil jeg diskutere hvorfor *Minecraft* egner seg godt i undervisningssammenheng.

Innledningsvis vil det være naturlig å nevne at Minecraft er gratis og kan brukes rett i nettleser, noe som gjør det tilgjengelig i skolehverdagen. Det finnes også to måter å spille på, *Creative Mode* og *Survival Mode*. Innstillingen Creative mode har ingen Denne innstillingen egner seg derfor godt til bruk i klasserommet (Skaug, Guttormsgaard, & Imsen, 2014).

Hva gjør Minecraft til et godt læringsverktøy?

Kan brukes i flere fag

I følge Skaug, Guttormsgaard & Imsen (2014) åpner spillet opp for å jobbe med de fleste fag og alle de grunnleggende ferdighetene. Spillet kan eksempelvis brukes i arbeid med kartdata og konstruksjon av verdener som er kopier av virkelig land eller steder (samfunnsfag). Spillet kan knyttes til religions-undervisningen ved å gjenskape historiske religiøse plasser eller bygninger, og ettersom spillet er bygget på geometriske prinsipper kan det derfor knyttes til matematikkundervisningen. Elevene kan også arbeide med å produsere egne videoer av sine Minecraft-verdener, og på denne måten arbeide med sammensatte tekster (norsk) (Skaug, Guttormsgaard, & Imsen, 2014, ss. 46-47).

Motivasjon

Mange norske barn og unge spiller Minecraft, og kjenner spillet godt. For elevene kan det derfor være ekstra motiverende å spille spill de kjenner og behersker fra fritiden, og de kan oppleve større eierskap til læringsaktiviteten når de får anerkjent denne fritidskompetansen (Skaug, Guttormsgaard, & Imsen, 2014, s. 49).

Motivasjon handler i stor grad om ønsket om å lære og mestre, men som sitatet ovenfor viser, kan den også være knyttet til elevenes fritidsinteresser. Å trekke inn elevenes interesser som et element i undervisning kan virke som en motivasjonsfaktor for læring. Samtidig er Minecraft et spill som gir store utfordringer som er tidkrevende å løse. Elevene får umiddelbar respons på arbeidet sitt og motivasjonen drives av utforskning av hva som er mulig innenfor spilllets rammer (Skaug, Guttormsgaard, & Imsen, 2014, ss. 48-49). Det er likevel viktig å være observant på at motivasjonen vil variere fra elev til elev, da ikke alle er interesserte i dataspill.

Læring i det 21.århundrede

Breivik (2015) hevder at det fokuseres for mye på å tilegne seg faktakunnskaper i skolen i dag og at vi fortsatt bruker de samme prinsipper som den tradisjonelle skolen er bygget opp om. Hun mener at ”Utdanning må endres til å fokusere på læringskompetanse og ikke fakta” (Beivik, 2015, s. 101). I arbeid med dette kan digitale verktøy være med på å gi mer og bedre læring ved å effektivisere læreprosessen. I dag snakker vi derfor om læring i det 21.århundrede (Beivik, 2015, s. 95). ”Det som heter det 21.århundrets kompetanse, omfatter evne til å lære, finne informasjon, samarbeide, dele, kommunisere og utøve kildekritikk” (Beivik, 2015, s. 101). I følge Skaug, Guttormsgaard & Imsen fungerer Minecraft godt til utvikling av disse ferdighetene. Spesielt mener de at spillet legger til rette for kreativitet, innovasjon, problemløsning og samarbeid, som jeg skal vise til i neste avsnitt (Skaug, Guttormsgaard, & Imsen, 2014, s. 48).

Selvstyrte læringsprosesser, kommunikasjon og samarbeid

De fleste spill er bygget opp på en måte hvor elevene er selvdrevne i læringsprosessen. De får stadig vanskeligere utfordringer, basert på hvordan de gjør det i spillet. Fremdriften blir raskere avhengig av hvor mye de øver. Interaktiviteten og kommunikasjonen spill legger til rette for, gir elevene mulighet til å bli sine egne lærere. Teoretikerne Thomas Nordahl og Hattie deler også et slikt læringssyn. De mener elevene lærer mest av å være sine egne lærere og få styre sin egen læringsprosess. Elevenes selvinnsett og evne til å bedømme egne prestasjoner står i følge Nordahl sterkest når elevenes læringsresultat måles (Krokan, 2012, s. 30).

Minecraft er et eksempel på et spill som legger til rette for dette. Som mange andre spill vil måtte søke hjelp hos andre spillere utenfor spillet fordi spillet i seg selv ikke er intuitivt. Her får elevene utforske en delingskultur hvor de kan hente tips og erfaringer fra andre spillere, via for eksempel Youtube eller Wiki. Dette er en gylden mulighet til å trene elevene i hvordan hente informasjon på nett og bli selvdrevne i læringsprosessen (Skaug, Guttormsgaard, & Imsen, 2014).

