



■ KONSENTRERT. Angelina Heier (8) er en aktiv jente, men når hun får drive med Ipad-en, konsentrerer hun seg skikkelig og stenger alt annet ute.

Ikke jeg som burde gjort dette

MOSS: – Foreløpig er det et veldedighetsprosjekt, sier Marius Mathisen.

Han la ut «Angelinas verden» til gratis nedlasting på alle plattformer. De 9000 kronene han har fått inn så langt er fra brukere som har ønsket å donere en symbolsk sum.

– Det er hyggelig at flere kan ha nytte av spillet. Men egentlig er det ikke jeg som burde gjort dette – utvikle en gratis app og dele ut Ipad-er på skolen. Jeg synes Norge henger flaut langt bak når det kommer til å utnytte potensialet i digitale læringshjelpemidler og interak-

tive løsninger, sier Mathisen.

Når it-studenten er ferdig med bachelorgraden i 2014, håper han å kunne fortsette utviklingen av læringsapper.

– Spørsmålet er om man kan leve av dette. Foreløpig har jeg fått mange tilbakemeldinger fra happy mødre og takknemlige spesialpedagoger, men ingen napp der jeg har søkt støtte. Innovasjon Norge ga meg et klapp på skulderen, sammen med en beskjed om at det ikke var nok verdiskaping i det. Jeg mener jo slike spill helt klart har en verdi. Det kommer bare an på hva man måler, sier han.



NY VERDEN. Startbildet i læringsappen «Angelinas verden».

Positiv forsker

OSLO: – Det har ikke tatt helt av ennå, men lunt er tent. Satsingen har økt betraktelig, sier Alf Inge Wang, spillutvikler og professor i spillteknologi ved NTNU.

Han er sikker på at bruken av dataspill i skolen vil øke kraftig fremover.

– For det første er tilgjengeligheten blitt mye bedre. Flere har nettbrett og smarttelefoner, og det er enkelt å få tak i spill. Touchskjermene har dessuten gjort at stadig yngre brukere kan dra nytte av læringsspillene. Når man slipper å bruke mus og tastatur, kan treninger lett navigere og forstå

konseptet. Da er triksene å også klare å snike inn læring. Alt handler om god – og logisk – innpakning. De som spiller skal ikke merke at de lærer. Det er målet for alle som jobber med

spill og læring, sier Wang.

NTNU-professoren mener det dessuten er stadig flere spillutviklere som klarer å finne balansen mellom underholdning og læring.

– Før var det ofte en skjevfordeling, der læring var det viktigste. Spillene som ble laget var utrolig kjedelige.

Wang har selv jobbet i seks år med teknologi for å bruke smarttelefoner, nettbrett og bærbare pc-er til å spille læringsspill i klasserommet. Nå jobber han med å lansere et quiz-lignende spill i Norge og England.

Han påpeker imidlertid at teknologien ikke er det eneste som må være på plass.

– Å få inn spill i skolen tar tid. Teknologien er én del av det, pedagogikken er en annen, sier Wang.

Skeptiske forlag

OSLO: – Vi skal ikke tilby hoppende kaniner over skjermen. Det har vi vært bevisste på hele veien, sier Terje Dahl, seniorutvikler i Fagbokforlaget.

Professor Alf Inge Wang sier det beste med spill er læringen som «snikes» inn uten at man merker det. Dahl er uenig.

– Vår erfaring er at elevene synes faget er spennende i seg selv. Vi tilbyr en rekke digitale læringsressurser, men disse er skrellet for «tjohei», sier Dahl. Han er skeptisk til læringsspill av to grunner:

– Slike spill er «læringsmaskiner». Jeg har ingen tro på forhåndsprogrammert undervisning. Den gode lærer er en person som forstår hva eleven ikke forstår, og tilpasser undervisningen etter dette. Dessuten gir spillene en kunstig beløn-

ning som ikke har noe med faget å gjøre i det hele tatt.

Han får delvis støtte av Arne Fredrik Nilsen, redaksjonsleder i Aschehoug Undervisning.

– Vi har laget noen få spill, men her er underholdningsbiten tonet ned. Særlig de litt eldre barna skiller uansett mellom når de leker og når de lærer, sier Nilsen.

– Ser dere et marked her?

– Det vil jeg ikke si. Vi henvender oss til skolene, og derhar etterspørselen vært begrenset. Vi klarer ikke å konkurrere med de store, kommersielle spillprodusentene. Vi holder oss fagtro, ihvertfall foreløpig, sier han.

– Min teori er at det så mye spill at foreldre er takknemlige for en bok, som kan roe det hele ned, sier Tanja Hoel, prosjektleder i Cappelen Damm.

Lek og lær

FORDEMINSTE

«Monkey Math School»:

Her kan barna leke med tall, regning, former med mer. En app som engasjerer og begeistrer barna.



«ToonTastic»:

Her kan barna lage digitale dukketeater. Mange av de eldste barnahagebarna klarer å ta i bruk denne selv, men det kan være godt med en støttende voksen de første gangene siden den er på engelsk.



«Drawing Pad»:

Flott app der barna kan tegne og leke med ulike verktøy. Tegningene kan lagres og brukes inn i kombinasjon med apper som Book Creator, Comic Strip eller Strip designer. Da kan barna lage små digitale fortellinger med tegningene sine. Det er også mulig å dele tegningene direkte fra Drawing pad, de kan sendes på epost eller deles i sosiale medier om det er ønskelig.

Anbefalt av Cathrine Fragell Darre, prosjektleder i Myrertoppen barnehage, som bruker Ipad aktivt i barnehagehverdagen.



FOR SKOLEELEVER

«Smart pirate»:

Det er et lite spill der barn på en morsom måte kan lære om brøker og trene seg i brøkrekning. Man kan lære om ekte brøker, likeverdige brøker, addisjon og sammenligning. Passer for barn fra femte til syvende klasse på barneskolen. Finnes i egen norsk versjon.



«Khan Academy»:

En av de mest anerkjente læringsappene er Khan Academy som er anbefalt for større barn og tenåringer. Her kan man blant annet lære matte på mange forskjellige nivåer samtidig som man har videogjennomganger av ulike tema. Krevder engelskkunnskaper.



«Dragonbox»:

Norskutviklet spill der man på en lur måte lærer blant annet prinsipper for algebra. Spillet egner seg for alle aldre og finnes også på norsk. Anbefalt av Alf Inge Wang, spillutvikler og professor i spillteknologi ved NTNU.

