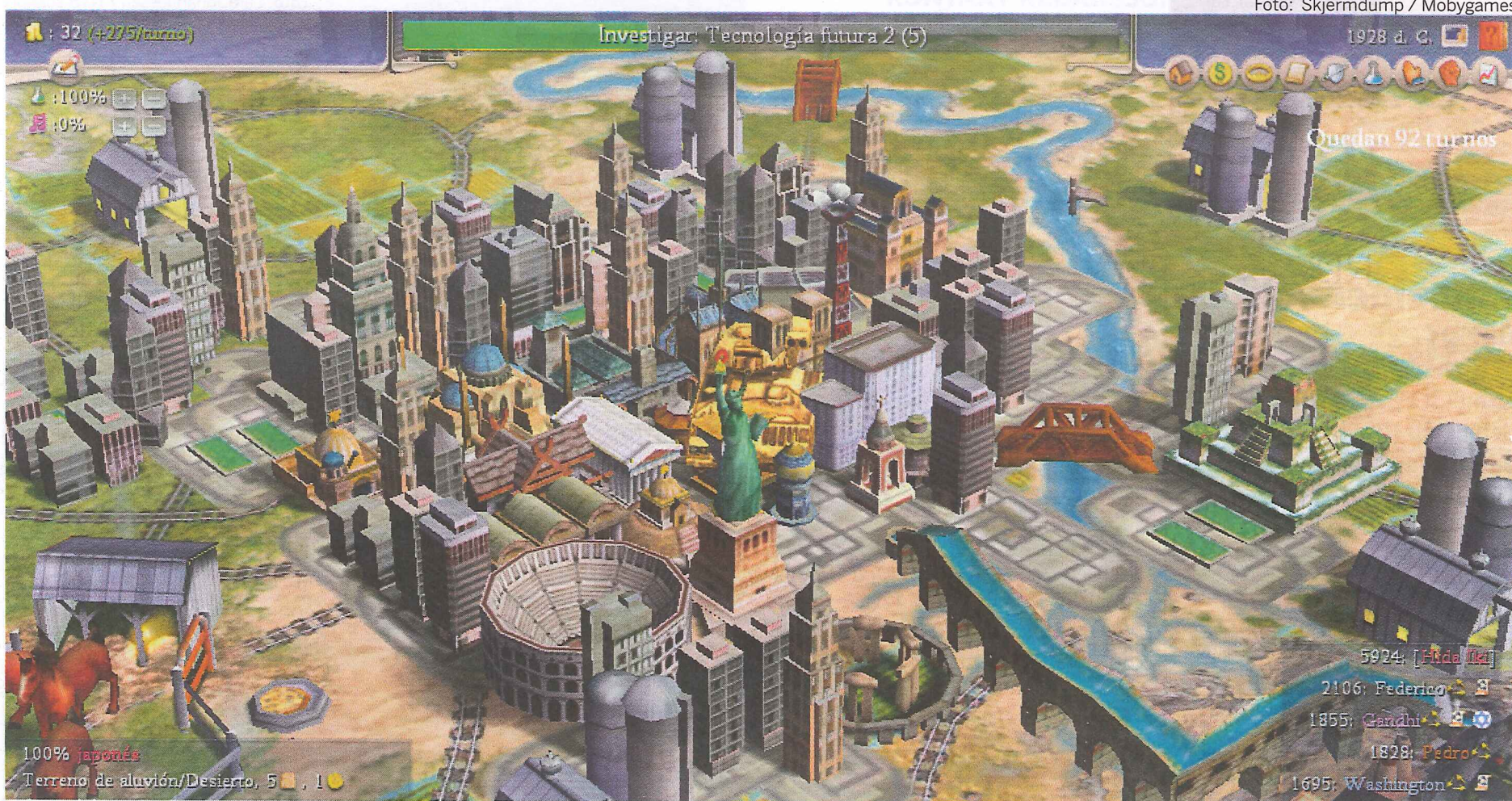




LÆRERIKT: Dataspillet Civilization IV handler om å bygge samfunn og få dem til å fungere. Spillet kan gjøre det lettere for elever å lære fag som norsk og samfunnsfag, mener lærere.

Lærer av dataspill

Ikke alle spiller dataspill bare for moro. I Bergen tester de ut om elever også kan lære av å spille.



Stine Frimann

■ Danske forskere undersøkte nylig hva som skjedde når elever fikk spille dataspill i skoletimene. Dataspill i skolen kan gjøre at elevene lærer bedre, mente de. Forsker Birgitte Holm Sørensen ved Aalborg Universitet i Danmark sier at spillene gir de unge konkurranse og utfordring. Det skriver nettsiden videnskap.dk.

Nå har en videregående skole i Bergen testet å bruke et dataspill for å lære norsk, engelsk og samfunnsfag. Lærerne på Nordahl Grieg videregående skole brukte datasillet Civilization IV. Der skal spillerne bygge opp et samfunn. Spillerne må velge hvilke ting de synes er viktigst. Så ser de hva valgene fører til. Noen ender opp med krig. Andre snakker sammen for å

finne løsninger. Noen land blir fattige, andre rike.

– Elevene fikk ta aktivt del i konflikter istedenfor å lese om det. Vi stoppet opp mange ganger. Da snakket vi om ting fra pensum og hva elevene skulle se etter underveis. Det virket som elevene husket ting bedre etterpå, sier lærer Vegard Relling til Klar Tale. Elevene sjekket også ord på engelsk for å finne ut hva de betød og undersøkte for eksempel hva fascisme er. Mange lærte av feilene de gjorde i spillet, og så at de fikk følger senere, forteller Relling.

Flere mener at dataspill lærer unge å samarbeide og løse problemer. Elevene belønnes for å mestre ting. Men det holder ikke bare å spille i vei, mener spillekspert Jørgen Orvall Kirksæther. Skal

elevene lære noe, må lærerne lage et godt opplegg.

Det er Alf Inge Wang enig i. Han er professor ved universitetet NTNU.

– Hvis en by skal erobres i spillet, må læreren stoppe opp. Han må snakke med elevene om valg. Så må de gå gjennom hva som skjedde etter at elevene hadde tatt valgene. Hvis ikke, lærer ikke elevene, sier han.

I spill kan det for eksempel være viktigst å få mest penger. Det er ikke sikkert at det er det viktigste for å bygge en by i virkeligheten, sier Kirksæther. Det er opp til læreren å snakke om de etiske sidene. – I spillet Victoria må for eksempel spilleren vurdere om de skal bruke slaver. Da kan han eller hun komme raskere fram, forteller Kirksæther.

Det å vinne er det eneste som teller i dataspill.

– Spilleren kan komme i en konflikt i datasillet. Kanskje må læreren diskutere om det kan være bedre å trekke



KORT OG KLART: DATA-SPILL

■ En videregående skole i Bergen har brukt data-spill i timene.

■ De mener elever kan lære samfunns-fag og engelsk av spillene.

■ Men da må lærerne snakke mye om det som skjer underveis i spillene, mener eksperter.

seg tilbake enn å angripe. Læreren kan også bruke dette for å fortelle om eksempler i verdens-historien, og fortelle hva ledere har tenkt, sier Kirksæther.

Noen mener at dataspillene kan fenge gutter. De slutter oftere på skolen.

– Noen vil bare ha det morsomt med spillene på skolen. Men flere kan bli mer positive til det de skal lære. Da kan de lære mer, mener Wang.

cecilie@klartale.no