

D

e spiller, ler og lærer. Spillene brukes både i skolen og næringslivet. NTNU tester ut en helt ny spillplattform for klasserommet.

– Vi er i ferd med å kommersialisere en plattform der tanken er at lærerne og elevene skal tildegne seg kunnskap sammen, forteller Alf Inge Wang. Han er professor ved institutt for datateknikk og informasjonsvitenskap ved NTNU i Trondheim, og står bak spillplattformen Kahoot!.

KLASSEROMSQUIZ

– Vi tester en quizløsning der læreren kjører en quiz på sin PC med prosjektor, og elevene bruker det de har av nettbrett, PC eller smarttelefon for å være med og spille. Som lærer kan du bruke det til å oppsummere, eller du kan teste hvor klassen er før du går inn på et tema, forklarer Wang.

– Et slikt spill har dobbel nytte. Det løser opp stemningen i et klasserom, og gir en positiv sosial boost. Studentene skjønner umiddelbart om de har forstått stoffet riktig, og læreren får vite om de faktisk har fått med deg det han har gått igjenom. Jeg bruker dette i timene mine selv, og ser jeg at ingen har fått med seg det vi har snakket om, kan jeg gå gjennom og forklare, pluss at jeg kan notere meg at dette må jeg kanskje lære bort på en annen måte neste år. Dermed er det et godt forbedringsverktøy, også, sier Alf Inge Wang.

SIMULATORER FØRST

Seriøse spill er ikke nytt. Men mulighetene blir større i takt med at klasserommene fylles opp med stadig flere PC-er, smarttelefoner og nettbrett.

– På en måte har jo de seriøse spilloene vært der hele tiden, som starten på hele spillindustrien. Forsvaret var først ute, med simulatorer og sånt. Forskjellen på en simulator og dagens seriøse spill er at i spillet prøver du ofte å oppnå ett eller annet ut over bare å utføre handlingen. Poeng og utmerkelser hvis du gjør det godt, for eksempel, forklarer Wang.

Innen læring har det vært seriøse spill helt fra starten. De enkle barnespillene med stavning og

SPILLER SEG FLINKE

TEKST: Georg Mathisen

regning begynte som digitale varianter av det samme som skjer på papir, bare med litt annen innpakning.

– Det som er skjedd i det siste, er at det også er kommet endel spennende lærings-spill der du ikke gjør det samme som på papir. Du får i oppdrag å være eier av en saftbutikk der du må selge saft og kjope inn varer for å holde orden på økonomien, for eksempel. Da vil læringen bli helt anderledes, fordi den er integrert i fantasien, sier han, og mener at vi bare har begynt å skrape i overflaten.

– Den oppvoksende generasjonen lærer på en litt annen måte. Elevene er vant til å ha interaksjon, og til å kere på en helt annen måte enn fra bøker. Nettbrett er en veldig god læringsplattform. Terskelen for å bruke dem er lav, og det er mye enklere å ta direkte på skjermen enn å bruke mus.

TOFF ØKONOMI

Utfordringen ved å utvikle seriøse spill er gjerne økonomiske. Røne underholdningsspill er det mulig å tjene veldig godt på. Læringspill har et mindre marked og ofte ikke så stor betalingsvilje. Dermed er det også mer begrenset hvor store ressurser som kan pussettes inn.

– Men med App Store og nettbrettene har det åpnet seg nye muligheter til både å selge og å utvikle læringspill. Utviklingen krever mindre, markedsføringen er anderledes, og du kan potensielt tjene brukbart med penger uten å ha en stor organisasjon i ryggen, sier Alf Inge Wang.

I neste omgang venter han seg mye av løsninger i stil med Google-briller, der grafikken kan legges oppå virkeligheten. For eksempel er det en spennende måte å lære historie på når du kan se på et sted og bruke brillene til å bla deg gjennom historien og se hvordan det så ut for 100 eller 200 år siden.

