

Beskrivelse af forløb

Titel

Leg med spil

I dette forløb skal I afprøve og undersøge forskellige spil – både digitale og analoge spil. I skal finde ud af hvilke elementer i spillene, som I bliver grebet af og arbejde med at formidle og måske re-designe udvalgte spil.

Fag og klassetrin

3-9. klasse

Tidsramme

4-8 lektioner

Formål og Mål

At arbejde med elevernes egne projekter

At skabe et fællesskab omkring spil og spildesign

At afprøve og undersøge en masse forskellige spil og spilelementer og i fællesskab gå på opdagelse i, hvad spil betyder for os, og hvordan de påvirker os og er en del af vores livsverden.

Til dette forløb har vi ikke defineret et fælles mål. Eleverne kan her selv være med til definere mål, som giver mening for dem. Det vigtigste er, at der bliver holdt fast i målet gennem processen, så det, de undersøger og udvikler undervejs, bliver brugt til noget meningsfulgt for eleverne.

Hvis man har brug for at definere et fælles mål, kan et fælles mål være, at man i fællesskab får mere viden om spil.

Man kan også sætte et tværfagligt mål, der handler om, at eleverne skal finde ud af, om der er fagfaglige kompetencer og færdigheder i deres spil. Det vigtige er, at der kommer et output ud af forløbet, som er meningsfulgt for eleverne. Det er vigtigt, at det ikke bare bliver en formidlingsopgave, hvor eleverne fortæller noget fagligt stof uden videre formål.

Kort resume

I dette forløb skal eleverne i fællesskab undersøge og afprøve forskellige typer af spil, som de kender fra deres fritid. De skal også skabe spil eller andre produkter om spil, og de skal bygge deres projekt op omkring deres egne interesser, og det der optager dem indenfor spil.

Man kan som lærer vælge at have et særligt fokus på samarbejde, hvor at eleverne skal undersøge, hvordan de samarbejder i spil, og hvordan de evt. kan tage de samarbejdsmetoder, de bruger i fritiden, med ind i deres måder at samarbejde i skolen.

Projektet kunne eksempelvis være:

- At lave videoer der forklarer, hvorfor spil er det bedste i verden
- At prøve selv at bygge et fedt computerspil
- At optage sig selv og fortælle om spillet undervejs, for at forklare, hvad man gør, når man spiller.
- At bygge en spilverden i Minecraft der viser noget om spils opbygning og regler.
- At opfinde sit eget brætspil
- Lave et fysisk spil om til et online spil. Eller omvendt.
- Designe lege/spil til brug i undervisningen (noget vi plejer at syntes er kedeligt, laves om til et spil)
- Noget som vi plejer at gøre sammen fysisk i klassen, laves om til en digital leg eller et spil.

Hvorfor dette forløb

Eleverne skal i dette forløb arbejde undersøgende, eksperimenterende og producerende med spil i lærende fællesskaber.

Eleverne skal tage udgangspunkt i deres egen hverdag, hvor de har masser af erfaringer inden for spil og spilelementer.

Formålet med forløbet er, at eleverne skal arbejde med de kompetencer, der kommer i spil, når de spiller. Lærers rolle er

Beskrivelse af forløb

en facilitatorrolle, der skal hjælpe eleverne med at blive bevidste om deres kompetencer, og i fællesskab være nysgerrig på, hvad de egentligt gør, når de spiller. Når elevernes livsverden bliver trukket ind i skolen, kan eleverne blive bevidste om, at det de laver i fritiden, også udvikler vigtige kompetencer til livet. At de ting de gør, når de spiller, faktisk øver dem i at blive gode til at samarbejde, kommunikere og bidrage med viden og kompetencer ind i et fællesskab.

Ressourceoversigt

Overordnet guide med didaktiske overvejelser og benspænd

Til forløber er der udviklet en ressourceoversigt med inspirationsmateriale med blandt andet:

- Infografik over forløbet lavet i Prezi fra Skoletube.
- PDF med idé-kort og link til Padlet fra Skoletube.dk
- Proces-skabelon fra BookCreator
- Inspiration til spil
- Forslag til digitale værktøjsprogrammer

Materialer, du kan tilpasse og omsætte til dit eget særlige spil forløb med dine specifikke elever.

Lektions/forløbsplan



Her er et eksempel på hvordan et forløb kunne se ud hvis man valgte at eleverne eller en elevgruppe skulle lave spil til undervisningen.

Se også BookCreator skabelonen til processen som findes i ressource-oversigten.

Anslag (think)

Formålet med denne opstart er at engagere eleverne i projektet. De skal spille spil sammen og få nogle fælles oplevelser, som giver dem nogle idéer til det videre arbejde med projektet. Hermed skabes også et første fællesskab, som danner grundlag for resten af forløbet.

Eleverne spiller spil sammen og snakker om deres oplevelser med spil.

I kan spille spil, som I selv kender, og som I synes er gode og sjove. Det kan både være digitale spil eller brætspil. I kan også prøve nogle af de spil, vi henviser til i ressource-oversigten

Hvorfor spiller du spil? Hvorfor spiller du ikke spil?

Beskrivelse af forløb

Eleverne laver undersøgelser af deres egne spilverdener.

Hvilke spil spiller I? Hvorfor er disse spil gode/sjove?

Eleverne kan bruge nedenstående skabelon til deres undersøgelse. Kan tilgås og tilpasses under Ressourcer.

Lav en fælles oversigt med de mest populære spil – den kan I redigere i løbende, når der dukker nye spil op.

Elevproduktion skabelse (Build)

Nu skal I finde på idéer til, hvordan I kan lave nye spil og lege, eller hvordan I kan "re-mixe" kendte spil og lege.

Eleverne brainstormer i grupper på, hvilke digitale spil, brætspil i en onlineversion, lege eller quizzet de selv kan udvikle til undervisningen.

Find skabelon til nedenstående Idekort i ressource-oversigten - disse kan bruges til at få ideer.



Elev peerfeedback (test)

Eleverne deler deres ideer med de andre og får feedback fra forskellige brugergrupper.

Eleverne præsenterer deres ideer til nye spil og lege for de andre elever. Deres ideer må gerne være skøre eller lidt vilde. De bruger den feedback de får fra fællesskabet, til udvikle og forbedre deres ideer. Det er vigtigt, at der er en god stemning, når der gives feedback. Man kan understøtte en positiv feedbackkultur i klassen ved at anvende denne feedback proces:

- Ros
- Spørgsmål
- Godt råd

Beskrivelse af forløb

Elevproduktion – redesign (learn)

Eleverne udvikler i deres grupper de nye spil eller lege.

Forslag til digitale værktøjer og spil, som kan bruges til at udvikle nye spil og lege:

Power Point - Lav spil med Power Point.

[Scratch](#) - Lav et spil

[Kahoot](#) - Lav et quizshow

[CoSpaces](#) - Byg et labyrintspil (skoletube.dk)

[Sploder](#) - Byg et spil til dine klassekammerater.

Afslutning

Eleverne kommer med forslag til, hvordan deres produktioner og re-designs kan bruges i undervisningen.

Hvordan kan spillet/legen afprøves af jeres klassekammerater?

Hvordan kan spil og leg blive en større del af vores skoledag?

Hvilke elementer fra leg og spil kunne vi godt tænke os at bruge i den "normale" undervisning?