Språklig utvikling

Interaktiviteten og kommunikasjonen spillet legger til rette for, vil ikke bare sosialisere elevene og gjøre dem selvdrevne, men den vil også kunne bidra til å styrke elevens språklige utvikling. Dette ved at elevene kommuniserer med hverandre over nett underveis i spillet. Delingsnettverket som er bygget opp rundt *Minecraft*, eksempelvis Youtube-videoer og Wikier som forklarer ulike sider ved spillet, vil kunne bidra til å styrke elevenes engelskferdigheter, da delingskulturen ofte foregår på engelsk. Flere studier beskriver hvordan spill kan bidra til engelsk språkutvikling. En svensk undersøkelse gjort av språkforsker Pia Sundqvist og Peter Wikström ved Karlstads Universitet påpeker for eksempel at gamere blir flinkere i engelsk og en annen studie kan konkludere med at gamere blir flinkere til å lese på engelsk enn på norsk. Slike undersøkelser gir oss grunn til å tro at spill kan bidra til å styrke elevens språkferdigheter i engelsk (Stranden, 2016).

Selvstyrte læringsprosesser kan utfordre lærerrollen

Klassiske teorier om læring er ofte delt inn i atferdsteoretiske, -kognitive -og konstruktivistiske læringsteorier. Felles for disse er at de er utarbeidet i en tid som er veldig annerledes enn virkeligheten elevene møter i skolen i dag. I dag har vi andre ressurser tilgjengelige i klasserommet, noe som gjør det mulig å organisere læreprosessen annerledes enn tidligere (Krokan, 2012, ss. 121-126). ”De gamle teoriene kan ikke lenger tilpasses til denne nye virkeligheten, fordi de ikke har noe forhold til teknologi og digitale tjenester, tjenester som utfordrer vår forståelse av hva det vil si å ha kunnskap, av å være kunnskapsrik” (Krokan, 2012, s. 128). Som vi ser av sitatet trenger vi en ny forståelse av læring og i det ligger den en forutsetning om at

vi må forstå hvordan nye teknologier henger sammen med biologi og læring. Vi har på mange måter en ny kontekst for læring i dag (Krokan, 2012, s. 128).

I boka *Læring i en digital tid* forklarer forfatter June Breivik hva som blir viktig i fremveksten av et nytt utdanningslandskap. Hun påpeker i likhet med Krokan (2012) at kommunikasjon og samarbeid i ulike nettsamfunn er viktig for læring. ”Det blir en viktig kompetanse å kunne navigere og utnytte den informasjon og kunnskap som finnes i det globale digitaliserte samfunnet” (Beivik, 2015, s. 149). Videre nevner hun at ”Videoer, virtuelle verdener, simuleringer, 3D-løsninger og spill er verktøy for læring. Disse erstatter til en viss grad rollen til den tradisjonelle forelesningen” (Beivik, 2015, s. 149). I møtet med de nye ressursene for læring, vil mange trenge assistanse. Det er her lærerens rolle blir å navigere og strukturere veier til læring. Lærere skal gi veiledning og struktur i elevenes arbeid. Med nye måter å lære på, vil det også kunne kreve en endret lærerrolle. Læring er ikke lenger gjengivelse av innhold og fakta, men vi må rette fokus mot kreativitet og teamarbeid (Beivik, 2015, s. 150).

Avslutning

I denne oppgaven har jeg diskutert problemstillingen *Hvordan kan Minecraft brukes i undervisning og hvilke fordeler kan det gi?*

Dataspillet Minecraft vil egne seg godt til bruk i undervisning. Spillet kan implementeres i flere fag: Det kan eksempelvis brukes i engelsk, samfunnsfag, KRLE og matematikk. Spillet legger ingen instruksjoner for hvilken framgangsmåte du skal bruke, og på denne måten vil det stimulere elevers kreativitet og elevene vil måtte bruke sosiale nettverk for problemløsning. Ved at elevene må søke utenfor spillet for å komme seg videre, åpner dette opp for samarbeid og språklæring, som er viktige kompetanser i det 21. århundret. Spillet vil også skape motivasjon for læring for de elevene som interesserer seg for dataspill. Bruk av dataspill i klasserommet krever at læreren kan planlegge aktiviteten og sette spillingen inn i en faglig kontekst. Dette vil

kanskje utfordre lærerrollen, da det bryter med den tradisjonelle tavle-undervisningen som dominerer skolen i dag.

Bibliografi

- Beivik, J. M. (2015). *Læring i en digital tid*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Krokan, A. (2012). *Smart Læring : Hvordan IKT og sosiale medier endrer læring*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Medietilsynet. (2016). *Barn og medier 2016. 9-16 åringers bruk og opplevelse av medier*. Hentet fra Dataspill: <http://www.barnogmedier2016.no/dataspill>
- Skaug, J. H., Guttormsgaard, V. L., & Imsen, Ø. (2014). Minecraft i klasserommet. I T. H. Giæver, M. Johannesen, & L. Øgrim, *Digital praksis i skolen*. Oslo: Gyldendal akademisk.
- Stranden, A. L. (2016, 02 02). *Forskning.no*. Hentet fra Gamere blir gode i engelsk: <https://forskning.no/sprak-barn-og-ungdom-skole-og-utdanning-data/2016/01/gamere-blir-gode-i-engelsk>