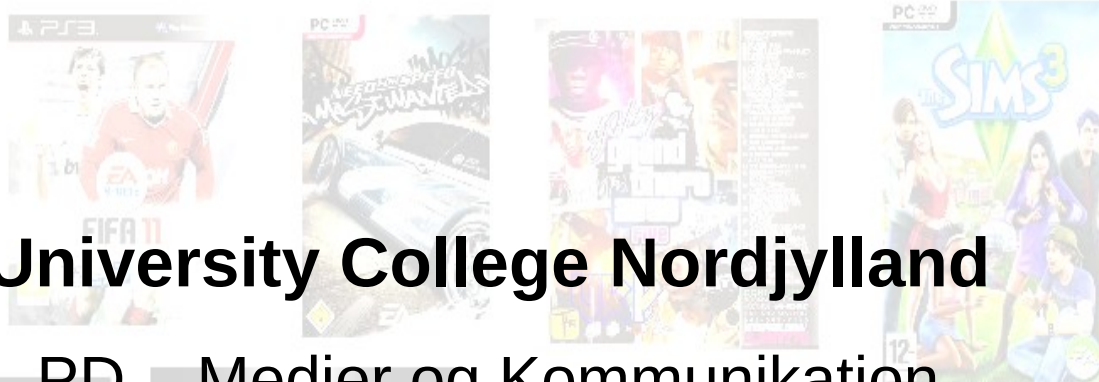
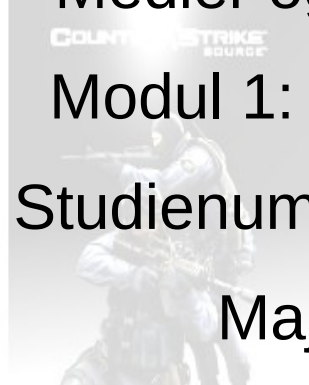




University College Nordjylland

PD – Medier og Kommunikation



Modul 1:
Studienum
Ma

Mediekultur
nr: 280874
2011
anslag

Computerspil

Bendt V

Fra Bog T

Vejleder: Ma

Magnus emysgen | | | | | | |
Piteline | | | | | | |

Indholdsfortegnelse

Indledning.....	3
Problemformulering.....	3
Hvem er de digitale indfødte?.....	4
Undervisningsforløbet.....	5
Hvilke spil spiller eleverne?.....	6
Fagtermer.....	7
Spilproduktion.....	7
Konklusion.....	8
Litteraturliste.....	9
Bilag 1: Den analytiske værktøjskasse 1.....	10
Bilag 2: Den analytiske værktøjskasse 2.....	11
Bilag 3: Genretrekanten, med elevernes indplacering af spil.....	12

Indledning

Danske skoleelever er storforbrugere af computerspil som fritidsunderholdning. I dette ligger et uudnyttet læringspotentiale.

Eleverne stifter i computerspillene bekendskab med fortællingen. Jeg mener, at elevernes viden om computerspil kan bringes i anvendelse som redskab til at forstå og formidle fortællingen.

Fælles mål for dansk nævner tillige computerspil som ”andre udtryksformer” i undervisningsbeskrivelsen for alle forløb.(UVM 2009)

Man har forsøgt at udnytte elevernes interesse for spil til læring, men oftest uden held, fordi spillet i sig selv ikke er skabt for læring men for leg(Jessen, 2008). Derfor har spillet i høj grad sneget sig ind som belønning imellem opgaveløsninger, med et behavioristisk læringssyn til følge.

I en moderne skole ses eleverne i højere grad gennem konstruktivismens perspektiv. Dette læringssyn er udvidet af teoretikeren Seymour Papert til det, han kalder ”constructionism”, hvor eleverne lærer gennem en vekselvirkning mellem internalisering af udefra kommende viden og eksternalisering, hvor eleverne bringer deres viden i anvendelse.

Jeg mener, at der i denne kontekst er megen mening i at lade eleverne arbejde med transduktion, altså at flytte fortællingen fra et medie til et andet, for at blive opmærksomme på, hvilke danskfaglige begreber omkring litteratur, de allerede kender, og hvordan dette kan udnyttes i produktion af computerspil.

