

# Spelets roll i skolan

Spelfortbildning april 2019

Matilda Ståhl  
Åbo Akademi

## Spel i läroplansgrunderna

"kritisk iakttagelse och analys av visuella budskap i tv, [dataspel](#), filmer, tecknade serier och reklam"  
(Utbildningsstyrelsen, 2004, s. 235)

"Lärmiljöerna ska ta hänsyn till att eleverna lever i en pluralistisk och alltmer globaliserad medievärld som formas av olika informations- och kommunaktionstjänster, webbtjänster och [spel](#)" (Utbildningsstyrelsen, 2012, s.26)

## Spel i läroplansgrunderna

”En mångsidig och ändamålsenlig användning av informations- och kommunikationsteknik ökar elevernas möjligheter att utveckla sitt arbete och sin förmåga att skapa nätverk ... Vid valet av arbetssätt ska man använda sig av de möjligheter som spel och spelifiering innebär.” (Utbildningsstyrelsen, 2014, s.30)

Spelfiering  
vs  
spelbaserat lärande

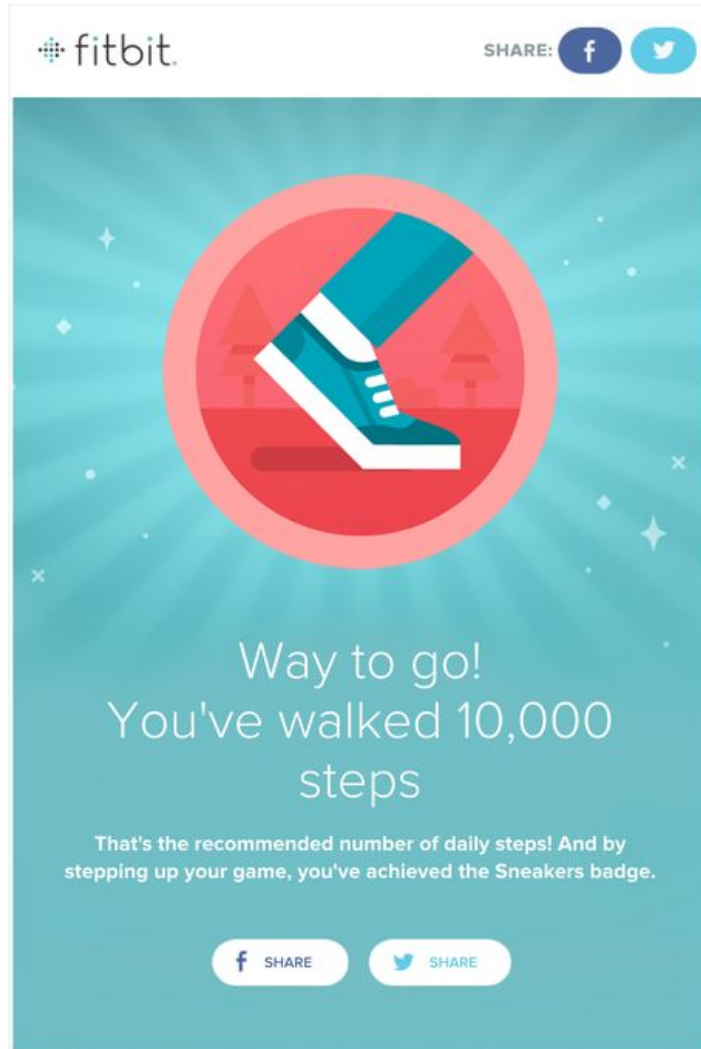
# Spelfiering vs spelbaserat lärande

Spelbaserat lärande är att använda spel i undervisningen för ett pedagogiskt syfte

# Spelfiering vs spelbaserat lärande

Spelifiering är att använda sig av spelvärdens meningserbudanden i ett annat sammanhang än spelindustrin (Deterding et al, 2011)

## Spelvärdens poängsystem och belöningssystem



- "gamification' as the use of game design elements in non-game contexts"

(Deterding et al, 2011)

