

# - LIKE FEIL SOM PÅ 80-TALLET

**L**æring oppstår ikke i møtet mellom maskin og menneske – den oppstår best i møtet mellom mennesker, sier Terje Dahl.

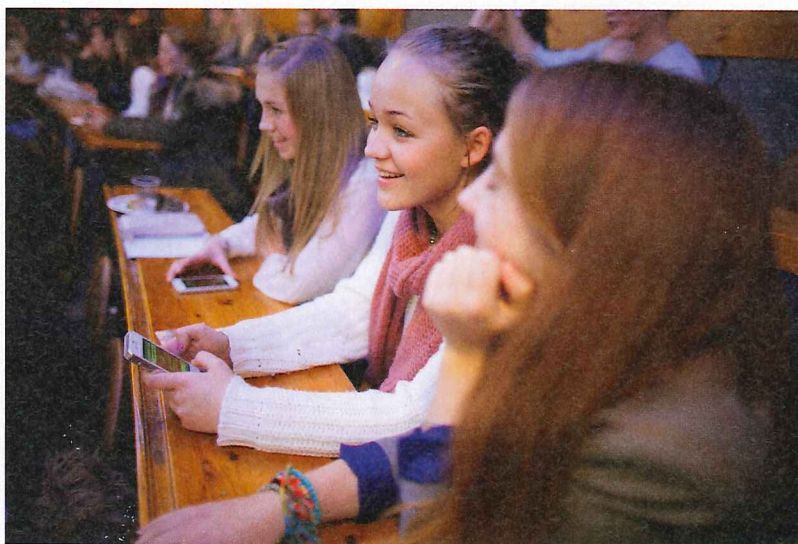
Han er seniorutvikler i Fagbokforlaget, datagründer og har lang undervisningserfaring. Dahl har arbeidet med å utvikle digitale læringsressurser siden det han selv omtaler som «tidens morgen». Men han er fremdeles like skeptisk til å bruke spillteknologi til undervisningsformål som da de første «lek og lær»-programmene dukket opp på 1980-tallet.

– Selv om en ny generasjon spillutviklere, ofte uten pedagogisk erfaring og innsikt, igjen ser for seg en omfattende «spillifisering» av undervisningssektoren, vil resultatet bli det samme som før, spår han. Han mener det er tre ganske åpenbare grunner til at dataspill heller ikke i årene fremover vil få noen stor plass i skoleverket:

– Lærings situasjonen blir både mest effektiv og mest motiverende når respons og belønning blir knyttet direkte til læringsinnholdet. Hoppende kaniner og irrelevant respons fremmer ikke læring, sier Dahl. Og videre:

– Av å konkurrere lærer man først og fremst å konkurrere, mens selve læringsutbyttet gjerne drukner i konkurranse- og underholdningselementer. Og: «Programmert undervisning» er et feilspor. God undervisning kan ikke forutses eller forhåndsprogrammes, men fordrer en lærer som forstår hva det er elevene ikke forstår, ifølge Terje Dahl.

Han hevder at spillbransjens iver etter å «pakke inn» og «kamouflere» fagstoff og lærestoff, langt på vei er meningsløs: – Elever må stadig få oppleve gleden ved å beherske selve faget og det som egentlig skal læres, uten at dette oppstår som en ugjenkjennelig og diffus bieffekt av en underholdningsøkt!



## HJELP MOT FLY OG LÆREVANSKER SYKEHUS

**S**tørre forskjeller mellom gutter og jenter. Stadig flere som sliter med lærevansker. Norsk grunnskole har mange utfordringer.

Spill kan være løsningen på noen av dem.

– Om de ikke løser dem helt, har vi en god del tester og eksperimenter som viser at dette hjelper, sier Alf Inge Wang. Selv har han arbeidet med teknologi som registrerer hjernebølgene til den som spiller og lærer.

– Det viser seg at det er veldig positivt i forhold til for eksempel ADHD. Vi kan legge det opp slik at for å oppnå noe i spillet, må de konsentrere seg hardt over lang tid. For å oppnå andre ting, må de slappe helt av. Her har vi bedre resultater med dataspill enn med endel av de tradisjonelle måtene å gjøre det på, sier Wang.

Forklaringen er den samme som med annen læring gjennom spill: Du blir oppslukt av spillet og strekker deg litt lenger for å oppnå noe som det er viktig for deg å få til.

**F**ly, skyte, og helberede. Det er blant ferdighetene som voksne mennesker kan lære ved hjelp av spill. Statoil har testet ut spillbasert opplæring for eksempel for å utsette folk for forskjellige situasjoner i et kontrollrom.

Forsvaret bruker flysimulatorer og våpensimulatorer, og sykehus eksperimenterer med å la ansatte bli utsatt for ulike situasjoner i et spill. Fellesnevneren er at det gjerne er snakk om å håndtere situasjoner som ikke kan testes ut i praksis uten stor risiko eller store skader.