Problemformulering

Hvordan kan jeg som IT-vejleder være med til at planlægge og gennemføre et undervisningsforløb i 7. klasse, hvor eleverne arbejder med transduktion af en skriftlig fortælling fra bog til computerspil, med særlig henblik på at involvere de ”digitale indfødte” og deres parallellærte viden?

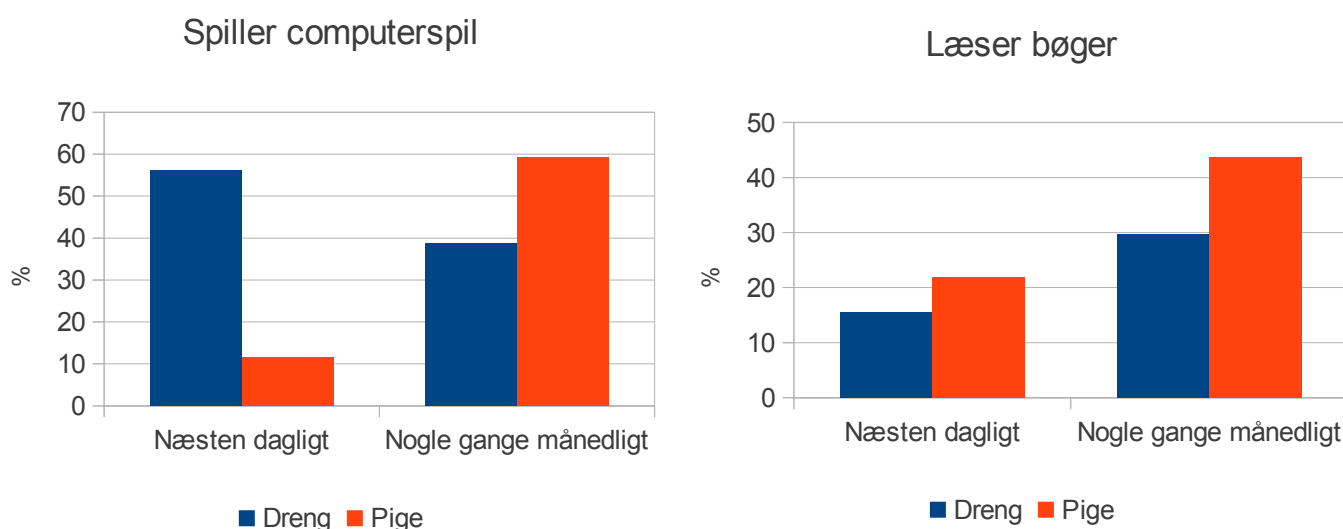
Hvem er de digitale indfødte?

I en almindelig folkeskoleklasse vil man stadig støde ind i, at børnene tiltaler piger, mens drenge er mere optaget af computerspil:

”Derimod er der ikke nogen væsentlige kønsforskelle i forbindelse med brugen af computere. Dette gælder dog ikke, når det drejer sig om at spille computerspil, hvor der er en klar overvægt af drenge i alle aldersgrupper.

Der er således 93% drenge, som bruger computeren til at spille computerspil, en andel, som blandt pigerne er 74%.”(Bille 2005, s. 131)

Udtræk fra samme undersøgelse(KM 2011):



I Medierådets(2003) undersøgelse ”Børn, unge og computerspil”, er der gjort rede for forskelle i drenge og pigers præferencer: Jo ældre, jo tydeligere bliver dette. Pigerne vælger platformsspil og puzzles, drengene vælger action-, sport- og strategispil.

”Ud fra børnenes valg af spilititler kan man se, at der er tendens til, at piger vælger spil med en lav tidsinvestering, mens drenge vælger spil med en høj tidsinvestering.

Populære drengespil (...) er ofte opbygget over et omfattende univers med en indviklet narrativ struktur...”(Medierådet 2003, s. 5-6)

Cand. mag. Christiane Krogh(2003) peger på samme tendenser i sit speciale ”Computere, børn, køn og alder”. Piger bruger computeren til kommunikation, chat, leg med fotos og surf på fansites, drenge betragter computeren som spillemaskine og bruger nettet til at søge informationer om spil.

