



# Spil uden strøm: Analoge spil i undervisningen

Gratis seminar om spil-eksperimenter i undervisningen

**Dato:** Tirsdag 29. november 2016, kl. 10-16

**Sted:** Aalborg Universitet København, A. C. Meyers Vænge 15, 2400 Kbh S.

Hvordan kan undervisning og læring kan gå helt nye veje via spil? Med afsæt i både lærings- og underholdningsværdien i “analoge” spil (brætspil, rollespil, debatspil og gåderum) tager seminaret “Spil uden strøm” fat på, hvordan undervisning kan gøres mere inddragende, differentieret, aktiverende og nytænkende.

Målet er at afsøge nye pædagogiske veje i forhold til læring, og give inspiration til nye undervisningsformer via spil i undervisningen. Hvor er eksperimenterne, hvem laver dem, og hvor mangler de i vores nuværende uddannelsessystem? Dette vil seminaret belyse gennem en blanding af oplæg, debat og eftermiddags-workshops - alt centreret omkring brugen af analoge spil til at bane vejen for nye måder at undervise og lære på.

Dagens værter og arrangører er Thorkild Hanghøj (Aalborg Universitet v. Center for Applied Games Research) og Thomas Vigild (Vallekilde Højskole).

## **Målgruppe:**

Primært undervisere fra folkeskolen, ungdomsuddannelser, efterskoler, højskoler og andre med nysgerrighed omkring, hvordan spil kan fungere som afsæt for nye eksperimenterede læringsformer. Sekundært spildesignere med interesse i at bruge spildesign til undervisning.

**Tilmelding er gratis.**

**Link til tilmelding - senest 10. november.**

[https://docs.google.com/forms/d/e/](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfILD6KqEFIZy4FoHTQUYA_sR09Dea0ytZmuSJWFFfHiEdntQ/viewform)

[1FAIpQLSfILD6KqEFIZy4FoHTQUYA\\_sR09Dea0ytZmuSJWFFfHiEdntQ/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfILD6KqEFIZy4FoHTQUYA_sR09Dea0ytZmuSJWFFfHiEdntQ/viewform)

# Program

10:00

## **Velkomst**

10:10

## **Hvad ved vi om analoge spil i undervisningen?**

*Thorkild Hanghøj (AAU / CEAGAR).*

Kortlægning af centrale resultater fra den eksisterende danske og internationale forskning om brug af analoge spil i undervisningen med vægt på didaktiske muligheder og udfordringer. Fokus er især på forskning relateret til folkeskolen med sideblik til gymnasieområdet og læreruddannelsen. Oplægget lægger op til at dele fælles viden om og undervisningsforløb med spil i undervisningen.

10:30

## **Play it, don't show it: Spilbaseret læring gennem psykologi, underholdning og undervisning**

*Thomas Vigild (Vallekilde Højskole)*

Hvordan kan man via spilpsykologi aktivt "spille" læring ind, uden det henfalder til eksplicit undervisning, dræbende direkte pædagogik og spil berøvet al underholdningsværdi? Spil er grundlæggende lærende systemer, der alle forlanger aktiv deltagelse og specifikke evner og egenskaber fra spillerne, så ved at fokusere på adfærdsdesign, undervisning, indirekte pædagogik og fejlmodighed vil oplægget vise metoder til at bruge kommercielle, inddragende og underholdende spiloplevelser til mere aktiv læring.

10:50

## **Diskussion og debat**

11:05

## **Kort pause**

11:15

## **Spil i læreruddannelsen**

*Torben Nørregaard Rasmussen og Pernille Ladegaard Pedersen (VIA University College)*

Erfaringer med et specialiseringsmodul om Spildidaktik på Læreruddannelsen (VIA), hvor de studerende undersøger og arbejder med, hvordan spil kan inddrages i undervisningen i folkeskolen. I oplægget vil vi fortælle, hvordan ideen til spildidaktik opstod, samt hvordan det blev muligt at lærerstuderende kunne vælge

et modul om spildidaktik. Der vil blive vist eksempler på centrale temaer og strukturer i studieplanen. Desuden vil de vigtigste erfaringer fra gennemførelsen af modulet blive formidlet. Fx: Hvem vælger modulet? Hvordan studerer man spil mellem teori og praksis? Hvilken betydning har samarbejdet med ekstern viden inden for feltet? Afslutningsvis præsenteres aktuelle overvejelser om form og indhold i fremtidige modulforløb.

11:30

### **Brætspil som læringsmotor: hvad er brætspils særlige læringspotentiale?**

*Max Møller (Workz)*

Brætspil boomer! Brætspil sælger som aldrig før, fordi moderne brætspil er sociale, lettilgængelige og bugner af innovative virkemidler. Oplægget viser, hvordan brætspil udvikler en række af fremtidens afgørende kompetencer. Når man spiller brætspil, træner man at håndtere kontingens, arbejde med flere mulige scenarier og bryde komplekse problemer ned i mindre dele. Brætspil er underholdende, aktiv læring, som sniger sociale kompetencer og samarbejde ind i det faglige arbejde.

