**Videohistorier der skal ligge på KASK-hjemmesiden (**[**scangame.dk**](http://scangame.dk)**)**

Formålet med videofortællingerne er at fortælle om processen omkring spiludvikling , samarbejde og spil og læring.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 1. Runde – Person ***1 -*** ***JEPPE*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | - hvad er dit/jeres forhold til spil? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Mit forhold til spil er, at jeg har altid været sådan en medium-spiller. Jeg har aldrig været dedikeret gamer, men jeg har altid spillet meget. Jeg har altid interesseret mig for børn og spil og brugt det i forskellige sammenhænge – også som underviser i spil. Så feltet med hvordan børn interagerer med spil, har altid interesseret mig. |
| 1  ENGELSK | * What does gaming mean to you? Has this changed from the start of the project up until now? | In terms of gaming I would consider myself a medium gamer. I have never been a dedicated gamer but have always played a lot. Have always been interested in games and children and used that interest in various contexts – Also as a teacher using games. The field of child-game interaction has always interested me. |
| 2  DANSK | - hvad er dit forhold til spil i/i forbindelse med undervisning? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Man kan klart bruge spil i undervisningen. Både som et tilrettelagt forløb og som et supplement ind i undervisningen for at fange elevernes engagement på en anden måde og møde dem, der hvor de er. De bliver opslugt på en anden måde, når de er i et spil. Det kan være både mere fag-dedikerede spil, serious games eller et mindre fag-dedikeret spil, hvor det er mere underholdning, men som kan bruges direkte ind i undervisningen. Man lærer meget ved også at spille ikke-faglige spil.  Vi har haft mange rigtig gode diskussioner og oplæg omkring hvordan man kan putte det ind i undervisningen. Så har det også været interessant at tale med underviserne, der står i de konkrete forløb, hvordan er det vi kan gøre det konkret. For det er fint nok at snakke om det på det overordnede niveau, men at få det trukket ind i en konkret hverdag – hvad er det I skal gøre inde i klasserummet, det er interessant. |
| 2  ENGELSK | - How do you feel about games in / for teaching? Has this changed since you started in the project and up till today? If so: How? | One can clearly use games in education. Both as an organized course and as a supplement into the classroom to capture students' engagement in a different way and meet them where they are. They become absorbed in a different way when they are in a game. It can be both more task oriented games, serious games or less task oriented game where it's more fun, but still can be used directly in the classroom. You also learn a lot by playing non-professional game. We have had many good discussions and presentations about how to put it into teaching. So it has also been interesting to talk to the teachers who are in the actual process about how we can make it concrete. It's fine to talk about it on the main level, but to get it pulled into a concrete everyday - what is it I need to do inside the classroom, that’s what’s interesting. |
| 3  DANSK | - hvad fik dig/jer til at gå ind i projektet? | Jeg har altid været interesseret i spil. Derudover er jeg altid interesseret i at udvikle læring og undervisning. Jeg synes spildelen vil være optimal i forhold til at udvikle en bedre læring. Blive ved med at udvikle – bedre læremidler og anderledes tilgange til det. |
| 3  ENGELSK | - What made you join the project? | I have always been interested in gaming. Additionally, I am interested in developing learning and teaching. I think the game part is an optimal companion to the development of better learning. And also to continue to develop - better learning materials and different approaches to it. |
| 4  DANSK | - hvilke aktiviteter vil du/I fremhæve og hvordan har processen været indtil nu – godt/skidt/hvordan kunne det være gjort bedre | I starten af projektet var det forvirrende for mig personligt – hvad det egentlig var, det hele det gik ud på. Hvad skal vi stille op og hvad er det vi konkret skal gøre. Vi har fået nogen timer fra projektet og hvad er det vi skal bruge timerne på sammen med underviserne. Da vi så fik lavet et program for hele foråret 2012, da syntes jeg det blev meget mere konkret og håndgribeligt. Det var positivt og dejligt at vi fik et program for hele året med foredragsholdere, der kom og inspirerede – der var sådan en udvikling i det – det har været rigtig positivt. Pixeleap kom ind som udviklere og samarbejdspartner, det fungerer rigtig godt. Mange af vores aktiviteter har været, at der er kommet foredragsholdere, som har startet en diskussion op omkring læring, omkring spil. Derudover har vi selv været i gang med at spille og undersøge, hvordan spil fungerer og været ude i hjørnerne. Undersøgt nogen lidt kedelige serious games, og fundet ud af, hvad vi *ikke* vil, og det synes jeg faktisk er en væsentlig ”findings” , at finde ud af - hvad er det, vi ikke skal. Finde ud af hvad det er for fælder man kan falde i, når man arbejder i det her felt. Man kan nemt komme til at lave kedelige underviser-spil. Vi er kommet frem til, at det skal være sjovt at spille spillet – og så kan man lære noget.  Det er en udfordring, at vi kører to projekter sideløbende. De kan godt komme til at lappe lidt ind over hinanden – hvornår gør vi det det ene og hvornår er det det andet. Det har også været en styrke, men også forvirrende. Og så mangler vi nok stadig en klar vision, så vi kan se, hvad er det vi ender op med, når vi er *helt* færdige med projektet. Det er udvikling - nyt land, der skal trædes, men at have en lidt mere klar ide om, hvad det er vi ender op med, når det er slut. Vi har prøvet mange gange, men det kunne vi godt have brugt mere tid på og skal nok stadig bruge tid på.  I forhold til andre aktiviteter i projektet, havde vi en intention om, at underviserne skulle have et øget kendskab til spil og få inspiration til at spille. Vi købte derfor forskellige konsoller: X-box, Wii og Playstation for at få større kendskab til dem og øve sig i dem. Jeg havde egentlig også tænkt at de skulle ind i klasseværelset de her konsoller – det fungerer ikke. Folk har det derhjemme og tager det ikke ind som en udvikling. Det er en af de ting vi har lært, de trækker lidt støv de her spillekonsoller. |
| 4  ENGELSK | - What activities would you emphasize and how would you describe the process so far - good / bad / could have beeen done better? | At the beginning of the project everything was pretty confusing for me personally - what it was all about. Where we are going with it all and what tasks at hand we specifically have to do. We've got these hours from the project, how do we use them best together with the teachers. When we made ​​a program for the entire spring of 2012, everything became much more concrete and tangible. It was a positive and nice sensation to put together a calendar for the year with speakers coming to inspire us all - There was a great sense of progress about it - It's been really positive. Pixeleap joined us as developers and business partners. It works really well. Many of our activities has been revolving around speakers starting a discussion around learning and games. In addition, we started to play and explore how game works and took fieldtrips out in the corners of what games do. Examined a great many rather dull serious games, and found out what we shouldn’t do, and I think it was actually is a significant finding to settle this - What is it that we should not do? Find out what kind of traps you can fall into when working in this field. As it is way too easy to make boring lecturer games. We have come to the conclusion that it must be fun to play the game - Only then you can learn something.  It is a challenge that we are running two projects in parallel. They can intersect - when we do one thing and then the other. It has also been a strength, but confusing at the same time. And so we probably still need a clear vision to see what it is we end up with when we are completely finished with the project. Because of the nature of development – And breaking new grounds, we have yet to grasp a clear idea of ​​what it is we end up with at the end of the project. We have tried many times, but we could have spent more time and'll still spend time.  Compared to other activities of the project, we had an intention that the teachers should have an increased knowledge of the game and get inspired to play. We therefore bought different game consoles: X-box, Wii and Playstation to get more familiar with them and practice. I hoped they would tie into the classroom activities these consoles - it does not work. People have them at home and do not take them in as a development tool. It's one of the things we have learned, so, they pull a little dust these game consoles. |
| 5  DANSK | - er der noget der har overrasket dig/jer? | Ja, jeg synes, der er mange ting, der har overrasket mig, men jeg synes især undervisernes mod på at kaste sig ud i det her nye felt, de ikke ved noget som helst om – det har været overraskende. De er gået positivt ind i det – også at det har været lidt forvirrende og nyt. Der er ikke noget der er etableret. Det har de turdet at kaste sig ud i – det har været positivt.  Så har jeg også været overrasket over hvor nemt det er gået med at samarbejde med spiludviklere, der kommer fra en helt anden verden – at vi har kunnet finde et fælles sprog og fælles ønsker til hvad det er, vi gerne ville lave, det har været overraskende. |
| 5  ENGELSK | - Is there anything in the project that has surprised you? | Yes, I think there are many things that have surprised me, but I think especially the teachers' courage to enter a new field, that they do not know anything about - it's been amazing. They have engaged positively in a positive way – Even when the path was a bit confusing and new. With no consensus, still, they have dared to enter these new realms - it's been positive.  I've also been surprised at how easy it has been to cooperate with game developers, who comes from a completely different world - That we have been able to find a common language and a wish list about what we would like to do, it has been surprising. |
| 6  DANSK | -Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen? | Hvis man skal bruge et spil direkte ind i undervisningen, skal der både være mulighed for at tage nogle af ens fagmål ind i spillet eller ind i spillets kontekst. Det skal samtidig være så åbent, så forskellige faggrupper kan bruge det samme spil. Det synes jeg netop, de to udkast vi har til spil *lige nu* – er ikke låste i forhold til, at det *kun* er det her fag, det kan bruges til, at det *kun* er den her sammenhæng. Men der ligger en skabelon, som man kan bruge til forskellige fag og forskellige fagmål. Hvis man skal kunne bruge det ind i undervisningen, skal det være et åbent spil med mulighed for fagligt indhold. |
| 6  ENGELSK | What will it take for you to use or develop games in / to the class? | If you want a game to fit directly into the classroom, you will need to be able to take some of your curricular goals into the game or the game's context. It should also be open-framed so different groups can use the same game. I think the two drafts we are using right now - Are not locked in terms of difficulty or context. They serve more as a template that you can use for different subjects and curricular goals. To be able to use it in your teaching, it must be an open game with the possibility of interchangeable curricular content. |
| 7  DANSK | - har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde? | Der er jo erfaringer på to niveauer. Der er både det at koordinere sådan et projekt her, hvordan er det man gør det sådan rent håndteringsmæssigt. Det er den ene erfaring – der er nogen ting, der kan justeres op, nogen der kan justeres ned. Og så har det givet mig erfaring med brug af alternative læremidler. Hvordan er det vi kan undervise på alternative måder, inspirere elever, få dem til at lære, give dem lyst til at lære. |
| 7  ENGELSK | - Did the project give you valuable insights to be taken into your daily work routines? | The experience works on two levels. There is the process of coordinating a project like this, and how one handles this from a project perspective. From this comes a knowledge of what areas you want to have focus, and which ones that could be toned down. And it has given me new experience with the use of alternative learning resources. How do we teach in alternative ways to inspire students to learn, giving them the desire to learn. |
| 8  DANSK | -hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning | De skal kontakte os – vi ved en masse! (Ha, ha). Vi har gjort mange erfaringer.  Jeg synes, hvis de skal i gang med et stort analyse arbejde, et stort research arbejde, så skal de have mange ressourcer til det. For det tager lang tid at undersøger, hvad der er på markedet og hvad det er, man gerne selv vil.  Det er meget med at finde frem til dem, der ved noget om det allerede, i stedet for at gøre det hele fra af bunden selv. Det vil jeg anbefale andre at gøre.  Og så skal de jo finde frem til lysten – det være sjovt, det skal være inspirerende, det skal være motiverende, og så skal det faglige nok komme *derefter*. Men rækkefølgen skal være: sjovt først, så kommer det faglige bagefter. |
| 8  ENGELSK | What advise do you have for others who would like to start using games around classrooms and learning? | They should contact us - we know stuff! (Ha, ha). Jokes aside, we have made headway in the field.  I think they should decide if they want to start off with a large analytical report, a major research initiative always takes up so many resources. Naturally, it takes a long time to investigate the market and what it is you would like to do in your project.  The trick lies in identifying and teaming up with those who knows about the areas already, instead of doing everything from scratch yourself. This approach I would recommend to others.  And then they of course they need to find the sparkle that makes it all fun and inspiring, it must be motivating and seated in a professional need. However, the sequence should be: Make it fun at first, then the professionalism will emerge afterwards. |
| 9  DANSK | - er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem i forhold til processen? | Jeg har det lidt ambivalent med den tid vi har. På den ene side synes jeg, det er alt for lang tid - det strækker sig over meget lang tid. Vi har meget drift og andre projekter ved siden af. Så det her forløb virker meget langt. Men på den anden siden, synes jeg også, det er meget kort. Der er nogle hårde deadlines i forhold til, at vi skal komme videre med det. Hvis man kunne have brugt tiden mere koncentreret i processen - og så have købt spiludvikleren fri en måned hvor de kunne arbejde dedikeret 37 timer om ugen eller 40 timer om ugen og det sammen med underviserne , kunne det have været interessant. Så kunne man have gjort forløbet mere koncentreret. Flere timer på kortere tid.  Nu strækker det sig over i hvert fald et år måske også halvandet år, hvor vi har mødefrekvens - nogen gange med en måned imellem og underviserene har nogle møder derimellem, og vi har møder med Pixeleap, som har 18 timer til rådighed om måneden. Så der *går* meget lang tid imellem, man tager projektet op, tager det frem og arbejder med det. Så lægger man det væk, og så går der pænt lang tid igen. Det er nok ulempen. |
| 9  ENGELSK | - Anything else on your mind important to convey in relation to the process? | I feel a little ambivalent about the hours we have available in the project. On the one hand, I think the project span is too long. We have much ad-hoc work and other projects on the side. So the process can look long from one perspective. But on the other side, I also think it is very short in terms of lessons learned and tough deadlines. If we could have concentrated our efforts have hired the game developer for one month in a stretch, working a dedicated 37 hours a week or 40 hours a week and pull it together with the teachers doing the same, it could have been interesting. So we could have made the process more concentrated with more hours in a shorter time-span.  Stretching the same proces over at least a year, perhaps one and a half years, where we have had meetings sometimes with a frequency of one a month and prospective teachers have some meetings in between, and also having meetings and sessions with Pixeleap, who had 18 hours available per month. So sometimes getting back into the project and working on it would take a while, insofar as you did other stuff in between and didn’t have everything close at hand. It's probably the downside. |
| 10  DANSK | -ellers noget? | Jeg vil sige – efter jeg er kommet ind i projektet, er jeg begyndt at kigge mere, også udenfor undervisningsverdenen, på spil i seriøse sammenhænge, hvor det ikke kun er ren underholdning. Jeg har opdaget, det er et felt, der vokser. At det bliver brugt i erhvervslivet også, og det synes jeg er vældig interessant – det sådan stadig er højaktuelt at bruge det, også på en seriøs måde. Der er mange anvendelsesmuligheder, som ikke er udforsket endnu – det er på vej. Og så synes jeg også, det har været interessant, at skolen har stillet iPads til rådighed, når det var den platform, som spiludviklerne pegede på. Det har været luksus at have den mulighed at kunne sige til underviserne: jeres elever *har* adgang til en iPad.  Alle der arbejder med iPads, har en hemmelig drøm om at udvikle selv, det er bare meget få mennesker, få institutioner, der *kan* løfte den opgave og udvikle noget materiale til en iPad selv, fordi det er kompliceret og besværeligt. Det er ret unikt, at vi har haft den mulighed. Vi kan designe et program, et spil, som vi gerne vil have det.  Vi har mulighed for at udvikle et program, et app, et spil *til* iPad fordi vi er med i det her projekt. Ellers havde skolen ikke kunnet løfte opgave selv, det er meget omfangsrigt at lave den slags. Vi har ikke kompetencerne i huset. |
