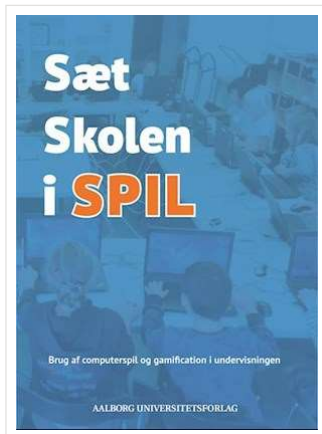


Gamification er mere end Kahoot

Af: Kenneth Hansen

Med "Sæt skolen i spil" får man en indføring i kvalificeret anvendelse af spil og gamification i en undervisningskontekst, som bygger på fælles målsætninger, dialog i klassen - og naturligvis på at have det sjovt med spil.



"Sæt skolen i spil" præsenterer en praksisnær tilgang til anvendelse af computerspil i undervisning og en række pædagogiske overvejelser omkring, hvad computerspil og gamification gør ved klasserummet, og hvad der skal til for at få det til at fungere. Derudover bliver teori bag spil og de mekanikker, spillene trækker på, uddybet.

Bogens tilgang til anvendelsen af spil i skolen ligger meget langt fra tidligere fordommende edutainment, hvor en letbetet og ofte underlødigt indpakning af faglige elementer i spil var populært. At anvende spil i undervisningskontekst med et fagligt læringsudbytte er en kompleks størrelse, der kræver meget mere viden og forarbejde end blot at sætte eleverne til at tælle mønter med en båd eller skyde aliens og vinde bogstaver.

Forfatterne trækker fortrinsvis på erfaringer fra forskningsprojektet Sæt skolen i spil, hvor fokus lå på anvendelse af computerspil som en del af undervisningen. Men der anvendes også analoge redskaber, som kan inspirere til anvendelse i klassen, og som for nogle lærere måske kan være lettere tilgængelige.

Bogen er opdelt i otte tematiserede kapitler, som hver især kan læses separat. Her er for eksempel temaer om computerspil i undervisning, klasserummet som spil, gamification og faglige mål og en guide til brug af spil. Det er nyttigt, hvis man helst bare vil vide mere om spil i undervisning og ikke vil dykke ned i en mere fagspecialiseret anvendelse af spil i dansk og matematik.

Sproget er lettilgængeligt og med masser af forklaringer og uddybninger af særlige spilbegreber undervejs. Der er henvisninger til kilder, uden at disse virker unødigt anmassende. Jeg er særligt begejstret for

fokus på fælles dialog og kommunikation om mål og mening. For at anvendelse af spil i undervisningen skal give mening, er inddragelse og fælles forståelse et gennemgående tema i bogen. Det er ikke nødvendigvis fagfaglige mål, som bliver understøttet af spil, men mål som bedre samarbejde, løsning af fælles udfordringer og udvikling af sociale spilleregler i klassen.

Bogen kan anbefales til alle, der gerne vil arbejde med spil og gamification i undervisningen på et teoretisk velfunderet grundlag og med hold i klasserummets virkelighed. Det er ikke nødvendigvis nemt, men kan, som eksemplerne fra bogen viser, etablere nye måder at arbejde med både fagligt og socialt indhold i klassen på.

Fakta

Titel

Sæt skolen i spil

Forfatter

Thorkild Hanghøj, Tore Neergaard Kjellow, Stine Melgaard, Lise Dissing Møller, Birgitte Henningsen, Erik Ottar Jensen

Pris

299

Sider

336

Fås også som e-bog for 140 kroner

Forlag

Aalborg Universitetsforlag