Endvidere beskriver hun de kompetencer børnene får ud af deres erfaringer med computerspil:

"Mange børn introduceres til og bliver fortrolige med computeren gennem computerspil. (...) spilleren tilegner sig evner til at bruge teknologien som et naturligt redskab, navigere i informationsstrømme, udforske mediets muligheder og ikke mindst præge indholdet." (Krogh 2003, s. 11)

Brund(2010, s. 68) og Hanghøj tilføjer, at spil i almindelighed også kan være med til at integrere brugen af spil i undervisningen.

Spilforskeren J.P. Gee(2006, s. 8) beskriver endvidere 6 måder spil kan facilitere læring.

Teoretikeren Marc Prensky har argumenteret for en kløft mellem eleverne i skolen og deres lærere. Eleverne er opvokset med IT, hvor deres lærere har skullet lære denne teknologi senere i livet. Analogien er "sprog", og der argumenteres for, at sprog lært senere i livet lagres andre steder i hjernen:

"...our Digital Immigrant instructors, who speak an outdated language (...), are struggling to teach a population that speaks an entirely new language." (Prensky 2001, s. 2)

"Digital Natives are used to receiving information really fast. They like to parallel process and multi-task. They prefer their graphics before their text rather than the opposite. They prefer random access (like hypertext). They function best when networked. They thrive on instant gratification and frequent rewards. They prefer games to "serious" work." (Prensky 2001, s. 2)

Andre har dog påpeget, at synspunktet ikke er tilstrækkeligt funderet i empiri, og at det mest udtrykker en form for "moralsk panik":

"We may live in a highly technologised world, but it is conceivable that it has become so through evolution, rather than revolution. Young people may do things differently, but there are no grounds to consider them alien to us. Education may be under challenge to change, but it is not clear that it is being rejected." (Bennet 2008, s. 783)

Sammenholdt kunne det forventes, at de beskrevne karakteristika - i konteksten computerspil - opleves tydeligst hos drengene. Derfor handler dette undervisningsforløb i høj grad om at få drengene med i litteraturundervisningen og udnytte deres ressourcer.

Undervisningsforløbet

"Groft sagt er der tre forskellige måder at anvende spil i undervisningen på. Man kan enten:

- Undervise om spil*
- Undervise gennem spil*
- Undervise i udviklingen af spil" (Brund 2010, s. 69)*

Undervisningsforløbet lægger vægten på sidste "pind" og bygger på Seymour Paperts udbygning af konstruktivismen: constructionism.

Papert ser (også højt specialiseret) viden som bundet i en kontekst. Det er ikke – som hos Piaget – det højeste udviklingsstrin at kunne abstrahere og udføre tænkning "i hovedet", men lige så vigtigt at kunne tænke konkret og handle i en kontekst.(Ackermann 2001)

Gee ligger tæt på samme opfattelse i forbindelse med spillets læringspotentiale, når han taler om "empathy for a complex system" og "simulations of experience and preparations for actions":

"...higher intelligence is not a different kind of process from perceptual intelligence (Hawkins 2004, p.96)"(Gee 2006, s. 3)

Fokus er på læring gennem skabelse:

"Constructionism (...) adds the idea, that (building knowledge structures through progressive internalization of actions) happens especially felicitously in a context where the learner is consciously engaged in constructing a public entity, whether it's a sand castle on the beach or a theory of the universe"(Papert i Ackermann, 2001)

"Paperts approach helps us understand how ideas get formed and transformed when expressed through different media(...)"(Ackermann, 2001)

Papert taler om "eksternalisering", altså at få ideer "ud af hovedet" og ud som produkt.

Vi går altså ud fra, at eleverne har en forforståelse af "fortællingen" fra computerspil. Ved at bede dem om at designe et computerspil ud fra bogen, beder vi eleverne om at eksternalisere denne viden i bogens kontekst.

Arbejdet med design af computerspil er træning i læsning af den multimodale tekst.