| 10  ENGELSK | Final thoughts? | I would say - after I joined the project, I started to look at games outside the educational world, in serious contexts where they are not just pure entertainment. I have discovered that the field is growing. That games are used in business too, and I think that's very interesting and makes games relevant for uses beyond sheer fun. There are many uses of gaming that have not been explored yet – But they are emerging. And I also think it's been an interesting cooperation in terms of our school having made iPads available when it was identified as the best platform by the game developers. It has been a real luxury to have the opportunity to say to teachers: your students can have access to an iPad.  Anyone who works with iPads, has a secret dream of developing something themselves. It's just very few people and institutions that can tackle this task and develop for an iPad because the process is complicated and cumbersome for newcomers. It is quite unique experience that we have had this opportunity. We could design a program, a game tailored to our exact needs.  All because we are part of this project. Otherwise, the school would not have been able to follow through as it it is a very intricate and elaborate process indeed. We simply do not have the skills inhouse. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 1. Runde – Person ***2 -*** ***PIXELEAP*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | - hvad er dit/jeres forhold til spil? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Jamen altså..vores forhold til spil.. mit i hvertfald er, at vi altid har spillet spil. Siden man kunne få en computer uden mus og uden windows og indtil nu. Og så syntes vi det kunne være rigtig sjovt også at lave spil. Og det er jo egentlig derfor vi er gået ind i den her branche, for selv at være med til at skabe det, vi synes er så sjovt. Vi startede jo med at spille spillene og så har vi lige vendt dem 180 grader og så valgt at prøve at lave dem selv (også). Det er sådan et professionelt forhold, og det er også til når man slapper af og skal have noget underholdning derhjemme. |
| 1  ENGELSK | What does gaming mean to you? Has this changed from the start of the project up until now? | Well, you see, our relation to games .. My relation, anyhow, is that we have always played them. Ever since you could get your hands on a computer, before Windows or a mouse and up to now. And then we sort of figured it would be a lot of fun to be able to make games ourselves.  Basically, that’s why we started in the business, to be able to participate in the creation of what we enjoy the most.  We started out as gamers, and then we have turned around 180 degrees to try to make the games on our own (as well). The relationship is now both professional and for fun and entertainment at home. |
| 2  DANSK | - hvad er dit forhold til spil i/i forbindelse med undervisning? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Vi synes jo det kunne være rigtig sjovt at gøre noget ved uddannelse. Altså sektoren i det hele taget. Når man ser bort fra spillene og bare kigger på uddannelsessektoren, så synes vi der er nogle ting, der godt kunne blive gjort væsentligt bedre end de er lige nu. Og så syntes vi, at spil var en superinteressant måde at prøve at gøre det på. Og på den måde er det egentlig blevet koblet lidt sammen.  Vi er rigtig gode til at lave spil, synes vi selv, og synes det kunne være rigtig spændende at gøre noget ved uddannelsessektoren – og så er det jo fedt med sådan et projekt her, der kobler de to ting sammen. Det er egentlig også det, der er motivationen bag at gå ind i projektet, at det nærmest ikke ku passe bedre på det vi gerne ville.  Altså i forhold til ..vi har set nogle andre muligheder.. at det måske ikke behøver være direkte læring der er i spillene, men det kan også være læring, som ikke er matematik , men også er sammenhold og sådan nogle ting.  Det var noget vi havde tænkt lidt over i starten, men ikke rigtig vidst hvad mulighederne var. Og der er nogle helt andre værdier man rent faktisk kan lære gennem spil, end det der bare står i bøgerne – og som egentlig også er det vi synes er styrken, og er blevet endnu mere styrken – at det ikke bare er en bog, der er blevet lavet digital, men at vi rent faktisk kan give hinanden en oplevelse og give en anden læring end den bøgerne kan tilbyde. |
| 2  ENGELSK | - What is your relationship to games and learning? has it changed since you started the project and up until now? how? | We think the it could be really fun to do something about the way we do education. The sector as a whole. Apart from the games and just looking at education, we think there are some things that could be done much better than they are right now. And so we thought that games were a super interesting way to try to do it. In this respect it's really been a tight knit.  We are getting pretty good at making games, not to boast, and think it could be really exciting to take games in education further - and chance happened a project came up that connected those two things. It is actually the chief motivation behind going into the project that it almost could not cater any better to our needs and wishes.  So compared to other options we looked at.. It struck us that the skill set needed in games, can vary from mathematics to social interactions and stuff.  It was something we had thought about in the beginning when we founded the company, but never really knew what the possibilities were. And there are some very different values ​​you can actually learn through play rather than from the books - and that has its own strength, and a quality not to be dismissed - That it is not just a book made ​​digital, but that through games we can actually give each other new experiences and provide another way of learning than the books can offer. |
| 3  DANSK | - hvad fik dig/jer til at gå ind i projektet? | Det er jo simpelthen det, at vi kan få lov til at arbejde professionelt med spil. Vi gør det jo nu her i virksomheden, men her er det jo så ”work for hire”, som lige sætter skalaen lidt op i seriøsitet. Det er det her serious game-område vi ser et potentiale i – og vi ser en stor fremtid i serious games og det er noget vi gerne vil ind og lugte lidt til.  Ja, lige præcis. Det er som jeg jo lige var kort inde på, du kan lave serious games om rigtig mange ting, du kan lave spil om rigtig mange ting, men hvor det netop for os også var uddannelsessektoren, der var rigtig interessant. Så derfor passer dette her projekt bare bedre end så mange andre projekter. Derfor var det også ekstra interessant. |
| 3  ENGELSK | what made ​​you join the project? | It's simply that we get to work professionally with games. We are doing it in the company, but this job is "work for hire" which raises the bar for the professionalism. It is this serious game area we see potential in - and we foresee a great future in serious games, that is why it's definitely a scene we want to get into.  It's like I briefly mentioned, you can make serious games out of a lot of things as well as other game types, but for us it was education that was the really interesting connection. So this project is much more hand in glove than many other projects and especially interesting to us. |
| 4  DANSK | - hvilke aktiviteter vil du/I fremhæve og hvordan har processen været indtil nu – godt/skidt/hvordan kunne det være gjort bedre | Det har været spændende at have det her arbejde med lærerne også. At få deres perspektiver på, hvad der skal ind i sådan et serious game, i sådan et læringsspil. Vi kommer med en helt anden baggrund og har gameplay’et som sådan den første spiller, som absolut er et krav. Og de så har den her faglige tilgang. Og så finde sådan et common ground mellem de to indgangsvinkler til spil, det har været en sjov aktivitet at være i til møderne. Der kunne godt være lidt mere, hvad kan man sige, ensretning og milepælsorienteret proces, hvor man simpelthen har nogle deadlines, som man skal følge op på, så alle parter involveret i projektet er klar over, hvor vi står på hvilket som helst tidspunkt i projektet. Det har vi savnet lidt, synes jeg.  Noget der har været en udfordring som spiludviklere, men som jeg synes vi har fået løst godt, har været at arbejde sammen med nogle, som slet ikke ved noget om spil. Ikke bare i forhold til, hvad der kan lade sig gøre, men også hvornår det er vigtigt vi bestemmer os for noget, så vi kan komme videre. For tingene tager rigtig lang tid og det er i hvert fald ofte en udfordring vi møder når vi snakker med nogen, der ikke arbejder med spil. Tit har de ikke en fornemmelse af, at det tager rigtig mange timer at lave små ting. Derfor skal man måske hurtigt bestemme sig for, at det er det her man gør, og så prøve at sige, hvis ikke det virker, så kan vi lave det om, i stedet for at snakke i for lang tid. Det synes jeg faktisk endte med at lykkes rigtig godt. |
| 4  ENGELSK | - What activities would you emphasize and how would you describe the process so far - good / bad / could have been done better? | It has been exciting to extend the work to include the teachers too. To get their perspectives on what should be included in this kind of a serious game or in such a learning game. We all come to the table with entirely different backgrounds and gameplay playing an important role for some, and always a requirement. And the teachers have their own concept of what is considered professional approach. To find common ground between the two approaches to the game, it's been a fun activity to get into our meetings. There could perhaps be a little more, what can I say, unification and milestone progress in which you simply have some deadlines that you have to follow up, so that all parties involved in the project are aware of where we are at any given time in project. We have missed this a bit, I think.  Something that has been a challenge for game developers, but I think we have solved well, has been working with some who do not know anything about the game industry. Not just in terms of what can be done, but also when it is important we make final decisions, so we can move forward. Things take a really long time to build and develop, and it is certainly often a challenge we face when we talk to someone who does not work with games. Often they do not have the knowledge that it can take many hours to make small things. Therefore, you may quickly decide that this is what you do, and then try to say, if it works, then we can change it, instead of talking for a long time. I think this approach actually ended up serving us very well. |
| 5  DANSK | - er der noget der har overrasket dig/jer? | Jeg tror vi er overraskede over det her med at arbejde med kunder eller klienter eller hvad man vil. Der kan lige pludselig gå rigtig lang tid med bare at snakke om tingene, så jeg tror det overraskede lidt, at der godt kunne gå nogle uger inden vi kunne komme videre. Forstået på den måde, at vi har vores egen organisation, hvor vi kan gøre som vi vil. Så hvis vi synes, at nu skal det gå stærkt, så arbejder vi en weekend, eller nu gør vi et eller andet, men hvor man her pludselig skal tage hensyn til rigtig mange mennesker og deres planer og deres kalendere, så nogle ting faktisk godt kan tage uger om at komme i hus. Det er nok ikke noget problem, hvis man er klar over det på forhånd, men det var nok noget af det, der overraskede i starten – at man lige skal være opmærksom på, at det ikke kun er ens egen kalender det drejer sig om, men det er rent faktisk også andre menneskers kalendere,d et drejer sig om. Og så vil jeg faktisk også gerne sige, at jeg er personligt overrasket over det niveau af entusiasme der var omkring projektet, fordi – selvom der var nogle skeptikere, så var der faktisk overraskende stor opbakning omkring det at lave spil til undervisningen. Man kunne godt være lidt nervøs for.. man går lidt ind med den (tro) at mange lærere måske er bange for at blive afløst af spillet, men hvor mange faktisk var klar på at bruge spillet som supplering og ikke som afløser, og det synes jeg jo egentlig også er ret vigtigt. Og det var egentlig en overraskelse at der var den afklaring, for jeg synes ikke lige man gik ind med den tanke, at der var den afklaring. Så synes jeg faktisk tit det er sådan, at hvis man snakker med nogle, så er de tit lidt bange for det, at ”de skal i hvert fald ikke komme og tage vores arbejde med det spil!” Og det er jo ikke det der er tanken, det var fedt at afklaringen egentlig var der relativt hurtigt. |
| 5  ENGELSK | - Is there anything in the project that has surprised you? | I think we got surprised by working with customers or clients or whatever you want. The amount of time it can take to just talk things over, so I think it startled us a bit, it could take sometimes weeks before we could move forward. In the sense that we have our own organization where we can do as we please. So if we think things should speed up, we work an entire weekend, or now we do this and that, but this new and sudden need to take into account a lot of people and their plans and their calendars, so some things really well can take weeks to get done. It's probably not a problem if you are aware of it in advance, but it was probably one of the things that surprised us most in the beginning - that you just have to consider more than your own schedule, it's actually other people's calendars you need to worry about. And then I would actually like to say that I am personally surprised by the level of enthusiasm that still flooded into the project because - even though there were skeptics, there was actually surprisingly strong support around it to make games for teaching. It might make some of them a little nervous .. You walk into the room with the belief that many teachers might be afraid of being replaced by a game, but instead, many of them are actually ready to use the game as a supplement and not as a replacement, and I think this fact is also quite important. And this came as a surprise because I do not think right we went in with hopes set for this kind of clarification. So I actually think often it is the case that if you talk to some, they are often a little afraid that "you cannot come and take our jobs from us with this game!" Since this was never our intention it was cool that we managed to settle those anxieties relatively quickly. |
| 6  DANSK | -Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen? | Vi skal jo først og fremmest have interviewet de her elever, som produktet er ment til. Have fundet ud af, hvad de synes gør et godt spil. Jeg tror vores filosofi lidt er, at game play’et kommer først. Det kan godt være det hedder serious games og at det har sådan en faglig baggrund, men det skal først og fremmest være underholdende. Så skal vi ind og finde ud af, hvad de her elever spiller. Altså hvad gør et godt casual game i deres øjne – og så derfra begynde at bygge det op og se om vi kan flette noget faglighed ind. Så skal man også have noget relevant fagligt indhold, som man så får fra lærerne af. Og man skal jo passe på, at man ikke dækker over hele spektret der. Man skal finde et sted, hvor man faktisk kan gå ind hensigtsmæssigt og putte noget fagligt indhold ind i spillet.  Noget som vi også syntes var vigtigt – også noget vi brugte tid på i starten af det her projekt - var at snakke med eleverne, ikke bare om hvad de spiller, men også om, hvad de føler der mangler i undervisningen. En ting er, hvad lærerne synes, der mangler, men vi syntes også det var vigtigt at få inputtet med fra eleverne, så vi kunne holde de to ting op mod hinanden.  Fordi – også med vores egne spil, som vi laver – hvis ikke slutbrugeren synes det er sjovt, så er det jo fint at alle vi andre kan klappe hinanden på ryggen og sige, at vi har lavet et godt produkt, der kan vise en masse ting. Men hvis slutbrugeren sidder og keder sig, så er det bare ligegyldigt – så kan det være det samme.  Fagligt indhold det skal være en naturlig del af spillet. Det er så nemt at forcere det ind i et spil, når vi taler om de her serious games, og det lugter eleverne lige med det samme.  Hvordan guider vi lærerne hen til at finde ud af hvilket fagligt indhold i deres fag, vi rent faktisk kan putte ind i spillet og bruge i spillene? Det er en stor udfordring og jeg vil sige at det korte svar er, at det er en proces, noget man gør over tid. Først handler det om for os, at finde ud af, hvad er det for noget fagligt indhold de har og hvad for noget egner sig måske bedre til spil. Altså – hvad underviser de i og hvad kunne de så godt tænke sig at undervise i på en anden måde?  Tit kan det faktisk være at det er en meget konkret problemstilling: det her stof eller den her del af stoffet, har jeg altid svært ved at interessere eleverne for. Måske er der bare nogle, der har svært ved at forstå. ”Der er nogle, der altid har nemt ved at forstå, men jeg har en gruppe på fem elever, der har svært ved det. Kan vi gøre et eller andet ved det?” Det er meget en proces den vej rundt, for det man tit ender på i starten, det er egentlig bare at sidde med en quiz et eller andet sted, fordi dette r den nemme løsning – og det kan virke i nogle henseender. Så skal man prøve sådan at tænke ind, at når nu jeg har den her quiz, kan man så måske vende den om, så den bliver til træning i stedet for en test? Og det er som sagt en proces. Det tager lidt tid, men det er også noget, der helt klart er muligt. |