# Spelifiering vs spelbaserat lärande

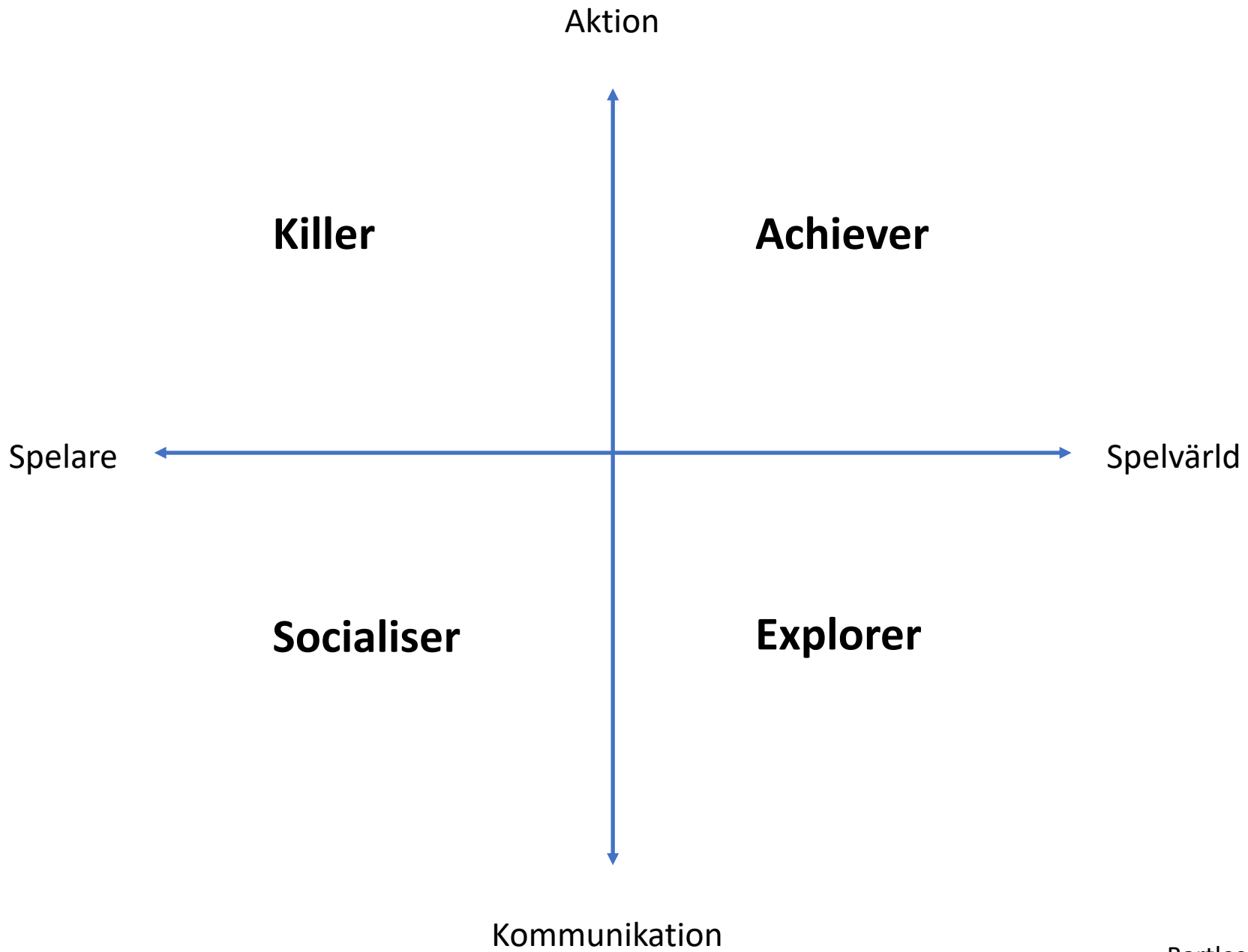


Spelifiering är att använda sig av spelvärldens meningserbudanden i ett annat sammanhang än spelindustrin (Nacke & Deterding, 2017)

Lästips: "Det spelifierade klassrummet" av Adam Palmquist (2018)

Men, enligt den senaste forskningen: spelifiering är mer än Points Badges Leaderboards (PBL)!





# Pedagogiska frågor att utgå från

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Digitala spel

Spelfortbildning april 2019

Matilda Ståhl  
Åbo Akademi

# Spelfiering vid VÖS

Åk 6, våren 2017

# Uppgiften:

- **Se på fem speltrailers** (Journey, Night in the Woods, Shelter, Thumper, Broken Age) och välj det spel du önskar jobba med
- Välj **en scen** från trailern och ta en skärmdump av den
- **Skapa din version** av scenen genom att använda penna och papper
- Se på de olika **lagren i bilden** och skapa en för-, mellan- och bakgrund
- Använd kamerafunktionen i din pekplatta, **skapa en digital bild** genom att ta en foto av dina olika lager. Tänk på djup och ljus!

# Shelter

PEGI 12

<https://www.youtube.com/watch?v=rzHU7p8SMvw>

# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Night in the Woods

PEGI 12

<https://www.youtube.com/watch?v=8109dluc-bo>



# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Journey

PEGI 7

<https://www.youtube.com/watch?v=61DZC-60x20>

# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Broken Age

ESRB 10+

<https://www.youtube.com/watch?v=CPC74oee4TI&t=26s>

# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Beyond Eyes

PEGI 3

[https://www.youtube.com/watch?v=gmmo\\_2lJp4](https://www.youtube.com/watch?v=gmmo_2lJp4)

# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Unravel

PEGI 7

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_h80zM6u0f0](https://www.youtube.com/watch?v=_h80zM6u0f0)



# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Samorost

PEGI 7

<https://www.youtube.com/watch?v=d-b-wpPM7yA>

# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Ori and the Blind Forest

PEGI 7

<https://www.youtube.com/watch?v=cclw-Yu3moE>

# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# The Book of Unwritten Tales

PEGI 12

<https://www.youtube.com/watch?v=RSMgYx5cGKQ&t=46s>

# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?

# Thumper

ESRB 10

<https://www.youtube.com/watch?v=gtPGX8i1Eaw>



# Pedagogiska frågor

1. Vad kan jag som spelare konkret göra i spelet?
2. Vad är spelets mål?
  - Erbjuder spelet kognitiva (kunskaper), psykomotoriska (färdigheter), affektiva (attityder) och/eller sociala (mänsklig växelverkan) mål?
3. Vilket/vilka perspektiv erbjuder spelet?
4. I vilken mån kan jag påverka spelupplevelsen? (t.ex. svårighetsgrad)
5. Vem har skapat spelet och i vilket sammanhang?