

## FORSKNINGSTIDSSKRIFTET INDKALDER HERMED ARTIKLER TIL TEMAET "LÆREMIDLER SOM SPIL – SPIL SOM LÆREMIDLER".

---

En række forsknings- og udviklingsprojekter har gennem det sidste tiår peget på, at spil kan designes, anvendes og udfoldes som udbytterigt læringspotentialer i skolen. Både ved at eksisterende spil inddrages i undervisningen, og ved at elever selv designer spil som en del af et læringsforløb. Spil nævnes endvidere som muligt bidrag til udvikling af elevers narrative kompetencer og som befordrende i forhold til børns evne til at samarbejde, tænke samfundskritisk og forstå moralske og etiske spørgsmål. Samtidig indeholder didaktiske læremidler i stigende grad spilelementer og gamification. Der er således knyttet store forventninger til brugen af spilelementer samt digitale og analoge spil som læremidler i undervisnings- og læringskontekster. Men hvad ved vi reelt om spildidaktikkens potentialer og konsekvenser? Vi indbyder med dette call til indlevering af artikler, der vil bidrage til denne klarlægning. Spørgsmålene neden for kan tjene som inspiration til teoretiske, metodiske og empiriske perspektiver på problemstillingen:

- **Spil som læremiddel**

Hvad definerer om et spil kan betegnes som læremiddel, og hvilke faktorer har indflydelse på, om eleverne oplever, at et læremiddel er et spil? Har det betydninger for elevernes motivation, læring m.m., når spil inddrages som læremiddel i en undervisningskontekst?

- **Læremiddel som spil**

Hvilken betydning har det, at didaktiske læremidler i stigende grad indeholder spilelementer, og er der en grænse for, hvilke typer af spilelementer didaktiske læremidler kan indeholde? Hvilke krav stiller spilinddragelse til lærerens undervisning, og hvorvidt udfordres "traditionelle" lærerfaglige tilgange til undervisning, når der arbejdes med "gamificerede" typer af læremidler?

- **Spil som læremiddel i skolens fag**

Hvordan kan inddragelsen af spil som læremidler i fagene bidrage til elevernes faglige læring? Hvorledes kan anvendelsen af spil kobles til fagspecifikke læringsmål? Hvilke ikke-fagspecifikke kompetencer hos elever kan spil i undervisnings- og læringsmæssige sammenhænge understøtte?

- **Spil som metode**

Kan inddragelsen af spil i undervisningen understøtte inklusionsmålsætninger, og er der særlige grupper af elever, der profiterer af at spil inddrages i undervisningen? Hvorledes kan spil anvendes som planlægnings- og evalueringsværktøj? Hvordan kan elevers læring synliggøres, når spil anvendes som et læremiddel?

- **Spil design og krav til undervisningskonteksten**

Hvilke elevkompetencer kan udvikles, når elever selv designer spil i undervisningssammenhænge? Hvilke muligheder og udfordringer er forbundet med at anvende didaktiserede spil i undervisnings- og læringsammenhænge? Hvilke krav stiller det til design af undervisningskonteksten, når kommercielle spil inddrages som læremiddel?

### DEADLINE

Abstract sendes til Learning Tech 3: **01/07/16**.

For retningslinjer, skrivevejledning m.m. se under menupunktet 'Tidsskriftet Learning Tech' på [www.laeremiddel.dk](http://www.laeremiddel.dk)

### KONTAKT

Abstract, Artikel og forespørgsler sendes til redaktionens e-mail: [LearningTech@ucl.dk](mailto:LearningTech@ucl.dk)