| 6  ENGELSK | What will it take for you to use or develop games in / to the class? | We should first and foremost interview the students whom the product is meant for. Having found out what they think makes a good game. I think our company philosophy says gameplay comes first. It may well be called serious games and have an academic end, but it must first and foremost be entertaining. So we wanted to find out what these students play. What makes a good casual game in their eyes - and then begin to build up from there and see if we can bring some professionalism into the mix. So you have to have something relevant in terms of academic content that you get from the teachers. And you better be careful that you do not try to cover the whole spectrum there. You have to find a place where you can actually go in and put something appropriate from academic content into the game.  Something else we thought was important - We spent time at the beginning of this project to talk to the students, not just about what they play, but also about what they feel is lacking in education. One thing is what teachers think are missing, but we also felt it was important to get input from the students, so we could hold the two agendas up against each other.  Because - even with our own games - if the end user does not think it's good fun, then we can all pat each other on the back and say that we have made a good product as much as we like. But if the end user is bored, then it just does not matter – Then it can all be the same.  Academic content it should be a natural part of the game. It is so easy to force it into a game, when we talk about these serious games, and it smells students right away.  How we guide the teachers to find out what kind of academic content in their subjects, we can actually put into the game and use of the games? It is a great challenge and I would say that the short answer is that it is a process, something you do over time. First, it's all about for us to find out what's up with that subject content they have and what kind may be more appropriate for the game. So - what they teach and what they could as well imagine teaching in a different way?  Often it may actually be that it is a very specific problem: this drug or this part of the fabric, I always find it difficult to interest the students. Maybe there are just some people who have difficulty understanding. "There are some people who always find it easy to understand, but I have a group of five students who have difficulty with it. Can we do something about it? "It is a process the way around, because what you often end up at the beginning, it's really just to sit with a quiz somewhere, because that s the easy option - and it may seem in some respects. Then you have to try this thinking into that now that I have this quiz, can you maybe turn it around to make it to training in lieu of a test? And it is as I said a process. It takes time, but it is also something that is clearly possible. |
| 7  DANSK | - har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde? | Det her er jo ikke det eneste projekt vi har gang i, så på den måde har det givet os nogle ting – også bare erfaring i at snakke med en større organisation. Vi har arbejdet med lidt mindre projekter før. Det har givet os en rigtig god kick start til at arbejde med større organisationer. Især det her med at tilpasse os andre folks kalendere, at tilpasse os andre personers behov. Når vi sidder i sådan et møde, så sidder der tolv undervisere, som alle har et eller andet, de gerne vil. Så for det første, at få tilpasset sig det, men også på den anden side at få skåret igennem overfor mange mennesker, der gerne vil noget. Det har det helt klart givet os. Så erfaringen er nærmest uvurderlig i forhold til at få nogle projekter, der er skaleret op i forhold til dem, vi har arbejdet med førhen. Det er lidt på en anden skala nu, end det har været.  Og det er fedt. Altså det har virkelig været godt for os, at få den erfaring.  Og så har det selvfølgelig også givet en forståelse for, som vi også var inde på, hvor vigtig milepælsorienterede processer i projekter er, for at få noget retning i et projekt.  Det er i hvert fald også noget, vi godt kunne tænke os at arbejde mere med.  Simpelthen fastere rammer i de projekter, der skulle komme.  Man snakker altid om at deadlines og milepæle og sådan nogle delmål, de er dræbende for kreativiteten og det gode koncept, fordi man ikke rigtig kan hoppe tilbage og ændre på tingene. Men altså, det skal også bare til for at få det til at køre på sporet.  Ja, lige præcis – holde en styring på en eller anden måde.  Vi har mødt nogle. Der er skeptiske overfor, hvornår spil er gode og så har vi også omvendt mødt nogle, der var overentusiastiske : ”Nu skal vi bare have nogle spil i gang!” Og det er sjovt at have begge spektre rundt om bordet. Altså det er en udfordring. Sjovt på den måde, at nogle nærmest ikke ville have, at vi skulle lave et spil, til trods for at de faktisk har meldt sig frivilligt til at være med til at lave et spilprojekt. Og det har været en udfordring i forhold til, at vi jo gerne ville sælge spillet til dem, men vil ville heller ikke – hvordan skal man sige det – sælge dem noget, de ikke vil have. Så det har været en udfordring at lave et produkt – eller lave et oplæg til et produkt, som de gerne vil have. Vi oplevede, at det første oplæg vi kom med, blev købt rimelig meget rundt om bordet, men da vi så kom hjem og kiggede på noterne, at med det folk rent faktisk havde sagt til det, så kunne vi godt se, at det godt kunne være, at de bare sagde ja, men de mente jo faktisk, at de gerne ville have en masse andre ting end dem, de sagde. Så kom vi op med andet udspil, hvor vi så faktisk fik en meget bredere enighed rundt om bordet, end det vi først opnåede. Så det kræver lige, at man kommer væk fra mødet, sætter sig ned og tænker: ”Ok, de sagde ja, men hvad var det egentlig de mente?” Og det synes jeg egentlig lykkedes rigtig godt i anden omgang. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | -hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning | Research, for dælen da!  Og gå i gang, vil jeg da næsten også bare sige.  Ja, altså – en stor del af det er research. I forhold til – hvad er det der svært? Hvad er det underviserne gerne vil have? Hvad er det institutionerne gerne vil have? Man kunne sagtens tænke: ”jeg kunne godt selv tænke mig det her”, men det er bare ikke altid det, det handler om. I hvertfald ikke, hvis amn vil arbejde med en kunde. Det kommer meget ned til research. Kigge på andre projekter, snakke med folk, ringe til folk, der ved noget om det, skriv en mail til nogen, skriv en mail til os, hvis man gerne vil i gang med det på den måde.  Og så vil jeg også sige: ”Gør det!” Prøv at lave et eller andet og så spørg nogle. Hvis man kender nogle, der måske bare er på en uddannelsesinstitution, hvis det er det. Det jeg har lavet her, kunne det på en eller anden måde være noget, der kunne være interessant. Man kan hurtigt få nogle pointers og mange mennesker, ja jeg vil næsten sige alle mennesker, 9 ud af 10, vil hjælpe, hvis der er noget. Og folk hjælper gratis. Der er som regel aldrig nogle problemer med at få feedback på noget, man har lavet. I stedet for bare at sidde og tænke over at det kunne være sjovt, så er det nemmeste råd nok bare at komme i gang, at få det gjort. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | - er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem i forhold til processen? | Ja, hvad har vi mere til det, sådan procesagtigt..? Jeg syens egentlig det har fungeret fint. Der har været sat nogle møder op. Vi har kunnet præsentere, få nogle ting med hjem, har kunnet bearbejde det – lidt i fred, om man vil; og så komme op og lave en ny præsentation. Jeg tror også, at den støsrte del, der mangler, det er milepæle. Også at finde ud af, hvornår projektet skal afleveres. Hvornår er vi enige om, at det skal afleveres? For der er jo en projektperiode, der kører fra den dato til den dato.  Som de selv oplever, så er der nogle der siger ”Åh, vi skal sataneme ikke have noget med spil at gøre! Vi vil godt have det derovre med læring, men det med spil, det vil vi ikke!” Så er det svært at tvinge folk til at sige ”Sæt dig ned og hav det sjovt!”. Det er jo lige den der igen med at finde kompromiset mellem, hvad er det alle sammen de vil og hvordan rammer vi så mange som muligt – og så skærer vi nogle andre fra og så håber vi de ligesom kan se ideen i, at vi målretter os, i stedet for bare at lave et eller andet.  Men jeg synes ikke det er nogen dum idé sådan at prøve at få en eller anden proces op, hvor de får lidt game appreciation. Fordi jeg tror at mange gange, så er det et skjold, de sætter op, hvor de beskytter deres undervisning mod de her – nærmest – antiundervisningsspil, som det har vist sig at være førhen jo. (eller..som de har bevis for, de har vist sig at være førhen, jo.)  Det er godt, for det kan gøre dem mere tolerante overfor, at der faktisk ligger et potentiale i undervisningsspil. Så hvis vi kan finde et eller andet pejlemærke indenfor serious games, som virkelig bare fungerer, og give lærerne det spil og få dem til at blive lidt mere tolerante overfor processen og at der faktisk er et potentiale i det, så er det ikke nogen dårlig proces. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | -ellers noget? | Det var noget, der egentlig også var fremme i starten, at I gerne ville have at vi inddrog dem(red:lærerne) i udviklingen af spillet. Det vi startede med, det var jo egentlig bare at interviewe dem og høre, hvad de godt kunne tænke sig. Det får man som regel ikke ret meget konkret ud af, når man gør det på den måde. Og den egentlige udvikling, den synes vi var… altså det amn får ud af det, det er en hel masse inputs man kan destillere og få et eller andet ud af. De føler nok stadigvæk ikke, at de har været med til at lave det, men det var jo egentlig det vi prøvede at ramme med det projekt, vi så er endt med at præsentere, som også er blevet det som vi nu skal lave. At vi laver et spil, som er ret dynamisk. Hvis eleven og læreren er kreative nok, så kan de indtaste, hvad de vil, og så er spillet faktisk fuldstændig anderledes end det, det var ment til at være. Så vi har prøvet at ramme kompromiset der.  For det er rigtig svært at skulle have 30 mennesker til at sidde og udvikle på noget som man ikke engang selv er helt sikker på, lige præcis er som det skal være. Så det er egentlig derfor vi har prøvet at lave det oplæg, som vi endte med at lave, at det skal være et spil, der er dynamisk og ændres løbende. Altså efter det er lavet. Så man føler, at vi laver kernen, grundpillen og afleverer den. Når I så sidder og ændrer i den, jamen så kan I egentlig tilpasse det til at være det spil I vil og derigennem kan man så få den her følelse af, at have været med tila t lave det. Det tror jeg er den eneste måde lige umiddelbart at gøre det på. Ellers skal man gøre det omvendt. Sælge et spilprojekt specifikt til dem – og lave noget undervisning i, hvordan man måske laver nogle af de her. Der findes nogle værktøjer, hvor du ret nemt kan lave nogle små spil uden dens tore erfaring og viden.  Uddannelsessektoren er jo en ældgammel organisation, som måske er den mest kreative organisation der findes, så der er fedt, at muligheden i det hele taget bare findes for, at komme til at poke lidt til den. Til at vise et eller andet. Men vi håber jo selvfølgelig at budgetterne også skalerer op, så vi også med spillene, kan komme endnu højere op i niveau. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 1. Runde – Person ***3 -*** ***LOUISE*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | - hvad er dit/jeres forhold til spil? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Jamen, altså – egentlig så har jeg aldrig spillet ret meget. Jeg tror også, det er meget på grund af min ordblindhed. Meget tit er det pga at man skal læse en helmasse, hvis man skal spille. At spil skal jo være sjovt. Og hvis man så bliver udsat for noget af det, som man synes er det værste i hele verdenen, så spiller man ikke ret meget.  Som barn har jeg egentlig ikke spillet ret meget. Så skulle det være sådan nogle spil, hvor det var noget med nogle figurer, hvor der ikke var en masse kort, spørgsmål og sådan noget.  Det ændrede sig da jeg fik et barn. Jeg har jo en søn på 12 og han spiller forholdsvist meget. Han spiller rigtig meget computerspil og vi spillede meget, dengang han var mindre. Peddersen og Findus-spil og sådan noget – computerspil.  Men ellers er det ikke sådan noget jeg sætter mig ned og gør selv. Jeg kan falde over et enkelt spil en gang imellem, men det er meget hurtigt jeg så falder fra igen. Det er ikke så..jeg vil hellere noget andet, ikke.  Har det så ændret noget, det her spil-noget? Nej – nej jeg tror ikke det har ændret noget ved min lyst. Jeg har fået en større viden om spil, men spillysten er ikke blevet større. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | - hvad er dit forhold til spil i/i forbindelse med undervisning? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Jeg synes vi er meget i starten af projektet, så jeg har ikke rigtig fundet så meget spil, som jeg kan bruge i min undervisning endnu. Også fordi man er blevet enormt bevidst om at mange af de der learning games der er, der er enormt elendige. Vi vil jo gerne lave et spil, som de synes er sjovt og spændende og lærerigt. Vi er jo ikke selv stødt på nogle spil endnu, hvor jeg tænker : ”Aj, det skal jeg ned og spille med mine elever!”. Jeg har nærmere tænkt: ”Nej, hvor er det dårligt! Det kan jeg sgu godt forstå de synes er kedeligt.”  Jeg vil have svært ved at præsentere noget for mine elever, som jeg selv synes er elendigt.  Så nej, jeg har ikke fået det brugt endnu, men jeg glæder mig til at vi får skabt et eller andet, hvor jeg sådan tænker, det ku være rigtig fedt at bruge i undervisningen. For jeg synes helt klart, at spilverdenen har nogle potentialer, men der skal ske et eller andet. Det skal ikke bare være for spillets skyld. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | - hvad fik dig/jer til at gå ind i projektet? | Jeg blev spurgt af min leder, om ikke jeg ku tænke mig at være med i det her projekt. Først og fremmest fordi jeg var kvinde og så fordi jeg er kreativ på andre fronter, for at få noget af vores kreative undervisning med ind i denne her spilverden. I første omgang synes jeg det lød rigtig rigtig spændende og jeg har altid syntes, at medieundervisning er spændende.Også selvom det ikke lige var spilverdenen jeg synes der var interessant, men at være med til at skabe noget, har jeg jo altid synes var interessant. Og det kunne også være spændende at få skabt et spil, som man også selv gad at spille, jo. Så jeg tror det var det, der gjorde det. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | - hvilke aktiviteter vil du/I fremhæve og hvordan har processen været indtil nu – godt/skidt/hvordan kunne det være gjort bedre | Jeg synes det har været enormt spændende med de her folk, vi har haft udefra. Som ved en helt masse om spil. Det har helt klart udvidet min viden omkring og tilgang til spil. Jeg har ligesom fundet en interesse i spil, som jeg ikke har haft før. Og jeg kigger også lidt mere kritisk – eller ikke kritisk på den der ”det gider jeg ikke spille”-måde, men mere : hvad ligger der bag her, er der noget læring i det, eller er det bare ren underholdning. Få øjnene op for andre.. noget jeg slet ikke har været opsøgende på før. Og det har jeg simpelthen bare fået serveret på et sølvfad, og det synes jeg har været enormt spændende. Vi har virkelig haft nogle spændende folk inde i projektet og holde nogle rigtig spændende oplæg. Det synes jeg har været enormt spændende. Og lærerigt.  Jeg synes det kan være svært at sidde i de her processer og skulle udvikle noget, som man stadigvæk ikke ved hvad er – og blive enige om, hvad det er vi vil. Fordi vi stadigvæk er i den her kaosproces, som man er i, når man skal udvikle noget og vi sidder mange forskellige mennesker i projektet, underviser i forskellige ting og er forskellige steder mht hvad vi synes er spændende.  Det synes jeg kan være frustrerende. Jeg kan godt lide, at man har lidt et fælles mål om, hvor er det nogenlunde vi vil henad. Men det mål har vi ikke fundet endnu. SÅ det kan være rigtig svært at være i.  Men jeg synes det er rigtig spændende at have tid til at fordybe sig i de her spil. Der har været rigtig god tid til at prøve ting af. Jeg synes også indimellem der har været lidt tvang om at jeg skulle sætte mig hjem og spille et spil, men sommetider har det alligevel været meget sjovt. Og når jeg så har gjort det sammen med min søn, så er det blevet lidt skægt alligevel.  Men altså – den her verden, som man ikke har interesseret sig for.. Jeg har fået lidt større forståelse for, hvorfor min søn synes det er spændende at spille. Fundet ud af nogle af de der ting, som man eventuelt kunne bruge, når det skal være et learning game. Hvad er det så der skal til, for at det bliver godt. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | - er der noget der har overrasket dig/jer? | Jeg synes ikke jeg har været overrasket, sådan. Altså det sku så være, at jeg sommetider er blevet helt opslugt af nogle af de der oplæg, som egentlig handler om noget, der ikke interesserer mig. Altså fordi – jeg synes virkelig..det har virkelig været spændende nogle gange. Det er der jeg synes jeg har fået mest ud af det, det er de der oplæg. Har fået åbnet den der verden. Fordi det er jo ikke en, der har interesseret mig. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | -Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen? | Jeg tror.. Det tror jeg faktisk ikke helt jeg har fundet ud af endnu. Altså fordi jeg er meget kritisk på spil. Også det der med, som vi snakker om tit, at det skal jo ikke bare være for spillets skyld. Der skal være noget læring i. Og hvor svært det er at få læring ind i et spil, hvor det så også bliver et godt spil, som man har lyst til at spille stadigvæk, ikke.  Så det tror jeg ikke jeg kan fortælle dig endnu, for det har jeg ikke selv fundet ud af. Men jeg er stadigvæk meget opsøgende på det og håber vi fidner ud af …jeg synes det er meget svært med det her spil, faktisk. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | - har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde? | Jeg synes at mange af de der kreative tanker der er fra nogle af de her folk, der er kommet udefra, de kan også bruges til andet end spil. Og de kan sagtens overføres direkte til undervisningen, så det er jeg helt klart blevet klogere på. Nu er jeg jo dramalærer og nogle af dem, var jo sådan nogle storytelling-spil, som var nogle fantastiske universer, som har været spændende – og det tænker jeg sagtens jeg kan bruge. Få skabt nogle spændingsmomenter i min undervisning. Det synes jeg helt klart.  Og hele tiden at blive inspireret, som vi er blevet rigtig meget i det her projekt. Så det har været meget givtigt. Jeg synes det har været spændende at være med i. Det har været ligeså spændende, som det har været frustrerende indimellem. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | -hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning | Jeg tror ikke jeg skla komme med gode råd, før vi har fundet ud af, hvordan..jeg tror jeg skal længere hen i processen før..men i hvert fald i startprocessen, skal de måske lade være med at lade sig frustrere, men det er jo i alle kreative processer. Det er ikke kun med spil, vel. Det er når man skal udvikle noget sammen og vil noget sammen, så skal man jo give sig hen til processerne en gang imellem og lade være med at blive helt opgivende. Ja, jeg tror det er det. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | - er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem i forhold til processen? | Nej, det tror jeg ikke. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | -ellers noget? | Jeg synes det er en svær opgave, vi har givet os selv at løse. At skulle lave et spil, som er lærerigt og fedt og .. altså fordi jeg bliver enormt kritisk, fordi jeg ikke selv synes det er superfedt at spille. Så stiller det jo nogle krav at lave et fedt spil, der er fedt at spille, ik. Jeg vil gerne have det ser lækkert ud. Det skal ikke se.. altså det skal være kvalitet, ik. Det skal være lækkert. Det skal være fedt. Og så er det jeg tænker: ”ikke en helt masse”. Jeg vil hellere lave ét fedt produkt. Og det kan vi indimellem være lidt uenige om i teamet. Jeg tror det er den største frustration jeg går med. Jeg tror det er sådan nogle krav jeg stiller. Og så også at når man kigger på det udefra, altså at man skal have lyst til at sætte sig ned og gå videre med det. Altså det skal ikke være et lærerkrav, at nu skal du sætte dig og gå videre med det. Det er det jeg gerne vil være med til, at vi skaber. Ikke et spil man bare spiller fordi man er oppe på skolen, men måske faktisk har lyst til at sætte sig ned og spille det også når man kommer hjem. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 1. Runde – Person ***4 –*** ***MADS JAKOB*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | - hvad er dit/jeres forhold til spil? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Da jeg var yngre, da spillede jeg en del. Alle mulige mærkelige spil. Mest sådan nogle first person shooter spil. Men i flere år har jeg ikke spillet. Jeg synes simpelthen ikke jeg har tid til det. Der har været for mange andre ting, der har fyldt. Og det gav mig ikke nogen dybere tilfredsstillelse – altså jeg blev bare træt af mig selv og syntes jeg spildte min tid, når jeg spillede for mange spil, ik.  Men i og med jeg er kommet med i det her kask-projekt, så er jeg blevet opmærksom – selvfølgelig på hele den der læringsdel i spillene. Kan man kombinere spændingsmomentet og den der med hele tiden at ville have mere og mere – og ikke at kunne stoppe igen? Kan man kombinere det med faglighed? Det ville jo være et trylleslag, for det elevsegment jeg arbejder med, de er trætte af folkeskolen, de er trætte af de almindelige læringsmetoder. Så vi er nødt til hele tiden at eksperimentere og have en stor palet af undervisningsmetoder, for ligesom hele tiden at holde dem fanget. De er ligesom ..de skal hele tiden have ”mad” på en måde, for ellers så keder de sig og synes det er røvsygt.  Så det du spurgte om, det var jo om det har ændret sig. Ja, det har ændret sig. Når jeg spiller.. det jeg gør nu, det er at jeg ”tjekker spillene ud”. Tager nogle spil, spiller dem lidt og så overvejer jeg om der er noget læring, jeg kan bruge til noget i det her spil, eller er der ikke noget læring. De sidste par spil jeg har spillet, har jeg bare lige spillet en halv time og så sagt ”Ud med det her. Det er altså bare for tomt” eller ”Det her er skidegodt! Det kan jeg bruge.” |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | - hvad er dit forhold til spil i/i forbindelse med undervisning? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Jeg har ikke rigtig brugt spil i undervisningen før. Sidste år lavede jeg et projekt sammen med Thøger og Kræn i forhold tila t lave sådan noget ”Hvem vil være millonær?”, hvor det så var eleverne der lavede indholdet til spillene. Men ellers har jeg ikke brugt spil i undervisningen, for jeg synes ikke der har været.. jeg har ikke haft kendskab til nogel spil der var produceret eller lavet til gruppen og til de fag, jeg ligesom underviser i. Så ja, det er jo en kæmpe mulighed jeg har for ligesom at få lov til at gå i dybden med de muligheder, der er for spil og at få det integreret i undervisningen. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | - hvad fik dig/jer til at gå ind i projektet? | Jamen, det var der flere ting, der gjorde. For det første så har jeg jo interesse i mediet som sådan. Og måske også lidt flair for det. Det synes jeg i hvert fald selv. Og så synes jeg, at det med at kunne være med til at sætte sit præg på, hvad det er. For når man laver sådanne spil, så kan man lægge fokus’et på det rent faglige eller man kan prøve at arbejde med de mere personlige kompetencer. Og det vil jeg gerne være med til at præge. Hvilken vej skal det gå, ligesom.  Så det var i hvert fald lige nu de to grunde –det med interesse for mediet og hvor det skal hen og hvordan skal det bruges i fremtiden, og så være med til at præge den retning det der spiludvikling går i. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | - hvilke aktiviteter vil du/I fremhæve og hvordan har processen været indtil nu – godt/skidt/hvordan kunne det være gjort bedre | Jeg kom jo lidt senere ind i processen. Jeg var ikke med helt fra starten. Så jeg må indrømme, at jeg havde lidt problemer med at finde ud af, hvad det hele gik ud på i starten. Når det så er sagt, så synes jeg vi har haft nogle rigtig gode møder. Der var blandt andet det helt vildt spændende møde med Fonnesbech, som kom og fortalte om spiludvikling og hans erfaringer. Det var rigtig godt. Processen… Ellers har det jo været, at vi har haft en masse møder. Jeg kunne have haft brug for lidt mere topstyring. Der ku have været mere klarhed over nogle deadlines – ”der skal vi det”, ”der arbejder vi med det i den her proces.”. Jeg kan også godt arbejde på denne her loose, lettere kaotiske måde, hvor vi mødes og så arbejder vi på og ser hvad der sker. Og så tager det den retning, det nu tager. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | - er der noget der har overrasket dig/jer? | Det har overrasket mig, hvor mange ting man egentlig skal tænke over, når man prøver at designe et spil. Der er simpelthen så meget – både designmæssigt og indholdsmæssigt. Og selve formen i det – hvordan det skal folde sig ud. Det havde jeg slet ikke skænket en tanke, at det var så komplekst, som det i virkeligheden er. Det er ikke nemt at lave et fedt spil. Det er det bare ikke, altså. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | -Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen? | Det skal være noget, man umiddelbart kan gå til. Hvis jeg skal bruge det, skal der være noget, som jeg kan bruge umiddelbart derinde i. Det skal være nemt at gå til og relevant. Og ungt. Og spændende. Det skal være lækkert at gå til. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | - har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde? | Ja, det synes jeg det har! Vi sidder og arbejder på et projekt, som forhåbentligt ender med at blive et spil, som hedder ”Red sfo’en!”. I det her spil, der skal eleverne være pædagogisk personale i en daginstitution og løse nogle opgaver, som ligger inde i spillet. Og på den måde gøre tilfredsheden med sfo’en højere ved at få den til at blive mere velfungerende pædagogisk. I det spil har vi brugt rigtig meget tid på at tænke over, hvilke typer opgaver man kan lægge ind, hvor mange forskellige måder kan man designe de her opgaver. Og den proces med at gøre det og tænek over det og skrive det ned, har gjort at jeg i mit daglige arbejde er blevet bevidst om at udforme opgaver på nogle forskellige måder. For den type opgaver, som vi kan putte ind i spillet er jo lige såvel nogle opgaver, jeg kan arbejde med uden for spillet. Så i og med at vi har brugt lang tid på at finde ud af, hvordan man designer en opgave, så den er til at gå til som spil, har det helt klart givet mig nogle ideer og inputs til hvad jeg kan gøre i ”hverdagens spil”. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | -hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning | Det der med selv at skulle lave et spil, det var en ordentlig mundfuld. Jeg kunne forestille mig, at hvis nu der kom nogle skabeloner sådan i fremtiden, hvor man lige kunne smække noget sammen.. Men ellers håber jeg jo, at der kommer nogle gode spil ud af det her. Nogle spil, der bliver interaktive på den måde, at de bliver bedre og bedre, jo mere de bliver brugt. Der bliver flere og flere gode opgaver. Flere og flere elevgenererede opgaevr. Flere og flere små videoklip og sådan noget, så at de spil, som vi får lavet, bliver skidegode og kan bruges mange år frem i tiden. Fordi de bliver lavet på en måde, så man hele tiden kan fylde nyt indhold i dem, hvis der kommer ny viden eller ny..hvad ved jeg. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | - er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem i forhold til processen? | Nej..joo.. altså det er jo det der med den overordnede styring af det. Den kunne jeg have ønsket mig, var mere klar. Eller at jeg havde fået mere at vide om det.  Som jeg også sagde før, så kan jeg også zgodt lide at arbejde på den her måde, hvor vi bare klør på og så ser, hvor det fører os hen. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | -ellers noget? | Altså, jeg er sikker på at spil er en del af undervisningen i fremtiden. Om så det bliver træklodser med tal på eller det bliver avancerede computerspil, det skal nok blive en blanding af begge dele. Det der tiltaler mig, er det legende element i det. At man ligesom fortsætter hvor man slap i børnehaven, hvor al læring foregår gennem leg; at man så på en eller anden måde får de elementer med ind i undervisningen i folkeskolen og også videre. For det bliver bedre og nemmere – og det hænger bedre fast, hvis man får det ind på en sjov og tiltalende og rar facon. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 1. Runde – Person ***5 -*** ***ARNE*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | - hvad er dit/jeres forhold til spil? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Mit forhold til spil nu.. jeg synes det er sjovt at spille nogle spil – det skal helst være actionprægede spil. Det har ændret siden vi hørte på ham der..øhm .. Bo Kampmann Walther, fordi han gav spil sådan en dimension..sådan en læringsdimension. Siden da har jeg faktisk kigget på spil som en måde at lære noget på. Så det har helt klart ændret min opfattelse af spil. Fra at være noget værdiløst, noget man bare brugte til tidsfordriv, til noget man kunne lære noget af. Og jeg ser faktisk tingene i det lys nu, det med at spil, det lærer man noget af. Der er rigtig mange dimensioner, som jeg aldrig har haft åbnet øjnene for før. Både det foredrag han holdt, men også hele processen med at lære spil at kende og snakke bag om spillene. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | - hvad er dit forhold til spil i/i forbindelse med undervisning? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Jeg har ikke haft det som en dimension før – i og med at jeg syntes spil, sådan langt hen ad vejen var værdiløse eller tidsfordriv. Men jeg er begyndt at bruge det. Jeg er stadig en lille bitte smule på vagt, men jeg synes den dimension, at det er en anden måde at lære på, er spændende, for vi sidder med mange forskellige typer elever og mange måder de lærer på – og hvis det kan tilføje en dimension til undervisningen, så man når fere elever, så vil jeg helt klart..så bruger jeg..jeg er jo også begyndt at bruge det.  Lise fra sosuMedia og jeg har forsøgt at udvikle et spil under inspiration af Christian Fonnesbech. Udvikle et spil, som handler om, at man laver en fiktiv klike – ungdomsklike – på 8 personer, som skal udsættes for nogle dilemmaer og en fiktiv facebookgruppe. Når de så bliver præsenteret for dilemmaet, så svarer de så, som de fiktive personer på facebookgruppen. Det handler meget om, hvordan man kommunikerer med hinanden, hvordan man løser konflikter, hvordan er man anerkendende i sin måde og imødekommende i sin måde og hvordan man svarer. Og det udvikler sig langsomt til et spil. Og det handler meget om, at den proces spillet udvikler sig i, den deltager eleverne i, så de er med til at forme, hvordan spillet skal være – præmisserne for spillet skal være. Der er nogle rammer, men de rammer kan godt laves om fordi den dynamik, som eleverne kan få med rent temamæssigt, den kan vi ikke skabe, for vi skal prøve at ramme nogle af deres problemstillinger og den måde de kommunikerer på. Og det kan vi ikke gøre uden dem.  Det kan jeg se mange værdier i, i forhold til den tilegnelse af viden eleverne får. Det omdefinerer også lærerrollen, fordi pludselig står man ikke som lærer, som den person, al viden skal gå igennem. Den går fra elev til elev og igennem spil til elev og så er man konsulent som lærer. Og den rolle er rigtig spændende. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | - hvad fik dig/jer til at gå ind i projektet? | Min store interesse er, hvordan udvikler man flest læringsaktviteter…eller hvordan foregår læring og hvordan laver man læring, så det rammer flest mulige elever? Og det handler det om, det her projekt. Vi er i en tid, vi skifter tidsalder hele tiden, men vi er i en tidsalder, hvor vi har nogel elever, der arbejder meget med IT. Eller de bruger det i deres hverdag og det er en del af vores hverdag. Hvordan kan vi, som undervisere, bruge deres kendskab til IT til at udvikle nogle undervisnignsmetoder, som er mere på deres præmisser end vores gamle tavle/kridt-undervisningsmetoder og at læreren har al viden og det er eleverne, der suger af læreren. Hvor man kan omdefinere lærerrollen, ved at de udveksler viden dem imellem. Det har fået mig til at gå ind i det her projekt. Plus at jeg har noget erfaring fra dramaturgi. Jeg synes jeg kan bruge det rigtig meget. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | - hvilke aktiviteter vil du/I fremhæve og hvordan har processen været indtil nu – godt/skidt/hvordan kunne det være gjort bedre | Ja, jeg tænker det er dejligt med en høj frustrationstærskel.. eller hvad hedder det.. at vi er kreative. Det er dejligt med et stort kreativt rum. Og det har vi haft i projektet. For det er nyt for mange af os. Bare det at bruge IT har været enormt svært for mig. Men altså – det jeg tænker på nu er… Nu vil jeg gerne have nogen der styrer strukturen omkring det. Så det eksempelvis er nemmere at dokumentere. Jeg bruger rigtig lang tid på at finde ud af, hvordan jeg skal gøre det, så det opfylder målet for projektet. Det kunne jeg godt tænke mig, der var nogen, der fortalte mig, sådan helt ned i detaljer: ”Sådan skal du gøre det!”, så arbejdsprocessen bliver mere enkel. Den er lidt svær lige i øjeblikket. Jeg synes jeg famler mig lidt frem til hvordan dokumentationen skal være.  Jeg kan sige, at jeg er blevet inspireret meget af foredragsholderen Christian Fonnesbech. Og Bo Kampmann Walther. De har været meget… Fonnesbech har sået nogle frø til vores arbejde, som vi arbejder videre med nu, hvilket er meget spændende. At han har formået at sætte de her frø og vi så ar kunnet arbejde videre med dem. At han i løbet af en formiddag faktisk kunne gøre det.  I forhold til det her spiludviklingsprojekt, der kan jeg stadigvæk have lidt svært ved at se forbindelsen til de spiludviklere vi arbejder sammen med. Det kan godt være jeg bare skal øve mig i det, men for mig kunne det være oplagt, at eksempelvis den inspiration vi har fået fra Christian Fonnesbech, kunne blive suppleret af vores spiludviklere. Så vi ku arbejde sammen om de ideer vi selv har kreeret. Det virker lidt som om de er en ø i havet. At de udvikler et spil, som vi har inspireret dem til, men der er ikke den forbindelse, der egentlig.. den der tætte udveksling, der skulle være i det, den synes jeg ikke helt er der. Jeg kan ikke mærke den i hvert fald. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | - er der noget der har overrasket dig/jer? | Det har overrasket mig, at JEG bliver nødt til at bruge så meget tid på min IT-udvikling. Og det gør det stadigvæk. Det har overrasket mig – tidsforbruget.  Jeg ved ikke om det har overrasket mig. Jeg har nok bare taget tingene som de kom. I forhold til de timer, der er sat af til projektet. Det er enormt dejligt, der er sat alle de timer af til det, for det gør også, at man har mulighed for at gå i dybden. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | -Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen? | Jeg kunne godt sige at spillet fungerede, men det synes jeg faktisk ikke er rimeligt, for da vi er i en spiludviklingsproces, så vil jeg hellere sige, at jeg kender præmissen for spillet og kender præmisserne for arbejdet med spillet. Det betyder noget for mig, fordi nu er jeg jo i gang med art arbejde med noget, der ligner et spil, der skal blive til et spil, men det er jo langt fra færdigt, så derfor er processen lige så vigtig.  Det der er vigtigt for mig, det er, at eleverne mærker, at de også kan være med til at præge processen i et spil. For ved det arbejde lærer de selv at bruge og blive initiativtagere til at arbejde med spil i forhold til de børn, de skal arbejde med, når de bliver pædagogiske assistenter.  Det betyder meget for mig, at de kender til processen og at de også er en del af den. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | - har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde? | Ja, det har gjort mig meget velbevandret i IT, i brugen af IT. Det har det. Og det har udvidet mine relationer, kollegiale relationer meget. Og rent fagligt har det jo også givet mig meget, for det har givet mig et helt andet syn på det at anvende spil i undervisningen. Så det er win-win. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | -hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning | At de skal være åbne for fejltagelser. Og de skal være åbne for nyudvikling. De skal ikke være bange for at være kreative sammen med eleverne. De skal være parate til at give afkald på den æstetiske dimension – altså det perfekte udtryk. De skal være klar til at eksperimentere. Og så skal de være gode til at spørge om hjælp. De skal vide, og de skal være trygge ved, at der er andre der ved mere end dem selv, som står parat til at hjælpe dem. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | - er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem i forhold til processen? | Altså det eneste jeg har på hjerte, har jeg faktisk sagt. Det der med den forbindelse mellem spiludviklerne og os. Det er lidt svært for mig. Jeg synes godt den kunne være bedre. Det er sådan lidt en ø i vores arbejde. Vi bliver ikke inspireret nok af dem i forhold til den tid, som de har til at være med i projektet. Synes jeg. Men – jeg synes det er spændende, det vi arbejder sammen om, men jeg savner deres.. jeg synes ikke rigtig jeg har føling med det de laver. Jeg troede deres funktion var en lidt anden, da vi startede. Jeg troede det nærmest var sådan et levende laboratorium, hvor de sad nærmest og udviklede, mens vi stod bagved og kiggede dem over skulderen og snakkede med eleverne og gjorde det i klassen. At de fik mere inspiration fra eleverne. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | -ellers noget? | Nej, det er der ikke. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 1. Runde – Person ***6 -*** ***RIKARDT*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | - hvad er dit/jeres forhold til spil? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Før havde jeg simpelthen ikke noget forhold til spil, udover at mine børn, de elsker at spille forskellige spil. Men nu har jeg faktisk selv fået et forhold til det, fordi jeg har fundet ud af, atd et har nogle spilkvaliteter, som jeg kan bruge i min undervisning. Og det har gjort, at når jeg så ser spil sammen med mine børn, så sidder jeg og er rigtig nysgerrig på, hvorfor de er så interesserede i det. Så jeg har fået en nysgerrighed for spil. Og har fundet ud af, at det kan noget. Så det synes jeg er spændende. Jeg har også selv fået lyst til at prøve at spille et spil. Komme lidt ind i det univers, så man også ligesom ser… når man læser en Harry Potter-bog, så er man inde i et fantasiunivers og jeg har fundet ud af, at det lidt er det samme univers, man kan komme ind i, når man spiller. Sådan en glæde man har sammen med hinanden. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | - hvad er dit forhold til spil i/i forbindelse med undervisning? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Det har det i hvert fald, for før vidste jeg ikke at spil,d et kunne bruges i undervisningen, men nu har jeg fundet ud af, at der er – i hvert fald nogle spilelementer, som kan være ret fantastiske i undervisningen. F.eks så prøvede vi at lege med det i praksis ved at vi gik ud i skoven og så brugte vi de spilelementer der er. Sådan nogle ting som at skulle lave nogle regler for et spil og skulle lave en fortælling om..hvordan den skulle bygges op og hvordan man når i mål og hvad der sker, hvis man gør forkert. Sådan nogle ting legede vi med og gik ud i skoven og prøvede det af. Lavede et spil derude og bagefter gik vi hjem og arbejdede med at lave det også med animation og på andre måder i undervisningen. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | - hvad fik dig/jer til at gå ind i projektet? | Jeg havde tidligere skrevet en opgave på universitetet omkring at arbejde som en entreprenør og det handler lidt om det samme. At eleven skal prøve at skabe en vision, som han vil opnå og planlægge et forløb selv. Altså selv være skabende i en proces, lege med viden, fifle med viden. Og det syntes jeg passede rigtig godt ind i det her projekt. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | - hvilke aktiviteter vil du/I fremhæve og hvordan har processen været indtil nu – godt/skidt/hvordan kunne det være gjort bedre | Det har været en god kobling mellem fagligt input fra nogle folk ude i æteren, som ved en helt masse omkring spil – og så os selv, der har fået lov til at lege med det, bruge tid på det sammen i vores teams og i grupper. Det jeg kunne have savnet var måske en fordybelsesgrad, hvor man måske et pr uger i træk, mødes og laver et projekt sammen. Det kunne jeg godt have tænkt mig. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | - er der noget der har overrasket dig/jer? | Det har overrasket mig rigtig meget, hvordan de unge mennesker, nu hvor jeg har prøvet det af i timerne, hvordan de rent faktisk kan blive meget mere optaget af, at arbejde med spilelementer. Og hvis de får lov at fordybe sig i det og lov til at lege med det, så kan det flytte dem både personligt, socialt og fagfagligt.  Det overlapper hinanden rigtig godt – lab og spil – for de elementer, der er fra lablæringen, hvor man arbejder som i en form for laboratorium: er undersøgende, nysgerrig på ting, det passer rigtig godt med spilelementerne, hvor man ligesom skaber en spilglæde-atmosfære, hvor der er et mål man skal nå og nogle regler for at nå derhen. Og de elementer, de kan godt kombineres til rent didaktisk i sin undervisning at skabe et helt anderledes forløb, end man plejer at gøre. Men det kræver et godt samarbejde med f.eks multimedie, biblioteket – at de kommer ind over. Altså for eksempel så havde vi en uge, hvor vi arbejdede med musik og video og hvor nogle unge fyre, de får lov til at beskrive en historie og samtidig bruge deres egne interesser og talenter til musik og lyd – at lege med det. Og det betød, at vi fik lavet alle tiders projekt, hvor de unge mennesker de arbejdede rigtig hårdt i mange timer, også i deres fritid. Og produktet det blev smaddergodt og smadderflot, også |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | -Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen? | Det der er vigtigt for mig, hvis jeg skal bruge tid på spillet, det er at det er et effektivt og et kort forløb på f.eks en halv time eller en time, hvor de får lov at spille, men hvor der er et decideret og konkret mål med det. Det kan være sundhed. Hvis der er et spil, der åbner op for bevægelse og krop samtidig med at det måske lægger op til et eller andet fagfagligt. Jamen så vil jeg bruge det, for det er jo en sundhedsskole og de skal lære at bruge deres krop og de skal lære noget om sundhed. Det kunne jo også være, at hvis det var et spil, der decideret gik ind og arbejdede med nogle fagfaglige elementer – det kunne være empati, det kunne være omsorg, det kunne også være noget om kroppens opbygning..  Jeg synes det skal være meget tydeligt, hvad det er jeg vil med det spil, hvos jeg vælger at bruge tid på det – eller også skal det i hvert fald bibringe noget til deres forståelse af leg eller brug af kroppen eller sundhed. Så enten noget meget fagfagligt eller noget der ikke er særlig fagfagligt, men hvor der er leg eller motion ind over det. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | - har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde? | Det har givet mig rigtig mange gode erfaringer og oplevelser, vil jeg kalde det. Nogle situationer med unge mennesker, hvor jeg tænker at der har de haft succesoplevelser. Der har de koblet det med at lære at arbejde og tage noget nyt faglig viden ind over, samtidig med at de har set det som en rigtig god oplevelse. Det er virkelig lækkert og noget jeg gerne vil bygge videre på  Jeg har arbejdet rigtig meget med spilelementerne i undervisningen, hvor de unge de får lavet et projekt, hvor en opstart på projektet, en motivation til projektet det kan være opbygget omkring en historie, en leg, hvor der kan være noget drama, noget mystik ind over, men hvor målet er at blive inspireret til at skabe det næste projekt de skal lave. Det kan omhandle deres praktik og praktikoplevelser. Men hvor vi bygger det op som en atmosfære af spil og mystik og nogle fælder … at man kan blive fanget eller man kan blive ført med et andet sted hen, hvor man skal starte forfra eller får nogle udfordringer. Så på den måde forsøger jeg at bruge det i undervisningen til at sætte noget nyt i gang, skabe noget ny inspiration . |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | -hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning | Man skal trække på andre arbejdsgrupper, som f.eks multimedieafdelingen, bibliotekarer, andre undervisere, pedeller. Man skal simpelthen trække på alle de kræfter man kan for at få opbygget sådan noget her. Og så skal man give plads til, at det kan vare over flere dage. Der skal være noget fordybelse. Og det tager tid for de unge mennesker at fange hvor det er man vil hen, så man skal være meget konkret med det og tegne projektet meget præcist for de unge, så de ved, hvilke forventninger man har til dem om det og også være meget tydelig omkring, hvilken læring det er, der er i det her projekt, for ellers kan de godt tænke: ”Hey, jeg går i skole! Hvorfor skal vi spille spil? Hvad er det I har gang i?” |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | - er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem i forhold til processen? | Det der var rigtig spændende ved det her projekt det var, at der rent læringsmæssigt var nogle kvaliteter som jeg tænkte kunne være rigtig berigende for børn og unge mennesker, når de skal lære det der med, at man kan blive væk i et univers og få lov at arbejde med ens egen interesser også, mens man spiller spil eller bruger spilelementer. Det synes jeg er rigtig spændende, fordi de unge mennesker, de vil rigtig gerne have lov at udtrykke sig og der har måske ikke været den helt store kultur i skolen for, at man skulle udtrykke sig omkring noget fagfagligt f.eks. Det synes jeg spil åbner op for. At det kan kombinere det fagfaglige med det personlige udtryk. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | -ellers noget? | Jeg tror det kunne være smaddergodt for mange unge mennesker og mange skoler der laver uddannelse, at man tager mere udgangspunkt i elevernes interesser og deres talenter og lade dem skabe nogel projekter, hvor de kan få lov til at bruge deres interesser og talenter. Og så det fagfaglige det kommer indover som nogle didaktiske ledetråde, som de skal binde ind i deres projekt. Og så skal de have en mission. I sidste ende skal det her fremføres for nogle andre som skal se det. Det kan være man går ned på en institution, et lokalcenter og skal vise det for de ældre mennesker eller for dem, der arbejder dernede. De unge mennesker skal mærke, at det her er vigtigt og at det her du laver, det er noget vi gerne vil høre om og se. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 1. Runde – Person ***7 –*** ***RASMUS MÜNSTER*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | - hvad er dit/jeres forhold til spil? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Jeg kan godt lide at spille og jeg spiller mest for min fornøjelses skyld - og jeg kan også godt lide de udfordringer der kan ligge i at spille spil. Det har da ændret sig lidt i retning af, at jeg har fået mere blik for de muligheder der er i forhold til læring i spil. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | - hvad er dit forhold til spil i/i forbindelse med undervisning? har det ændret sig fra du/I startede i projektet til nu? hvordan? | Jeg er nok en smule skeptisk overfor at bruge spil i undervisningen. Og mener at man altså skal have det helt rigtige spil, for at det er en god idé. Det har ændret sig lidt i retning af, at jeg tror mere på at man kan lave spil, der er velegnede til undervisning. Jeg synes jeg er blevet præsenteret for flere forskellige ideer, der var gode, som ville være velegnede til læringsspil. Så jeg har set nogle flere muligheder nu. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | - hvad fik dig/jer til at gå ind i projektet? | Jeg har både en interesse for spil og interesse for at udvikle undervisningsformer, der kan fange eleverne. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | - hvilke aktiviteter vil du/I fremhæve og hvordan har processen været indtil nu – godt/skidt/hvordan kunne det være gjort bedre | Vi har blandt andet lært noget om spil og læring, hvilket jeg synes var rigtig rart at få nogle input om. Så har vi udviklet på nogle ideer til spil, hvilket jeg også synes er spændende. Og så har vi lavet sparring med et spilfirma, som er i gang med konkret at udvikle et spil til en platform. Og det går også fremad. Jeg synes det er nogle relevante aktiviteter. Jeg glæder mig til at komme i gang med at afprøve nogle spil i undervisningen, for det har vi ikke nået endnu, for spillene er ikke langt nok. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | - er der noget der har overrasket dig/jer? | Det har overrasket mig at eleverne er mere skeptiske overfor at bruge spil i undervisningen end jeg havde regnet med. Når jeg har talt med dem om det, så siger de ikke, at bare de får lov at spille et spil, så er de tilfredse. Det skal være noget, der giver mening for dem. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | -Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen? | Der kan være mange spil, der er gode, men for mig at se, så er det vigtigt at …det er ikke nok, at et spil er sjovt for at det giver læring og det er heller ikke godt nok at det sådan set bare er en quiz, der er omsat til et spil. Det skal kunne noget mere. Det skal rumme noget nyt i forhold til læringssituationen. Det kan også godt lade sig gøre, men der er også mange læringsspil, som ikke rummer det, synes jeg. Jeg skal kunne se relevansen for faget. Jeg skal kunne se, hvordan dette spil kan bidrage til mit fag. Og så må det heller ikke kræve ekstra lang forberedelse at sætte sig ind i, hvordan jeg kan bruge spillet i undervisningen. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | - har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde? | Det har givet mig den erfaring at ..en ting er at spille, men også leg. At det der med leg og læring til børn, men jeg tænker nu, at det også godt kan give mening i forhold til voksne. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | -hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning | Jeg vil råde til at se spil som et supplement til andre læringsformer. Være kritisk. Ikke bare tage det første, det bedste spil, men finde det helt rigtige. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | - er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem i forhold til processen? | Jeg har tænkt over, at man skal se læringsspil på den måde, at man ikke skal sammenligne dem med underholdningsspil. Man skal hellere sammenligne dem med andre læringsformer og så finde nogle læringsspil, der på den måde kan give noget variation i undervisningsformerne og kan bidrage med noget, som andre undervisningsformer ikke kan. Det er den vej rundt man skal se den. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | -ellers noget? | Til sidst vil jeg gerne sige, at når man så sammenligner spil med andre undervisningsformer, så noget af det jeg synes kan være spillenes styrke, det kan være det visuelle og at eleverne får mulighed for at være interaktive. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 2. Runde – Person ***1 -*** ***JEPPE*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | hvordan har du brugt det nyudviklede spil i din undervisning: fortæl kort godt/skidt?  Har du ellers brugt spil/spilelementer i undervisningen  –hvilke/ hvordan fortæl kort godt/skidt? | Min undervisning har mest bestået i at undervise andre underviserer i at bruge spillet. Og det har vist sig, at det spil vi har lavet er meget meget simpelt og det åbner op for utrolig mange forskellige anvendelsesmuligheder fra underviserne. Når man introducerer underviserne for vores spil, siger de; jeg kan bruge et til det, jeg kan bruge det til det. Det er tit nogle ting, vi i hvert fald ikke havde tænkt de kunne bruge det til. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | hvad er dit forhold NU til spil i forbindelse med undervisning (– overordnet set)? har det ændret sig siden sidst – hvordan?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 2) | Det har ændret sig meget; før projektet, i starten af projektet, midt i projektet og i slutningen af projektet – det har gået op og det har gået ned - og frem og tilbage. Og det har været sådan ”halleluja”, hvor vi på et tidspunkt troede, det var det, der kunne frelse undervisningsverdenen – til at være sådan et mere naturligt leje. Bl.a. har Björn Marklunds PHD-forskning vist, at der er en del udfordringer i at bruge spil i undervisningen, som man skal være meget opmærksom på, når man gør det.  Man kan hurtig knække halsen på, at være for ambitiøs. Og en præmis man nogen gange fejlslagen komme til at sætte op, det er, at det er kedeligt at lære, og man skal derfor bruge spil, for at det bliver sjovt. Det er lidt at tale ned til eleverne/de studerende - det kan faktisk godt være motiverende at lære – at eleverne gerne *vil* *lære*, og at de faktisk synes, det er sjovt at lære. Det er sådan helt grundlæggende princippet om at det ikke er sjovt at lære, man kan gå galt med. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | hvad giver det at arbejde med spil i undervisningen (erfaringer og/eller forestillinger)?  *Stikord: Ændrer det lærer- og/eller elevrollen at undervise gennem/med spil/spilelementer – hvordan er det blevet modtaget af eleverne og evt kollegaer?* | Generelt er der i uddannelsessektoren en bevægelse væk fra, at det er læreren, der er aktiv, og at alle aktiviteterne er baseret omkring lærerens aktiviteter, til at det mere og mere er eleverne der er aktive. Vi bruger sådan et begreb som eleverne er didaktikere, eleverne er medproducenter osv. Der er spil en del af den bølge, og det går ind og ændrer radikalt ved lærer-/elevrollerne – og oftest til den positive side. I forhold til spil skaber det nogle rammer så at flere elever er aktive, og at nogen af dem, der er stille, får sagt noget, gjort noget i spillet. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | hvad gør det ved eleverne/skaber det et bedre rum for læring?/ Kommer der andre elever på banen end ved ”almindelig” undervisning?  *Stikord: refleksion, ejerskab, engagement, selvstændighed, frustration, teknikforskrækkelse….* | I forhold til spil og i forhold til det konkrete spil, som vi har udviklet i projektet, har vi haft stor succes med den del, der hedder konstruktion – at eleverne skal være konstruerende og, at den er bygget op omkring nogle meget stærke pædagogiske principper. Der hvor vi måske er mindre stærke er i forhold til selve spildelen - at der ikke er så meget spil-spil i den. Men eleverne er meget mere aktive og medproducerende i vores spil. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | hvordan arbejder du med dokumentation i forhold til projektet , ser du muligheder for forbedringer? | Altså fra mit perspektiv der har vi arbejdet med dokumentation i forhold til at få lavet et inspirationskatalog, hvor nogle undervisere har beskrevet nogle eksempler på, hvordan de bruger det (spillet) i undervisningen. Den del kunne vi sagtens gøre endnu større ved at man kunne gøre det online – at når der sidder nogen og spiller - som vi jo kan se, der sidder rundt omkring i landet og spiller, og i udlandet - at der så er mulighed for at lægge de bedste ting op på en hjemmeside til inspiration for andre. Det ville være interessant. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen – ser du anderledes på det nu?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmå 6) | Noget af det vi lærte ret tidligt i projektet, det er, at det at udvikle spil i forhold til at få det programmeret og publiceret er en stor tung affære, som kræver mange ressourcer. Det man kan gøre er, at man kan udvikle spil, som ikke nødvendigvis skal programmeres, men spil som også er fysiske spil eller bruge eksisterende medier til det – Facebook osv. til at lave spil med. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 7) | En meget sådan generel erfaring i forhold til at arbejde med projekter og anvende det i dagligdagen er, at vi havde en kaotisk start, en kreativ start, hvor det var noget forvirrende for projektmedlemmerne at være med i det. Men vi kan her i slutningen af projektet se, at det er der, al kvaliteten og dybden er kommet ind i det arbejde, vi har lavet. Så det har været givtigt. Så erfaringen er også, at man skal kunne turde at blive i kaos – det er der kreativiteten udspringer fra. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 8) | Altså, vores erfaringer blev heldigvis godt støttet godt op af Björn Marklunds PHD-afhandling i forhold til at bruge spil i undervisningen – sådan hvor man kan sige, vores råd er meget ”Keep it simple”. Start i det små. Lav små øvelser, hvor der indgår spilelementer i. Gør noget af undervisningen spilbar – der er nogen af de her Game Mechanics fra spilverdenen, man kan bruge ind i undervisningen. Man kan også bruge ordet gamification, men at man indbygger nogle (spil)elementer i sin undervisning. Det er en let måde at komme i gang på. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 9) | Der hvor vi har rykket allermest, der hvor der er sket allermest, det er, når vi har haft en spiludvikler til at sidde på skolen – fysisk, og vi har haft et tæt samarbejde. Det har været utrolig frugtbart. En anden ting – en måde, man kunne starte som skole med, hvis man gerne vil programmere apps, kunne det være interessant at få praktikanter på skolen fra uddannelsesinstitutioner, der uddanner programmører - at de kom i praktik på skolen og prøvede at arbejde sammen med en skole. Det ville være rigtig spændende. Noget andet, der ligger mig på hjertet er, at der er en stor efterspørgsel efter udvikling. Når vi har været rundt og præsentere vores app i uddannelsessektoren, er der rigtig mange, der har gode ideer, der rigtig gerne vil bruge det ind i deres praksis. Det vil være oplagt. Der er et marked for det. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | Hvordan kan spillet markedsføres, synes du? | Vi *har* gjort os nogle gode erfaringer, hvordan man kan markedsføre det, og væsentligst det er, at det skal markedsføres til målgruppen – til underviserer. Når vi har kontakt med underviserne, er det rigtig godt. Når det er andre/et andet segment, så er det sværere at markedsføre det.  Vi har markedsført det i Danmark og, vi har været i USA, vi har været i Sverige og skal til Norge og markedsføre det. Hvis det skulle være et kommercielt projekt, og vi skulle tjene penge på det, så kunne det være rigtig interessant at kigge på Kina, hvor man kunne få noget større volumen på. Ambitionen er, at få det oversat til kinesisk og præsentere det for kinesiske undervisere. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 2. Runde – Person ***2 - PIXELEAP*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | hvordan har du brugt det nyudviklede spil i din undervisning: fortæl kort godt/skidt?  Har du ellers brugt spil/spilelementer i undervisningen  –hvilke/ hvordan fortæl kort godt/skidt? |  |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | hvad er dit forhold NU til spil i forbindelse med undervisning (– overordnet set)? har det ændret sig siden sidst – hvordan?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 2) |  |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | hvad giver det at arbejde med spil i undervisningen (erfaringer og/eller forestillinger)?  *Stikord: Ændrer det lærer- og/eller elevrollen at undervise gennem/med spil/spilelementer – hvordan er det blevet modtaget af eleverne og evt kollegaer?* |  |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | hvad gør det ved eleverne/skaber det et bedre rum for læring?/ Kommer der andre elever på banen end ved ”almindelig” undervisning?  *Stikord: refleksion, ejerskab, engagement, selvstændighed, frustration, teknikforskrækkelse….* |  |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | hvordan arbejder du med dokumentation i forhold til projektet , ser du muligheder for forbedringer? |  |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen – ser du anderledes på det nu?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmå 6) |  |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 7) |  |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 8) |  |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 9) |  |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | Hvordan kan spillet markedsføres, synes du? |  |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 2. Runde – Person ***3 - LOUISE*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | hvordan har du brugt det nyudviklede spil i din undervisning: fortæl kort godt/skidt?  Har du ellers brugt spil/spilelementer i undervisningen  –hvilke/ hvordan fortæl kort godt/skidt? | Altså, jeg har ikke fået brugt vores eget fotospil på grund af tekniske vanskeligheder, men jeg har da tænkt mig at bruge vores fotospil i vores kommunikationsundervisning, hvor man ku bruge den omkring kropssprog. Hvor meget det nonverbale (fylder).. hvilket kropssprog er det – lukket eller åbent? Det havde jeg tænkt, det ku gøre det meget tydeligere for eleverne og hjælpe hinanden med, hvad er det det her betyder. Jeg har også mine små quizzer, som jeg bruger i undervisningen i forvejen – f.eks de her wordle, man laver, hvor man skal gætte en sang. Jeg lægger en sangtekst ind og så skal man gætte, hvem det er der har skrevet den her sang. Det kunne også være i fotospillet.  Og vi har brugt rigtig mange spilelementer i undervisningen. F.eks har vi også lavet det her ”kommunedame”-projekt, hvor det handlede om at redde en daginstitution. Der var pointsystemer, man kunne vinde hvis man løste opgaven og fik flere muligheder i spillet. Og så gjaldt det om at have den bedste institution.  Så jeg synes vi lægger rigtig rigtig mange spilelementer ind og jeg glæder mig rigtig meget til at få brugt fotospillet fremover. Og jeg har rigtig mange gode tanker på at det skal bruges i den nuværende undervisning jeg har, hvor det kan gå ind og peppe det op og gøre det lidt sjovere som sådan et break og blive tydeligere på nogle af begreberne. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | hvad er dit forhold NU til spil i forbindelse med undervisning (– overordnet set)? har det ændret sig siden sidst – hvordan?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 2) | Jamen det synes jeg! Jeg havde jo sådan en grundtanke om at spil ikke rigtig var noget for mig og ikke noget jeg dyrkede ret meget og ikke i privaten, så ”hvad var det for noget?”. Og nu synes jeg faktisk, at ved at gå i dybden med spil og spilverdenen her, er jeg blevet meget mere bevidst om, og især til min undervisning, hvad jeg kan bruge det til. Og hvad er egentlig spil i undervisningen? Når sådan en lille quiz man har lavet – Gæt en sang - og ordkort og sådan noget, hvor meget har egentlig spilelementer i sig. Så jeg tror også det var det, der var svært for mig – lige at se, at nå ja, det er da også spil og spilprincipperne ligesom er med. Og derfor er det meget mere blevet en del af min undervisningsplanlægning – at få lagt nogle spilprincipper med ind. I hvert fald et par gange om ugen minimum. Så det fylder faktisk ret meget nu, fordi man er i den her proces, hvor vi arbejder med det sammen. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | hvad giver det at arbejde med spil i undervisningen (erfaringer og/eller forestillinger)?  *Stikord: Ændrer det lærer- og/eller elevrollen at undervise gennem/med spil/spilelementer – hvordan er det blevet modtaget af eleverne og evt kollegaer?* | I forhold til elev- og lærerrollen, så synes jeg, eleverne er meget mere med til at producere. Eller de kan i hvert fald. Det er det her med at lægge huller ud. Det gør spillet jo. Man skla have løst noget, fora t få mulighed for noget andet. Eller man skal finde frem til det, man ikke ved hvad er. Den her søgen, som spilverdenen egentlig giver, det er noget kendt. Det er en kendt verden eleverne kender fra et andet sted, som de så kan bruge i undervisningen. Det giver noget ..Også konkurrenceelementet en gang i mellem. Det er motiverende for eleverne. Det giver noget dynamik i undervisningen. Det er den gode anderledeshed i undervisningen, tror jeg, som spil kan gå ind og være. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | hvad gør det ved eleverne/skaber det et bedre rum for læring?/ Kommer der andre elever på banen end ved ”almindelig” undervisning?  *Stikord: refleksion, ejerskab, engagement, selvstændighed, frustration, teknikforskrækkelse….* | Jeg synes jo det sætter det legende element i gang i undervisningen. Jeg synes tit vi møder elever, som er lidt hæmmede og har svært ved at bringe sig selv på banen. Det giver sådan en lidt mere løsrevet stemning. Der er ikke noget, der er forkert og der er ikke noget, der er rigtigt. Vi leger os frem til noget.  Det her med at turde lære noget – det kan også sommetider være en kamp for nogle af vores elever. Der synes jeg det åbner op for noget i vores elever at bruge spilverdenen, ja spil i det hele taget, ik.  Jeg synes det giver dem lyst til at lære og jeg synes faktisk også der kommer andre elever på banen. Man oplever at de lige pludselig…f.eks når det er de her små quizzer og de er hurtigere til at regne den ud, end nogle af de andre, så lyser de sådan helt op. Man kan se det giver noget motivation. Jeg synes også tit, at det er efter vi har haft spil på banen, at eleverne kommer og siger ”Skal vi ikke gøre det her noget mere? ”, ”Laver du ikke en ordquiz til i morgen også?”. Også selvom det er begreber fra fagbøgerne, som vi bruger. De synes det er en sjov måde at lære på. Og til repetition. Det er en rigtig god måde. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | hvordan arbejder du med dokumentation i forhold til projektet , ser du muligheder for forbedringer? | Jeg synes egentlig…vi kan sagtens blive bedre til det, men jeg synes faktisk det har været en sjov måde vi har gjort det på. Vi har valgt at undersøge nogle apps og så har vi fået en opgave af ham, der er leder af projektet, at nu skulle vi dokumentere et elelr andet. Så mens vi prøver en app af, så har vi skullet dokumentere noget i den her app. Og det synes jeg har været en sjov måde at gøre det på. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen – ser du anderledes på det nu?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmå 6) | Hvad for nogle krav der skal være til spil..? Altså jeg er sådan lidt..jeg plukker lidt fra alle steder. Og hvis jeg lige synes at det her det giver mening ind i den her undervisning, så bruger jeg det. Og får tit sådan nogle små spil til at passe lige ind og får det formet. Det er også det jeg godt kan lide ved vores eget fotospil. Det er at man kan proppe alt muligt ind i det. Og hvis man kan finde et lille spil eller en lille app, der kan et eller andet, noget sjovt - ligesom wordle, hvor man også lægger ord ind og så blander de det, og så bruge det til en quiz. Altså, det er sådan nogle apps, hvor man lægger sine egne spilelementer ind, jeg synes er sjove.  For mig er det nok vigtigt, at et spil er åbent, så man kan putte mange muligheder ind som underviser. Og det er mig, der definerer reglerne. Eller spilelementerne. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 7) | Helt klart! Jeg har nydt at være med i det her projekt. For det første det team vi sidder i omkring det her kaskprojekt. Jeg synes det har været enormt spændende og berigende. Nogle enormt kreative mennesker. Og det her med at dykke ned i en verden, som er så ukendt for en, når man ikke selv har spillet. Det har været superinteressant. Vildt meget af det, jeg bliver præsenteret for af mine kollegaer, det har jeg brugt i min undervisning. Og det her med at vi har tid til at producere noget spændende og sjovt undervisningsmateriale, man kan gå direkte ud og bruge sammen med sine elever, det synes jeg har været helt vildt spændende. Og den måde at arbejde på kan jeg bare rigtig godt lide og håber der kommer meget mere af sådan noget. For det giver mig mening i arbejdet |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 8) | Jeg vil sige, at hvis jeg havde fået at vide at ”Nu skal du gå i gang med noget spil!”, så var jeg nok ikke kommet det. Det der med at man ikke selv spiller og sådan noget. Så hvad vil jeg råde folk til? Jeg tænker..altså det er bare at springe ud i det, for det er faktisk vildt sjovt og vildt berigende. Og det gør noget ved eleverne og det gør også noget ved relationen mellem lærere og elever. Så jeg kan kun varmt anbefale det. Og eleverne lærer også en masse af det, ingen tvivl. Og hvad skal man så anbefale? Det er bare at springe ud i det, prøve en masse af og være lidt legende på det. Og så er der noget, der går galt i starten og så er der noget man oplever bare fungerer – og så har man nogle redskaber til sin efterfølgende undervisning, som bare er fantastiske. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 9) | Jeg vil da egentlig gerne sige, at jeg synes det har været fantastisk at få lov til at være med i sådan et projekt her. Især sådan en som mig, der slet ikke spillede – og egentlig stadig heller ikke gør det, men har fået øjnene op for spilverdenen og blevet klogere på den og det at få tiden til at fordybe sig sammen med nogle andre, som også er ..altså den her kreative proces. Det synes jeg har været rigtig rigtig berigende for mit arbejde og vil rigtig rigtig gerne være med i sådan noget fremover. Jeg synes det er spændende.  Hvis bare ikke der var sådan en rigtig træls måde at skulle timeregistrere på. Det synes jeg godt nok trækker krudtet lidt ud af det, fordi det er så omstændigt og besværligt. Men ellers – fantastisk at få lov til at være med. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | Hvordan kan spillet markedsføres, synes du? | Det er oplagt, at de der forskellige IT-messer indenfor skoleverdenen, at vi har en messestand der med en underviser og måske en fra sosuMedia, som står og præsenterer spillet. Viser hvad det kan og folk kan komme og prøve det. Og så synes jeg også bare det kunne være vildt spændende at komme rundt indenfor egne rækker. Jeg tænker sosuskolerne generelt. Bare at man tog en underviser og - igen – en fra sosuMedia rundt og præsenterede spillet for nogle forskellige undervisere på nogle forskellige sosuskoler. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 2. Runde – Person ***4 – MADS JAKOB*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | hvordan har du brugt det nyudviklede spil i din undervisning: fortæl kort godt/skidt?  Har du ellers brugt spil/spilelementer i undervisningen  –hvilke/ hvordan fortæl kort godt/skidt? | Fotospillet eller Match That eller hvad det nu kommer til at hedde, det har jeg brugt få gange. Og de gange jeg har brugt det, har det været en udfordring ligesom at blive ved med at finde på nye ting. Det har været hurtigt vandet eller sandet ud. Og der har været sådan nogle begyndervanskeligheder i forhold til at det ikke shufflede rundt på billederne og svarene, så det var for nemt for eleverne. Det har også været sjovt. Hele processen med at finde på nye måder man kan bruge spillet på. Og jeg håber jeg får tid til .. eller jeg FÅR tid at lege videre med det sammen med eleverne.  Så har jeg også, i forbindelse med det vi kaldte Kommuneprojektet, haft en del spilelementer inde i undervisningen og hvis man er interesseret i at grave lidt ned i det, så kan man gå ind på det, der hedder The Roleplay in the Class Room, som er en underside til den her hjemmeside vi er på nu. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | hvad er dit forhold NU til spil i forbindelse med undervisning (– overordnet set)? har det ændret sig siden sidst – hvordan?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 2) | Jeg synes, mit forhold til spil har ændret sig. Jeg er blevet mere koncepttænkende. Efter vi lavede det der kommunespil, så var det ligesom … hvor spil før var noget jeg spillede på min computer eller iPad, så er spil nu blevet mere integreret, helhedsdel inde omkring undervisningen. Da vi lavede kommunespillet, var der jo spilelementer og man brugte iPad´en, så på den måde har det ændret sig en del faktisk. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | hvad giver det at arbejde med spil i undervisningen (erfaringer og/eller forestillinger)?  *Stikord: Ændrer det lærer- og/eller elevrollen at undervise gennem/med spil/spilelementer – hvordan er det blevet modtaget af eleverne og evt kollegaer?* | Altså – når det fungerer allerbedst, så giver det jo sådan en gejst. Så vækker det det der sunde konkurrenceelement. Du ved, der hvor man får lyst til at præstere det bedste man kan. Og så kombineret med noget gruppeværk, så træner man sociale færdigheder ind i denne her konkurrence, så man ligesom spiller hinanden gode, for nu at citere en vigtig håndboldtræner i det danske univers. Så det synes jeg, vi spiller hinanden gode og eleverne spiller hinanden gode, når det fungerer allerbedst. Og jeg tror også det går ind og ændrer lærer-elev-forholdet. Vi bliver mere ligesom holdspillere i stedet for den der hierarkiske opbygning. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | hvad gør det ved eleverne/skaber det et bedre rum for læring?/ Kommer der andre elever på banen end ved ”almindelig” undervisning?  *Stikord: refleksion, ejerskab, engagement, selvstændighed, frustration, teknikforskrækkelse….