Kress definerer ordet "transduktion":

"For operations which involve shifts across modes, I use the term transduction."(Kress, 2003, s. 28)

Når han omtaler "design", har han samme fokus som Papert i det kontekstuelle:

"Design asks, 'what is needed now, in this one situation, with this configuration of purposes, aims, audience, and with these resources, and given my interest in this situation?'"(Kress 2003, s. 38)

Bo Walther Kampmann bruger ordet "transmedialisering" om en fortællings repræsentation på flere forskellige platforme:

"Transmedialisering: Med 24 går vi på tværs af medierne. Vi kan følge Jack Bauer overalt, hele tiden og her og nu. Når tv-serien holder fri, tager internettet over. Og når man er træt af bare at kigge på, kan man interagere direkte med både plot og hurtige biler i Sonys PlayStation-spil af samme navn..." (Kampmann 2010, s. 90)

Hvilke spil spiller eleverne?

Eleverne nævner en række forskellige spil, og de mest populære vælges ud.

Spillene placeres i genretrekanten fra Trine May og Bo Kampmann Walthers "Computerspillets fortællinger"(May 2010, s. 20 – se bilag 3) Eleverne genkender også på et abstrakt niveau "fortællingen" i computerspillet. Fx. Genkendes fortællingen om "mor, far og børn" i computerspillet SIMS.(Egen empiri)

Når eleverne bliver opmærksomme på disse genrer, kan de begynde at overveje, hvilken genre deres spil skal tilhøre – skal vi lægge vægt på farten, taktikken eller fortællingen. Eller kan vi kombinere forskellige genrer?

Fagtermer

Eleverne skal forholde sig til ”den analytiske værktøjskasse”(May 2010, s. 14 og 52), når de skal konstruere deres eget spil:

Gameplay – værdier, regler og mål. Konflikten. Uden konflikt har vi ingen fortælling, uden et mål har vi intet spil. Hvad er spillets ”in-game goals”(Gee, 2006). Konflikten bliver altså situeret i en praktisk kontekst – hvad giver point og hvad er hovedpersonens ultimative mål. Hvornår har vi gennemført spillet?

Skal spillet have hovedvægt på nærvær(play) eller fremdrift(game)?

Game World – Kan vi tegne et fysisk kort over de steder, hovedpersonen besøger? Hvordan er stemningen i spillet? Kan vi tegne den avatar, som skal repræsentere spilleren? Hvilke egenskaber/evner skal han have? Hvad er det vigtigt, at han får i sin ”inventory” for at kunne gennemføre spillet?

Det ligger i god tråd med Prenskys beskrivelser af den digitale indbygger, at man ikke beder ham fx at lave en skriftlig personkarakteristik eller miljøbeskrivelse, men i stedet giver en grafisk løsning lige så høj værdi.

Game Rules – Regulativer, missioner og tilstandsmaskinen. Kan man træffe forkerte valg i spillet og få ”minuspoint”? Hvilke situationer i bogen skal ”gennemføres” som missioner? Hvad skal computeren holde øje med, vi har gjort? Er der fysiske objekter, som skal samles? Hvordan kommer vi fra level til level?

Her skal også tages stilling til ”game engine” - hvordan skal hovedpersonen styres, hvad skal han kunne gøre?

Fortællingen i spillet – Back story, cut-scenes og spillerens egen fortælling. Er der en forhistorie i spillet, som skal fortælles? Hvordan fylder vi hullerne ud fra mission til mission? Kan vi lave ”cut-scenes” eller skal vi præsentere en del af bogens tekst i spillet? Her kan vi inddrage mange forskellige modaliteter. Skal spillet følge bogens kronologi, eller er rækkefølgen ligegyldig? Kress(2003, s. 28) beskriver en anderledes ”reading path” som kendetegnende for den multimodale tekst.

Fokalisation – hvilket fortællerperspektiv er brugt i bogen. Er det en 1. eller 3. personsfortæller? Hvordan skal dette omsættes i spillet? Skal vi se vores avatar oppefra situeret i game world(ydre focalisation), eller skal vi se spillet gennem hovedpersonens øjne(indre focalisation).

