

# Læremiddelformidling

Computerspil i danskundervisningen – hvordan?

Elsebeth Sørensen, UCSJ, CFU-Sj. afd. Slagelse

[eso@ucsj.dk](mailto:eso@ucsj.dk)

# Hvorfor?

- Hvorfor er computerspil ikke i højere grad medtænkt i undervisningen som en anden udtryksform?
- *Undervisningen skal lede frem mod at eleverne har tilegnet sig kundskaber og færdigheder, der sætter dem i stand til **at forholde sig analytisk og reflekteret** til tekster og andre udtryk fra forskelligartede medier.*
- *Fælles Mål 2009, slutmål*

# Mål med projektet

- Hvordan får vi på Center for Undervisningsmidler lærerne gjort opmærksomme på muligheden for at inddrage computerspil i danskundervisningen?

# Fritidsspil

Hvordan løser vi nu lige det?

Vi spørger bare nogle andre spillere!





- Bare gå ned og lav den der Filip!



Level 60 - så kører det!



# Uformel læring

- Samarbejde
- Refleksion
- Argumentation
- Kommunikation på dansk og engelsk

# Formel læring

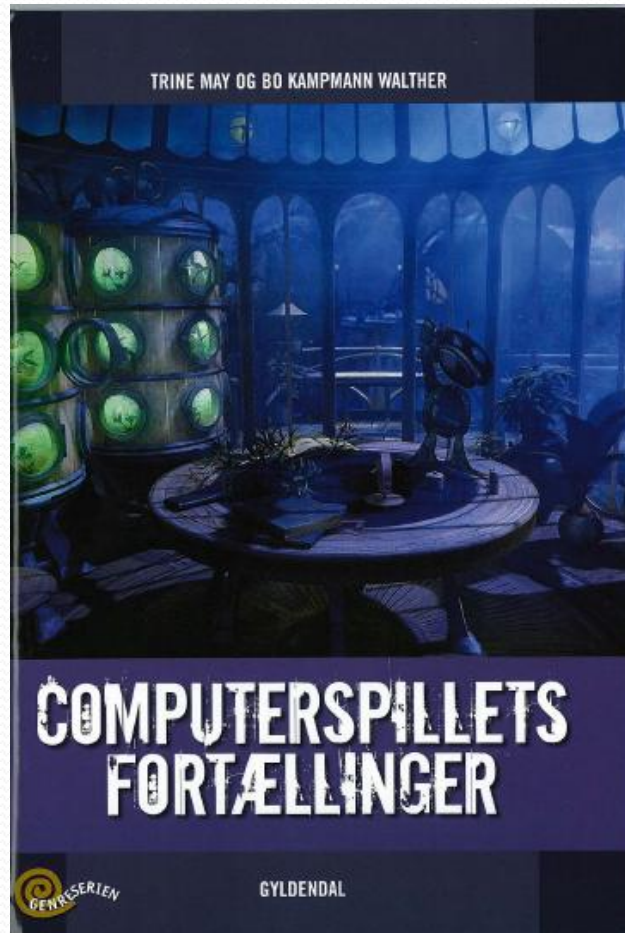
## Elever og lærere på CFU



- Universet
- Miljøet
- Personkarakteristik
- Plottet
- Forholde sig kritisk reflekterende til spillet
- Powerpoint



# Analytisk værktøjskasse



- Gameplay (spil – leg)
- Game world
- Game rules
- Fortælling
- Fokalisation
- Karakteropbygning
- Genrer

# Gameplay.

- I World Of Warcraft, gælder det om at komme i højere level. Det er det der er fremdriften. Det gør man ved at klare quests. Man kan også bare dræbe monstre og få mere xp men det er ikke lige så hurtigt.
- Fremdrift er vigtigere end nærvær



# Game World

- **World of Warcraft foregår i landet Azeroth.**
- **Der er en flot natur. Masser af træer og dyr. Billedet er taget fra en bakke. Dette er et lille land på øen "eastern kingdoms" i Azeroth.**



# Game Rules.

- Regulativer:
- Man må ikke bande, man må ikke købe og man må ikke powerlevele (altså betale penge for at få andre til at træne din mand i et bestemt level). Til gengæld må man kæmpe mod dem man har lyst til

# Fortællingen


- Backstory ydre fokalisation
- Eleven skaber sin egen figur
- Figuren er 1. persons fortæller (indre fokalisation), eleven følges med sin karakter
- Rummet gemmer på en fortælling
- Spilleren skaber samtidig sin egen fortælling
- Historien slutter aldrig (til forskel fra den trykte tekst)



# Indre Fokalisation

- Her kan man se de forskellige grader af fokalisation man har i WoW. På det øverste er det langt væk fra. Og så kan man se personen fra ryggen, og det nederste billede kan man se det som om man er inde i personen.



- 
- *Nogle af de vigtigste menneskelige kompetencer er at kunne reflektere over både indre og ydre impulser og at kunne vælge selvstændigt ud fra refleksionen.*

Jens Rasmussen

# Analyse af WOW

- Eleverne skal undervises i begreberne fra genren
- Eleverne bliver bevidste om deres egen analyse
- Abstrakte begreber bliver konkrete


# Evaluering

- Vi har lært at lave en analyse af et spil.  
Vi har lært nogle nye ord som hører med til spilanalyse f.eks. Gameplay og gameworld.
- Vi har også lært at spillet WoW ikke er kedeligt.
- Vi har lært hvad analyse er.

# Hvordan formidler vi?

- Det er udbytterigt når lærer, konsulent og elev arbejder sammen, indgår i en udviklende dialog, som er med til at sikre analyse og refleksion



- 
- Eleverne er teknisk kompetente
  - Lærerne kan perspektivere mediet for eleven
  - Konsulenten underviser begge

# Praksisnær formidlingsform

- Fokus på fagligheden (fagkonsulenten)
- Læreren kan iagttage sine elevers læring
- En kollektiv læreproces – fælles dagsorden for lærer og elev
- Eleverne bliver en ressource (samme kursus som læreren og de er på hjemmebane!)

# Målet med formidlingsformen

- At lærerne kan anvende computerspilsgenren
- Får udviklet læremiddelfaglighed
- Videndeler med kolleger

# Videndeling