* | Det er helt klart, at der er nogle, som ellers har svært ved at finde motivationen, der bliver tændt af det. Nogle, hvor det vækker lyst til at yde sit bedste og som ellers ikke altid er nemme.. som måske ikke lige ved hvad de vil med deres liv og uddannelse – de kan ligesom blive lokket eller i hvert fald i blive taget med ind i et univers, hvor de ellers ikke ville været kommet ind.  Jeg har ikke oplevet frustrationer. Det er blevet overvejende positivt modtaget, det vil jeg sige. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | hvordan arbejder du med dokumentation i forhold til projektet , ser du muligheder for forbedringer? | ~~Jeg arbejder med dokumentation… ikke så godt…~~  Jeg arbejder ikke så godt med dokumentation. Hvis man deler folk ind i tre typer: dem der ligesom er gode til at finde på og få ideer, dem der fører dem ud i livet og så dem der samler op; så er jeg helt klart en af dem der er bedst til at få ideerne. Jeg er ikke så god til at få samlet op og ikke så god til dokumentere. Det der fungerer bedst for mig mht dokumentation, det er når nogen ligesom ”hjælper” mig – altså tager mig lidt i kraven eller hiver mig ind ligesom nu og stiller det ene spørgsmål efter det andet. Så får jeg det gjort og synes faktisk også jeg har noget på hjerte. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen – ser du anderledes på det nu?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmå 6) | Det skal vlre nemt at gå til. Jeg skal have indflydelse på indholdet. Jeg skal kunne påvirke indholdet i spillet. Jeg sidder og kommer til at tænke på nu, at jeg har brugt det, der hedder Socrative, som er sådan et quizprogram, hvor jeg skriver nogle quizzer og så kan alle eleverne svare på det.. Det er efter min mening et godt redskab til at tjekke paratviden, men også til at tjekke om eleverne har lært noget, opsamlinger og alt sådan noget. Der fungerer det rigtig godt.  Det skal være nemt at gå til, man skal kunne påvirke indholdet og så skal det selvfølgelig have relevans for de fagmål vi arbejder med. Eller for de personlige kompetencemål vi arbejder med |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 7) | Ja, det synes jeg det har. Projektet har givet mig mod og lyst til at lave sådan nogle rollespil, live rollespilsprojekter. Vi har planlagt et projekt her til januar, som hedder ”sosu consulting”, hvor eleverne skal være eksperter, der bliver hyret af en daginstitution og et ældrecenter, til at komme ud og hjælpe dem med nogle ting. Sådan nogle aktiviteter, hvor man ligesom blander alle fagene og med fokus på personlige kompetencer og faglighed, laver et slags rollespil med iPad og det hele – det har jeg fået mod på og lyst til at gøre og kan se meningen i det. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 8) | Jeg vil råde dem til at sætte tid af til ligesom at arbejde sammen om det. Vi har i det her projekt haft sådan nogle tilbagevendende møder, hvor vi ligesom mødtes i lærergruppen og genererede ideer og afprøvede spil og dygtiggjorde os, udvekslede apps og alt sådan noget. Og det har bare været guld værd i den her proces. Selvfølgelig kræver det også at den lærergruppe, der er sammen om det her, der har lyst, mod og energi på ligesom at gøre det. Og så skal man jo have tid og lyst til det. Det er vigtigt. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 9) | Nej, det tror jeg ikke. Jeg synes det har været et dejligt projekt at være med i. Jeg glæder mig til ligesom at arbejde videre med det her og vride hver en læringsdråbe ud af ”fotospillet” eller ”Match This”..that.. eller hvad det nu kommer til at hedde. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | Hvordan kan spillet markedsføres, synes du? | Jeg tænker det er nødvendigt at komme ud og præsentere det. Lave en lækker præsentation af det , hvor man først får overbevist lærerne om, at det er en god idé. Jeg går meget ind for det der hands on. De skal prøve det. De skal have en iPad i hånden og de skal simpelthen prøve nogel spil af, vi har lavet og de skal selv lave nogle og generere ideer til ”hvordan kan vi bruge det her i mit fag”, ik. Hvis man på den måde kan få dem tændt, så skal børnene nok ligesom komme med bagefter. Det jeg tænker er – eksemplet er fra folkeskolen, ik. Sådan må det være. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 2. Runde – Person ***5 - ARNE*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | hvordan har du brugt det nyudviklede spil i din undervisning: fortæl kort godt/skidt?  Har du ellers brugt spil/spilelementer i undervisningen  –hvilke/ hvordan fortæl kort godt/skidt? | Jeg har brugt fotospillet i forbindelse med projektundervisning. Der har jeg lanceret det for eleverne, som så har kunnet bruge det i deres praktik med børn. De har alle – hver gang de lige har set spillet – prøvet det af og sagt ”Nå, det er noget vi kan bruge på børn, det her”. Så har jeg arbejdet med det, hvor jeg har prøvet det af på nogle kollegaer. Og de har modtaget det..de brugte meget tid på at diskutere hvordan de skulle gøre det, som de skulle fotografere. Måske mere tid end jeg synes spillet indbyder til. Jeg har været i en børnehave, jeg har forbindelse med, hvor jeg har givet pædagogerne fotospillet og hvor de har anvendt det der. De har været rigtig glade for det og mente helt klart det kunne bruges i forbindelse med den førsproglige undervisning. Altså den sproglige udvikling mellem 5 og 7 år. Der vil det være genialt til at bruge. Så der har jeg researchet og de har haft en iPad i tre dage, hvor de så har anvendt spillet og givet mig erfaringerne tilbage.  Jeg har brugt andre spil og også andre spilelementer i min undervisning. Det ene, det har været sådan et facebookspil, hvor vi …eller det vil faktisk sige, vi har faktisk brugt Google+ til at lave sådan et rollespil. Det har jeg brugt flere gange og eleverne har været fuldstændig vilde med det. Det har i den grad skabt en debat i klassen. Og det har fået mange af de elever,d er normalt ikke siger noget i undervisningen, til at reflektere og til at ytre sig og til at reflektere over det de har lært. Spillet har inddraget noget af den viden, de har haft i forvejen fra pædagogik og psykologi og den har de kunnet anvende direkte – dvs implementere den viden i spillet - og når de så har spillet spillet.  Spilelementer – jeg har også brugt andre spilelementer, men det har været i forbindelse med rollespil, hvor vi har brugt spilelementer, som vi så har filmet og anvendt dem bagefter. Så på den måde er mediet og det at spille et spil sammen, hvor man så bruger mediet til at dokumentere det, det har jeg brugt. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | hvad er dit forhold NU til spil i forbindelse med undervisning (– overordnet set)? har det ændret sig siden sidst – hvordan?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 2) | I forbindelse med undervisningen der er spil blevet noget jeg anvender, noget jeg har lyst til at anvende. Noget jeg har lyst til at inddrage i min forberedelse, når jeg forbereder min undervisning. Fordi jeg føler at jeg er blevet vænnet til at tænke,a t spil også har en værdi for undervisningen. Og jeg kan se at spil breder sig ud. Jeg kan se at spil breder sig meget ud. Der kommer rigtig meget spil, som bliver anvendt i undervisningen. Og fra at tænke det som noget, der ikke havde den store værdi for undervisningen, så synes jeg faktisk nu..jeg kan mærke på eleverne at de får et stort fagligt udbytte af, nogle gange at bruge spil i undervisningen. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | hvad giver det at arbejde med spil i undervisningen (erfaringer og/eller forestillinger)?  *Stikord: Ændrer det lærer- og/eller elevrollen at undervise gennem/med spil/spilelementer – hvordan er det blevet modtaget af eleverne og evt kollegaer?* | Når jeg arbejder med spil i undervisningen, så bliver det meget positivt modtaget af eleverne. De er meget ivrige efter at komme i gang, når vi gør det. Og det ændrer helt klart klasserumsledelsen eller klasserumsansvaret og ansvaret for læringen, fordi eleverne bliver direkte involveret og er meget engagerede i det. Og min rolle bliver mere konsulentagtig end den er, når jeg har den almindelige undervisning. Men det er klart at eleverne de får meget .. de har både meget indflydelse på undervisningen og de er meget, meget deltagende.  Når eleverne har arbejdet med spil, giver de altid en meget positiv feedback på de spil. Og de giver altid en meget positiv feedback på deres eget engagement. Det at de har fået lov til at være engagerede. De har fået lov til at være deltagende i undervisningen. Det er de meget tilfredse med. Og de føler, at den viden de får fra fagene, som jeg sagde før, den bliver implementeret meget bedre i dem end den ville være, hvis bare det var klasseundervisning og det var almindelig overhøring eller det var gruppearbejde. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | hvad gør det ved eleverne/skaber det et bedre rum for læring?/ Kommer der andre elever på banen end ved ”almindelig” undervisning?  *Stikord: refleksion, ejerskab, engagement, selvstændighed, frustration, teknikforskrækkelse….* | Når eleverne de skal arbejde med spil, så bliver nogle af dem meget frustrerede på forhånd, men det viser sig altid, at de får lyst til at arbejde med det fordi de ser de andre gøre det. Så er der rigtig mange af eleverne der siger: ”Det vil jeg prøve... Når jeg nu selv har prøvet det, så vil jeg gerne prøve det, når jeg skal arbejde med børn.” og ”hvordan kan jeg arbejde med det med børn?” Så de bliver meget reflekterede, når de arbejder med spil. Og de bliver meget reflekterede over den viden, som spillet kan bidrage med fra fagene.  Frustrationerne omkring spillet bliver altid vendt til noget positivt, når de er færdige. Men frustrationerne.. det er meget sjovt.. de giver dem en selvbevidsthed om at de bliver frustrerede. Og når de bliver frustrerede over et spil og den IT, der er forbundet med spillet, så bliver de meget bevidste om, at de bliver frustrerede over det og hvordan de så skal arbejde med det, for de er godt klar over, at IT er på vej ind i daginstitutionerne. Så derfor vil de gerne. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | hvordan arbejder du med dokumentation i forhold til projektet , ser du muligheder for forbedringer? | Altså jeg synes altid man kan forbedre sin dokumentation. Men jeg har udviklet min dokumentation fra at være meget skriftlig til sådan nærmest at være dokumentarisk…eller … hvor jeg skriftligt har lavet dokumentationen til at den er blevet mere billedorienteret. Og hvor jeg har udnyttet nogle af alle de muligheder, de kreative muligheder, der har været i forbindelse med iPads. Der er rigtig mange apps, der gør at man kan dokumentere tingene mere kreativt. Igennem ”StripDesigner”og ”Explain Everything”. Jeg har sågar også prøvet at bruge ”Puppet Pals” til dokumentation. Men det har helt klart givet mig et meget bredere syn på, hvordan man kan dokumentere. Og det gør, at hver gang jeg skal dokumentere noget, så tænker jeg ”hvordan kan jeg gøre det spændende, så den der modtager det også får en fest ud af at se det?” i stedet for at det bare er alenlange worddokumenter, som ingen gider at læse alligevel. Og lige pludselig har det givet min dokumentation en anden vinkel end når jeg skriver, fordi den detaljeorienterethed jeg altid har haft i min dokumentation, den behøver jeg ikke gå så dybt ned i når jeg er mere visuel i min dokumentation.  Jeg glæder mig faktisk til at dokumentere nu, hvor jeg før har hadet det, fordi jeg synes det er sjovt at lege. Det bliver næsten en leg, når man skal dokumentere. Og jeg har faktisk også lært noget om dokumentation igennem projektet. Jeg har lært noget om at strukturere min dokumentation bedre. Og så har jeg faktisk også lært at lytte til, at andre siger det er godt nok, når man dokumenterer. Og det er en stor hjælp for mig, for ellers har det været noget, jeg altid har udskudt. Jeg gør det stadigvæk lidt, men nu er jeg bare blevet meget …jeg synes det er sjovt, når jeg gør det. Og så har jeg set det som en nødvendighed for projektet, at man dokumenterer. Det går også først langsomt op for en, tror jeg. Det gjorde det i hvert fald ikke i starten. Da tænkte jeg ”ja, det er noget, der kommer senere”, men jeg kan godt se effekten af dokumentation. Især når jeg læser nogle af de andres og set de andres dokumentation, så er det fantastisk at se, hvad folk egentlig har arbejdet med. Man bliver meget inspireret af det. Et vigtig element i dokumentation det er også at man skal inspirere andre. Man skal ikke bare skrive alt ned for at skrive det ned. Man skal inspirere andre med projektet. Og det har været vigtigt for mig og det har jeg fået med herfra. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen – ser du anderledes på det nu?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmå 6) | Det der skal til for mig personligt, for at jeg bruger et spil i undervisningen, det er at jeg har prøvet og at jeg har prøvet det mange gange. Og at jeg er vant til det. Det er helt afgørende. For når jeg skal have et spil med i undervisningen, så skal jeg også inddrage det i min forberedelse. Jeg skal jo simpelthen planlægge et didaktisk forløb med det spil. Og for at jeg overhovedet tager det med,overhovedet tænker på at bruge et spil i undervisningen, så skal det være inde på min dagsorden, i det jeg planlægger ud fra – og det er det, hvis jeg har prøvet det meget og det er implementeret i mig selv.  De krav jeg stiller til et spil er, at det er fagligt relateret. Men fagligt relateret er et vidt begreb, for det kan være fagligt relateret til at være sådan.. til at lære noget om børns udvikling, deres sproglige udvikling. Det kan også være at lære at arbejde sammen med andre. Så det er meget forskelligt, hvad et spil det skal kunne og hvilken læring der er i et spil. Og så synes jeg faktisk, der er udviklet rigtig mange læringsspil, som jeg bruger i undervisningen. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 7) | De erfaringer jeg har med mig i forbindelse med at arbejde i det her projekt, det er, at nu har jeg arbejdet sammen med folk fra sosuMedia. Der har jeg specielt oplevet, at når jeg sidder og skal samarbejde med dem, specielt én jeg har arbejdet sammen med, der tænker vi simpelthen projektet forskelligt. Det er enormt lærerigt for mig, for jeg tænker meget didaktisk når jeg forbereder noget og når jeg skal inddrage noget fra projektet i min undervisning. Men det er som om medarbejderen fra sosuMedia tænker det anderledes. Ikke inddrager eleverne i første omgang, tænker mere på mediet. Hvordan bruger man mediet optimalt. Og den forskel har givet mig et stort løft i min undervisning i forhold til ikke altid at tænke, ”hvordan kan eleverne håndtere det her?”, men jeg tænker ”Hvad kan selve mediet – først - hvad kan det bruges til?” Og bagefter kan jeg så tænke, om mine elever kan bruge det til noget. Det har projektet givet mig. Og så har det givet mig en masse viden om IT og en masse hands on. Møder, hvor vi har øvet os. Det har givet mig ufattelig meget. Min sikkerhed i forhold til IT er blevet meget meget mere brugbar og det betyder, at **så** inddrager jeg IT, **så** inddrager jeg spil og inddrager den viden jeg har fra projektet i min undervisning.  Det er helt afgørende for mig, at jeg får øvet mig. Og det har jeg kunnet gøre igennem det her projekt. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 8) | Videndel! De skal tage imod den videndeling, der er, men når der skal udvikles spil i undervisningen, så skal de lytte til dem,  der har prøvet det og inddrage alle dem, som har arbejdet med det i forvejen her på skolen. Hvis jeg tænker det her på skolen.  Videndeling og åbenhed overfor, at der er nogle der har prøvet det af igennem lang tid. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 9) | I forbindelse med projektet har jeg det på hjerte, at det er vigtigt når man starter på et projekt, at man bliver.. Der er rigtig mange formalia og der er rigtig mange forhold, der gør sig gældende, når man starter på et internationalt projekt. Og det er vigtigt at få afklaret de linjer fra starten, så man ved hvilken del af ansvaret man har. Eller hvor stor en del af ansvaret, man i virkeligheden har. Det er vigtigt, at man fra starten af et projekt strukturerer den information – og at man får informationen, så man ikke behøver bruge energi senere i projektet på, hvad ens rolle egentlig er. Det er meget vigtigt at afstikke linjerne fra starten. At projektet er planlagt godt og snakke sig til rette med de andre partnere, der er i projektet.  I starten af projektet havde jeg faktisk en ret god fornemmelse for de andre partnere, der var med i det. Men den er svundet ind her til sidst og det har frustreret mig en smule, for jeg havde egentlig etableret et forhold til nogle af de mennesker vi arbejdede sammen med i starten, som jeg blev inspireret af, men her i slutningen af projektet, synes jeg det er …har jeg ikke selv deltaget i partnermøder eller i udveksling eller workshops eller noget og det har frustreret mig en lille smule. På den anden side synes jeg også det har været rart, at jeg har kunnet bruge min energi på at udvikle sammen med de medarbejdere jeg har et forhold til her på skolen. Og jeg har helt klart fået en stor følelse af samhørighed med andre faggrupper og andre afdelinger på skolen i forbindelse med det her projekt.  Og det giver mig en følelse af .. det udvider simpelthen min horisont og det gør, at min undervisning bliver bedre og det gør at jeg trives meget bedre på min arbejdsplads – ved at vide, at der er andre, der arbejder med det samme som mig i andre afdelinger.  Der er en ting.. nu har jeg jo været med i en del projekter. Faktisk har jeg været med i fem projekter. Det er meget sjovt, at de projekter meget lapper ind over hinanden. Jeg synes faktisk det er interessant, at de gør det. At det er det samme omdrejningspunkt de har. De er jo innovative og de tænker didaktik på en anden måde. Altså det er jo IT og didaktik. Eller – det er mediebaseret undervisning, som vi prøver at udvikle på. Det er de samme elementer man bruger uanset hvilken vinkel man har i projekterne. Det synes jeg er interessant, for så kan man bruge den erfaring man har fra de tidligere projekter til de næste projekter, man er med i. Det kan jeg mærke, at jeg kan nu. Og det giver mig en stor tryghed.  