Tid – hvordan er forholdet mellem spilletiden og fiktionstiden. Hvordan er bogens forhold mellem fortælle tid og fortalt tid?

Spilproduktion

Vægten på dette forløb ligger på spildesign, så derfor er det ikke vigtigt, om eleverne kan føre deres ideer ud i livet.

I spilproduktion skal eleverne tage stilling til **game mechanics** – hvordan får vi alting til at hænge sammen i et spil?

Til produktionen af spil, kan eleverne bruge programmer som GameMaker(Yoyo 2011) eller Missionmaker(IE 2011).

Her kan man med fordel benytte sig af den ”horisontale lærerrolle” og udnytte elevernes som ”powerusers”.(Sørensen 2010)

Konklusion

Som IT-vejleder, bliver man ofte opfattet som ”ham med skruetrækkeren, der kan få projektoren til at virke.” Med dette forløb, har jeg prøvet at give et bud på en alternativ form for IT-vejledning, som flytter fokus over på en anderledes pædagogik, der er tilpasset en generation af elever, der er vokset op med den digitale teknologi.

Resultaterne af de forskellige medieundersøgelser har gjort mig opmærksom på kønsforskelle, hvor undervisningsforløbet får en anden vinkel nemlig at få drengene med i en litteraturundervisning, der oftest har nemmest ved at fange pigerne.

Langt størstedelen af dette projekt kan med fordel klares med papir og blyant, og er som sådan ”teknologiforladt” - men, som Bo Walter Kampmann skriver: ”Det gør rigtige spil-designere også”(May 2010, s. 51).

Paperts konstruktivisme passer godt på de digitale indfødte, hvilket ikke er overraskende, siden han har beskæftiget sig med læring og computere de sidste 30 år – noget, der understøtter forståelsen af den teknologiske udvikling som evolution frem for revolution. Samtidig har denne pædagogisk mange sammenfald med nyere teoretikere som Kress og Gee.

Lærerkolleger vil have forskellige erfaringer med computerspil, men forløbet handler netop om at udnytte elevernes forståelse af spil i kombinationen med lærerens viden om litteraturen. Danskfaglige termer bliver konkretiseret for eleverne og forbundet med viden, de allerede har. Ny viden bliver internaliseret og træder frem næste gang eleven spiller computer eller læser en bog.