11:45

### **Enterbrainment**

*Mads Lind og Christian Irgens, Mystery Makers*

Mystery Makers er kendt for at være de første der skabte et real life escape game i skandinavien, deres såkaldte Mystery Room. De står også bag de Da Vinci Mysteriet inspirerede gådejagter i det offentlige rum kaldet Mystery Hunts. Mads Lind og Christian Irgens fra Mystery Makers vil fortælle om deres oplevelser, hvor brugerne er i centrum, både under udviklingen og i det færdige spil, hvad enten de er indespærret i dybe kældre, eller er til visit hos dronningen. Hør om deres grundidé *Enterbrainment* - intelligent underholdning, hvor man gennem social interaktion og spilmekanikker bliver klogere på sig selv, og dem man er sammen med - så tilskuere bliver opgraderet til deltagere.

12:00

### **Skak i skolen**

*Mikkel Nørgaard (Dansk Skole Skak)*

Skak oplever stadig større udbredelse i folkeskolen. Men hvad er det som skak kan i skolen? Oplægget vil give nogle bud baseret på omfattende praksiserfaringer og nyere forskning. Der vil være særligt fokus på:

- Skoleskak som metakognitiv træningsøvelse
- Skoleskak, inklusion og specialundervisning: Eksempler fra praksis
- Skoleskak – en motiverende kontekst at lære i

12:15-13:00

**Frokost - egen betaling fra AAUs kantine.**

13:00-14:00

### **Workshop 1A: Hvordan bruger vi brætspil i undervisningen i praksis?**

*Max Møller, Workz*

Workshoppen klæder underviseren på til at vælge og bruge spil i undervisningen. Vi gennemgår brætspilsgenrer som strategi- og samarbejdsspil med udgangspunkt i en række eksempler og diskuterer læringspotentialer i forskellige spillemekanikker. På workshoppen laver vi også en kort brainstorm på, hvordan faglig læring kan indbygges i kendte brætspil.

13:00-14:00

### **Workshop 1B: Debatspil i undervisningen**

*Thorkild Hanghøj, AAU og Sanne Harder, Copenhagen GameLab*

Dialog, diskussion og debat er afgørende for undervisning og læring. Men alt for ofte tages det for givet, at eleverne selv byder ind, når læreren stopper sin talestrøm. Debatspil kan derfor være et værdifuldt redskab til at aktivere eleverne i den fælles samtale. Workshoppen præsenterer eksempler på debatspil i undervisningen og lægger op til, at deltagerne skal udvikle idéer og prototyper til argumentationsspil, som kan lære elever at opbygge, bruge og forstå argumenter. Spillene kan tage udgangspunkt i Toulmins argumentationsmodel (belæg-påstand-hjemmel) og/eller de retoriske appelformer (etos, logos, patos).

14:00

### **Kaffepause**

14:15-15:15

### **Workshop 2A: Når rollespil flytter læringen**

*Mads Lunau, Østerskov Efterskole og Malik Hyltoft, Roskilde Katedralskole*

Mads Lunau og Malik Hyltoft afholder en workshop om brugen af rollespil i undervisning ud fra erfaringerne fra Østerskov Efterskoles 10 års udviklingsarbejde inden for området.

Ud fra en kort teoretisk overbygning vil der blive arbejdet med praktiske eksempler og øvelser. Der vil også være mulighed for at drøfte, hvor meget og hvordan man kan overføre denne praksis til andre skoleformer og rammer. De centrale begreber er levende læring, elev empowerment, flerfaglighed, diskret og synlig læring.

14:15-15:15

### **Workshop 2B: Escape Rooms som læringsrum**

*Thomas Vigild, Vallekilde Højskole*

Hvordan designer vi nye former for læring via spiloplysning i praksis?

Workshoppen fokuserer på, hvordan “escape rooms” eller gåderum kan bruges som en ny og anderledes lærings- og eksamensmetode. Hvordan kan disse gåderum opildne nye former for undervisning, nysgerrighed, legende udforskning af et emne og samarbejde gennem discipliner som interaktionsdesign, spildesign, pædagogisk teori, adfærdspsykologi og indirekte læring. På workshoppen diskuterer vi bl.a. konkrete designs af gåderum i forhold til deres læringspotentiale samt afholder et kort EscapeRoomJam, hvor deltagerne selv udformer et koncept til et gåderum.

15:15

### **Kaffepause**

15:30

### **Opsamling, debat og afrunding - v. Thorkild Hanghøj & Thomas Vigild.**

Hvad er det gode læringsspil? Hvordan tilpasser man eksisterende spil?

Kan man bruge en fælles national platform til at dele undervisningsforløb?

Hvad gør vi nu?

16:00-18:00

### **Mingling og mulighed for spil**

Fremvisning af nye danske spil og mingling.