Og så er der en anden ting: Videndeling, det er så vigtigt. At man som institution, når man har projekter i hus, så skal man også videndele indenfor husets rammer. Det er meget vigtigt, at man bruger tid og energi og ressourcer på d et. Og det skal blive en del af, at når man har en projektkultur, med at man gerne vil have mange projekter på skolen, så skal man også have en videndelingskultur. Den skal vi øve os på. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | Hvordan kan spillet markedsføres, synes du? | Markedsføring af spillet. Det kan gå på flere måder. Jeg tænker, at en vigtig del af det er, at vi selv udbreder det ved mund til mund-metoden og at alle de berøringsflader vi har, kan lade sig inspirere. Så det vil sige, at når man er sammen med andre der kunne have interesse i det, så snakker man om det. Det er den ene måde. Den anden er de sociale medier. Det er facebook bla. Nu har jeg en profil på facebook og så skriver jeg, at jeg har været med i det her projekt og jeg har været med til at lave det her spil og får andre til at prøve det af. Det er den måde. Og så har jeg en stor berøringsflade i den pædagogiske verden og der tager jeg det med. Så tror jeg også det er vigtigt at man breder det ud ved at man .. ja altså.. Thøger skal rundt og fortælle om det forskellige steder. Det tror jeg også er godt, men jeg tror mere på den personlige udbredelse af det. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 2. Runde – Person ***6 - RIKARDT*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | hvordan har du brugt det nyudviklede spil i din undervisning: fortæl kort godt/skidt?  Har du ellers brugt spil/spilelementer i undervisningen  –hvilke/ hvordan fortæl kort godt/skidt? | Det interessante med det nyudviklede fotospil det er, at man faktisk kan bruge det til at få eleverne til at arbejde med faglighed på en måde, hvor de ligesom bliver væk, fordi spillet lægger op til at de selv skal være kreative og finde nogle nye indgangsvinkler til at formulere noget man normalt bare vil formulere ved at have en blyant i hånden og skrive et svar. Her skal de f.eks selv finde et billede, som passer til et begreb og så skal de også bruge det til at diskutere med nogle andre, så det åbner faktisk op for at man arbejder dialogisk i sin undervisning, hvor samtalen og samarbejdet kommer i fokus.  Jeg har fundet ud af, at jeg kan bruge forskellige apps til at skabe den der fantasiboble, hvor eleverne bliver væk. Jeg har brugt den der hedder Qrafter Pro, sådan en qr-kode. Eleverne skal ind og lave qr-koder selv og på den måde bygge spillet op ved ar arbejde med qr-koder. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | hvad er dit forhold NU til spil i forbindelse med undervisning (– overordnet set)? har det ændret sig siden sidst – hvordan?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 2) | Jeg er blevet lidt mere sikker på, hvad jeg selv tænker, når det er jeg tænker spil. Og der er særlig to ting jeg selvhar fokus på, når jeg tænker spil. Den ene ting, som er den væsentligste for mig, er at eleverne skal ind i en anden verden – ind i en boble, hvor man ligesom bliver væk fra den almene undervisning. Og når man er derinde i den boble eller verden, så kan man faktisk være temmelig faglig uden at man egentlig selv er så opmærksom på det og tiden bliver også væk, det er som at være i en flowtilstand. Men selve spillet for mig, fra at det handler om nogle dippedutter og noget mekanik, så er det blevet mere til at det handler om at skabe en oplevelsesverden, hvor der foregår nogle ting. Og det synes jeg faktisk er blevet lidt lettere at lave efter at jeg har fundet ud af, at det er det det handler om. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | hvad giver det at arbejde med spil i undervisningen (erfaringer og/eller forestillinger)?  *Stikord: Ændrer det lærer- og/eller elevrollen at undervise gennem/med spil/spilelementer – hvordan er det blevet modtaget af eleverne og evt kollegaer?* | Hvis spil for mig handler om at blive væk og skabe sådan en atmosfære, så eleverne ikke opdager, at de er inde i en anden verden, jamen så giver det det, at en dag den går lynhurtigt fra 8 til 14 uden at de helt opdager hvad tiden er blevet brugt til. Udfordringen er jo så netop at fortælle dem, hvad de lærer ved det og hvad det er de skal være opmærksomme på i deres egen læring. For det er vigtigt. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | hvad gør det ved eleverne/skaber det et bedre rum for læring?/ Kommer der andre elever på banen end ved ”almindelig” undervisning?  *Stikord: refleksion, ejerskab, engagement, selvstændighed, frustration, teknikforskrækkelse….* | Hvis jeg er meget meget tydelig omkring min struktur på dagen og hvad det er de skal med det, så kan det give eleverne det at de rent faktisk kommer meget mere på. Som den der skal lære andre noget og vise andre noget. Og så får de rigtig meget selvtillid, for de lærer at stå frem og de opdager, at de har rigtig meget at fortælle. Og at de godt kan finde ud af det. SÅ det bytter også om på lærer- og elevrollerne, for ofte oplever jeg, at det er eleverne, der står og underviser hinanden med det de har fundet ud af. Men de står og gør det ved at fortælle om deres QR-kodehistorier f.eks. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | hvordan arbejder du med dokumentation i forhold til projektet , ser du muligheder for forbedringer? | Dokumentation har blandt andet været når vi i vores kaskprojekt har prøvet at formulere.. hvor vi har prøvet selv at skulle bruge de spil og udbygge dem og forklare hvordan. F.eks vores fotospil, hvordan det kan anvendes i praksis. Det er jo en form for dokumentation.  Til daglig ellers, så har dokumentation været, når jeg har samarbejdet med multimedieafdelingen og de har været inde og tage fotos eller billeder. Og det mener jeg egentlig vi kunne have gjort endnu mere ud af, for jeg synes ofte, der har været noget undervisning, hvor jeg har tænkt ”Nej, hvor kunne det være godt at få det her dokumenteret – hvad der foregår af læring her.”  Så tættere samarbejde i fremtiden med f.eks multimedieafdelingen eller med nogle andre undervisere, der dokumenterer mens man kører undervisningen, det kunne være rigtig godt. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen – ser du anderledes på det nu?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmå 6) | Der skal simpelthen bare det til, at jeg dagligt tænker evaluering ind i min undervisning. Og evaluering, det drejer sig om at eleverne fremlægger overfor hinanden, hvad det er de har lært. For det er der jeg oplever jeg kan bruge spil til, at de kommer ind i en anden verden. Og derigennem kan reflektere over deres læring. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 7) | Hver dag, når jeg tænker undervisning, så tænker jeg, at jeg gerne vil have det spilorienteret, fordi jeg oplever at eleverne de bliver væk i undervisningen og dagen går lynhurtigt. Og eleverne krediterer mig for det ved at de siger de har haft en dejlig dag. Jeg kan også mærke at de bliver dygtigere. Det kan de også selv. Jeg har også lært, at det drejer sig om at være meget præcis omkring at strukturere sin undervisning og være meget tydelig omkring, hvad det er de skal lære.  Det er nok det vigtigste jeg har lært. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 8) | Så vil jeg gerne have, at de får gang i fortællingen, som nummer 1. For det handler om, synes jeg, at eleverne kommer ind i en fantasiverden, en fortællerverden, hvor der skabes en historie som udgangspunkt. Og så snart der bliver skabt en historie, så er der udgangspunkt for at arbejde med spil, med gamet, med regler og nogle forskellige begivenheder, der kan ske. Men det er vigtigt at elevrne er engagerede i det og kan leve sig ind i det. Ellers bliver det noget overfladisk noget, som ikke virker. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 9) | Jeg tror det er uhyre vigtigt at være præcis omkring, hvad det er for en læring eleverne de skal stå til regnskab for bagefter, så de rent faktisk kan se at de har lært det og kan argumentere for,a t de har lært det de skal. Og så vil jeg også sige, at hvis man vil differentiere sin undervisning og have at alle elever skal opleve at undervisningen er formet til dem og ikke omvendt – at de skal forme sig til undervisningen, så tror jeg man skal tage udgangspunkt i sådan en spislforståelse som her, for det giver rig mulighed for at bruge alle læringsstile og arbejde projektorienteret, hvor eleverne kan bruge de kompetencer de har og udbygge dem. Så jeg vil også tænke, at man også skal lave en helt anden eksamensform, som er noget mere projektorienteret. Og hvor de måske skal ind og vise deres læring ved hjælp af .. at de har lavet noget materiale som skal dokumentere deres læring – en form for logbogsfilm. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | Hvordan kan spillet markedsføres, synes du? | Jeg tror, at den allerbedste markedsføring vil være at lave et filmprodukt, som viser elever, der arbejder med spillet og hvad de får ud af det i undervisningen, når de benytter det. Det tror jeg kunne give et rigtig flot resultat. |
| 10  ENGELSK |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Spørgsmål 2. Runde – Person ***7 – RASMUS KAAD*** | | |
| **Spm nr.** | **Spørgsmål** | **Svar** |
| 1  DANSK | hvordan har du brugt det nyudviklede spil i din undervisning: fortæl kort godt/skidt?  Har du ellers brugt spil/spilelementer i undervisningen  –hvilke/ hvordan fortæl kort godt/skidt? | Jeg har primært brugt det i samfundsfag, hvor jeg har brugt det som sådan et repetitionsværktøj til at finde ud af, om eleverne nu også forstår det vi har gennemgået. Og jeg oplever jo, at det er meget mere meningsskabende, når eleverne selv får lov til at udtrykke sig igennem det her spil. Altså, de får ejerskab over det på en helt anden måde end hvis man bare står og snakker om det. Alle bliver medinddraget i den her del af undervisningen. Plus at de også selv bliver aktive skabere. Det er jo deres forståelse af det her emne, som kommer i centrum. Dvs at hvis de skal finde nogle billeder på noget, vi har arbejdet med, så er det jo deres fortolkning der kommer i centrum, det er dem, der skal forklare sig. De skal lære at sætte ord på deres opfattelse af det vi har gennemgået. Der synes jeg det er meget godt. |
| 1  ENGELSK |  |  |
| 2  DANSK | hvad er dit forhold NU til spil i forbindelse med undervisning (– overordnet set)? har det ændret sig siden sidst – hvordan?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 2) | Jeg har jo været med i et halvt års tid nu. Jeg har ikke før hen beskæftiget mig med iPads og spil. Jeg oplever nu, efter et halvt år, at spil det kan virke motiverende på vores elever. Det skaber nogle helt nye muligheder for.. nogle helt nye læringsmuligheder for vores elever. Jeg oplever, at når man har arbejdet med spil, så er vores elever meget mere på. De tager opgaven på sig på en anden måde. Det der selvfølgelig er vigt, synes jeg, er at man har gjort sig nogle seriøse overvejelser omkring hvad det er, man vil med det her spil. |
| 2  ENGELSK |  |  |
| 3  DANSK | hvad giver det at arbejde med spil i undervisningen (erfaringer og/eller forestillinger)?  *Stikord: Ændrer det lærer- og/eller elevrollen at undervise gennem/med spil/spilelementer – hvordan er det blevet modtaget af eleverne og evt kollegaer?* | Det giver nogle nye muligheder for at lære de her mål på nogle nye måder. Altså de her læringsmål, på nogle helt nye måder.  Jeg synes, når man arbejder visuelt med et stof – hvis man bruger iPad’en, bruger billeder, kombinerer bileleder og tekst, så skaber du nogle nye meninger. Det er sådan en meningsskabende proces, som gør at eleverne de virker mere engagerede. Det synes jeg de gør. De tager opgaven på sig på en anden måde, med en anden motivation, synes jeg. |
| 3  ENGELSK |  |  |
| 4  DANSK | hvad gør det ved eleverne/skaber det et bedre rum for læring?/ Kommer der andre elever på banen end ved ”almindelig” undervisning?  *Stikord: refleksion, ejerskab, engagement, selvstændighed, frustration, teknikforskrækkelse….* | Jeg oplever, at der kommer flere på banen. Der er flere elever, som ikke markerer sig på klassen, men markerer sig overfor klassekammeraterne. Og på den måde – hvis de skal vise hvad de har lavet – så enten kan de optage det og så vise det på en projektor, for mange af vores elever, de har også svært ved at stille sig op. Nogle gange kan det være svært for vores elever at få sagt det, de egentlig mener. Og på den måde, så synes jeg, at det at optage hvis de har et eller andet spil de er optagede af, så er det en god måde at gøre det på. Simpelthen at optage det og vise det på klassen.  Det gør – i hvert fald for it vedkommende – at så får jeg mulighed for at følge op på om de får lavet opgaven, om de har forstået den og diskutere svarene, som de kommer med. |
| 4  ENGELSK |  |  |
| 5  DANSK | hvordan arbejder du med dokumentation i forhold til projektet , ser du muligheder for forbedringer? | Jeg synes der er flere sider i det her. For det første, så mangler der nogle bedre retningslinjer for hvordan vi skal dokumentere, hvor vi skal dokumentere. Når det så er sagt, så synes jeg jo også, at vi dokumenterer løbende. Vi har lavet nogle film, hvor vi fortælle om, hvordan vi arbejder med vores elever, hvilke apps vi bruger. Vi har lavet et fotospil, hvor vi ligesom skal prøve at komme med nogle eksempler på, hvordan man kan bruge spillet. Det er jo også en måde at dokumentere, hvordan vi arbejder.  Jeg tænker at i forhold til det at dokumentere, så er det vigtigt at vi, som sagt, får nogle bedre retningslinjer for det. En måde man kunne gøre det på er, at vi får det på dagsordenen en gang imellem – sige ”nu skal vi prøve at dokumentere noget af det vi laver.” F.eks til et kask-møde, hvor vi så går ud i nogle grupper og prøver at udtrykke hvad det er vores elever render rundt og laver, hvad det er vi sætter dem til, hvad det er for nogle læringsmål vi arbejder med, hvordan vi arbejder med dem. Det er også en måde at reflektere lidt mere over, hvordan det er vi arbejder med iPads og spil. På den måde så kan man håbe på at vi kan udvikle det til noget bedre og noget større, hvis vi er lidt mere opmærksomme på, hvordan vi går til det og bruger det. |
| 5  ENGELSK |  |  |
| 6  DANSK | Hvad skal der til for at du/I kan bruge/udvikle et spil direkte i/til undervisningen – ser du anderledes på det nu?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmå 6) | Det jeg tror, eleverne profiterer af, det er helt klart konkurrenceelementet. Det er vigtigt at de kan arbejde gruppevist eller også en og en, men jeg tror også det er vigtigt at det bliver meget interaktivt mellem læreren og eleverne, men også at eleverne kan følge med i, hvad de andre grupper laver. Der tænker jeg, at hvis spillet på en eller anden måde kan foregå oppe på en projektor, foregå oppe på en skærm, så alle kan følge med i, hvad de andre grupper laver, så tror jeg det vil skabe et større engagement. |
| 6  ENGELSK |  |  |
| 7  DANSK | har projektet givet dig/jer nogle erfaringer der kan tages med i det daglige arbejde?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 7) | Det synes jeg. iPad’en i det hele taget. Den er et hamrende godt redskab. Det vigtigste er sådan set bare, at du har gjort dig nogle didaktiske overvejelser omkring hvad det er de skal nå, hvad du vil med din undervisning. For jeg synes, at det at producere på en iPad, det er meget meningsskabende. Samtidig med det, så synes jeg, at iPad’en i det hele taget lægger op til at man kommunikerer omkring det produkt man har lavet. Man skal formidle noget visuelt, noget man har produceret. Det er noget af det, som jeg har taget med mig fra det her. Fra kaskprojektet her. Så på den måde, så synes jeg, at jeg har fået en meget mere åben tilgang til det at bruge iPad’en, men har også fået skærpet min didaktiske tilgang. For jeg ved, at det hurtigt kan gå hen og blive et legetøj uden styring – og det er vigtigt, at der er styring på, synes jeg. |
| 7  ENGELSK |  |  |
| 8  DANSK | hvad vil du råde andre til, der gerne vil i gang med spil i/til undervisning  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 8) | Det er først og fremmest at vide, at fordi man arbejder med spil, så er det ikke ensbetydende med at det nødvendigvis altid er lettere. Det kræver, som jeg også har sagt tidligere, en utrolig styring fra lærerens side og at du gør dig nogle meget konkrete overvejelser om, hvad det er de skal have ud af det her spil. Så på den måde synes jeg det er vigtigt at gøre eleverne – at eleverne bliver bevidste om, hvad det er de skal have ud af det her, hvad er det de skal lære af det her, så et ikke bare bliver sjovt det hele. Det er sjovt, men det kan også blive for sjovt, så det ikke bliver seriøst nok. |
| 8  ENGELSK |  |  |
| 9  DANSK | er der noget du har på hjerte som er vigtigt at få frem?  (et spørgsmål fra 1. Runde – spørgsmål 9) | Jeg tænker at spil –det er jo altid interessant at arbejde med i en undervisningssammenhæng, men det er vigtigt at have for øje, hvad det er man skal bruge det her spil til. Det er jo et værktøj. Og det er jo vigtigt man kender det her værktøj. Hvordan skal det bruges? Hvilke mål er det man sætter sig? Det er vigtigt at kunne sætte sig nogle mål. Og det er vigtigt at have styring på, hvordan man når de her mål. Det er næsten det vigtigste. Det bliver hurtigt meget meget sjovt at lege med spil, men det er vigtigt at eleverne ved, hvad det er man skal bruge det her spil til, hvad er det man skal lære af det her spil. At de har det for øje. Og at der ligesom bliver skabt nogel rammer, så det ikke bare er alt muligt det bliver brugt til. Men at det lige præcis er den her vej vi går med det her spil. Det tror jeg er vigtigt at fremhæve. Det er et værktøj til at opnå noget med, men det er vigtigt at man ved, hvad det er man vil opnå. Ellers så bliver det meningsløst i en undervisningssammenhæng. |
| 9  ENGELSK |  |  |
| 10  DANSK | Hvordan kan spillet markedsføres, synes du? | Det er jo et fleksibelt redskab, som kan tilpasses mange forskellige fag. Det synes jeg er en af dens forcer. Og så det der med at det kan blive.. at man kan tage ejerskab over det , at det er dem selv, der skal producere noget. Det gør, at det bliver meningsfuldt. Og så er det meget nemt at gå til. Det er jo et nemt redskab. Det er jo nemt at forstå, hvordan det kan bruges og det kan bruges på mange forskellige måder. |
| 10  ENGELSK |  |  |

OVER and OUT ☺