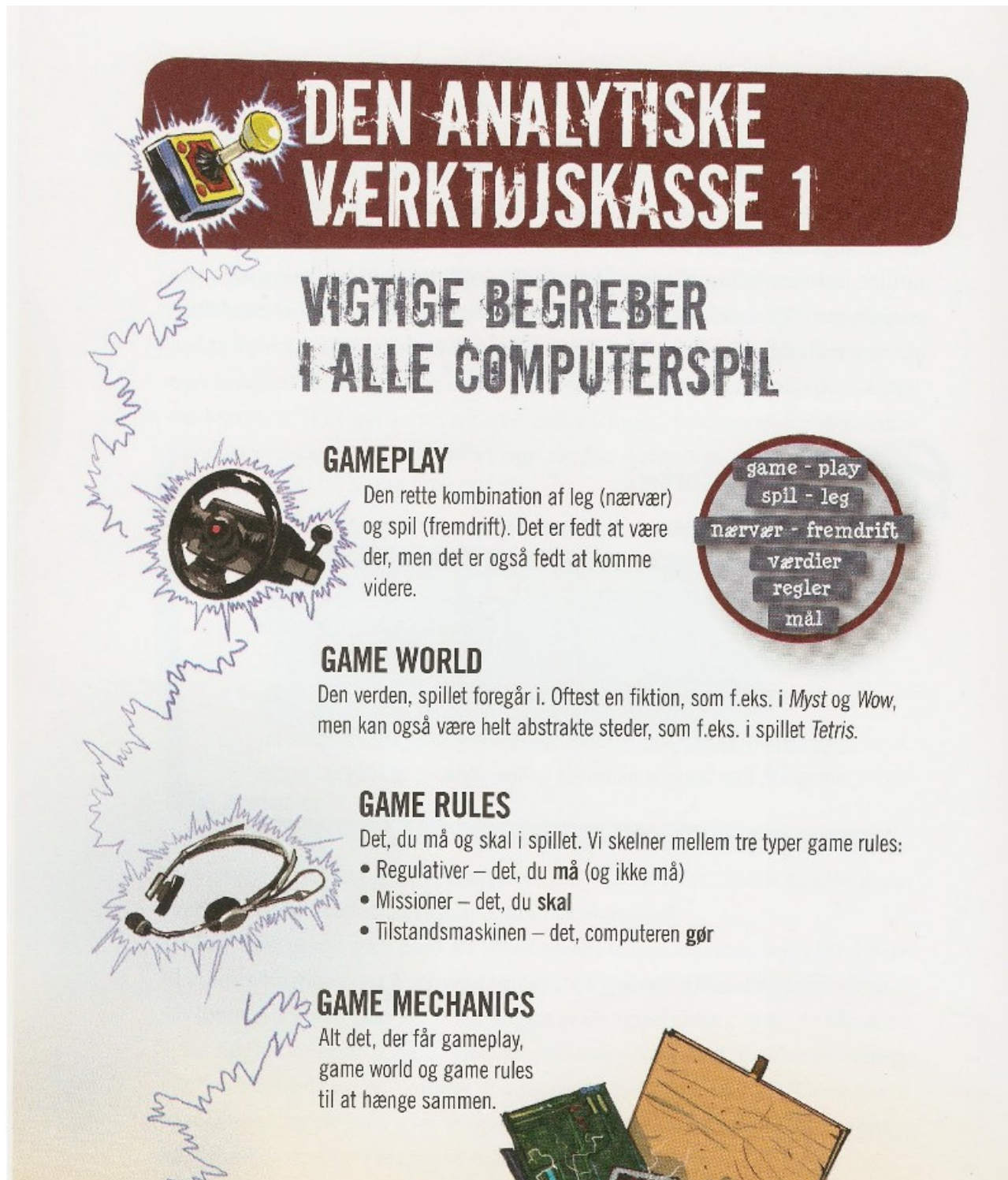
Litteraturliste

- Ackermann, Edith:** "Piaget's Constructivism, Papert's Constructionism: What's the difference?", 2001
http://learning.media.mit.edu/content/publications/EA.Piaget_Papert.pdf
- Bennet, Sue,** Maton, Karl og Kervin, Lisa: "The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence", British Journal of Educational Technology, Vol 39, No 5, 2008
- Bille, Trine, m.fl.:** "Danskernes Kultur- og fritidsaktiviteter 2004", akf forlaget, 2005
[http://www.kum.dk/Documents/Publikationer/2004/Danskernes kultur- og fritidsaktiviteter/Danskernes_kultur_og_fritidsaktiviteter_2004.pdf](http://www.kum.dk/Documents/Publikationer/2004/Danskernes_kultur-og_fritidsaktiviteter/Danskernes_kultur_og_fritidsaktiviteter_2004.pdf)
- Brund, Christian Engel** og Hanghøj, Thorkild: "Spildidaktik – om at bruge spil i undervisningen" i "Kvan 86: IT og medier", VIA University College, Århus, 30. årgang, marts 2010
- Gee, James Paul:** "Are Video Games Good for Learning?", Keynote address at Curriculum Corporation 13th National Conference, Adelaide, August 2006
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.112.498&rep=rep1&type=pdf>
- IE:** Immersive Education, "Missionmaker"
www.immersiveeducation.eu/index.php/missionmakerm (sidst set 4/5 2011)
- Jessen, Carsten:** "Læringsspil og leg", i Lars Birch Andreassen(m.fl): "Digitale medier og didaktisk design", 1. udg., 2. oplag, Danmarks Pædagogiske Universitetsforlag, København, 2008
- Kampmann, Bo Walther:** "Mig og Grand Theft Auto", i "Kvan 86: IT og medier", VIA University College, Århus, 30. årgang, marts 2010
- Kress, Gunther:** "Literacy in the new media age", Routledge, New York, 2003
- Krogh, Christiane:** "Computere, børn, køn og alder", speciale afleveret på Nordisk Filologi, Københavns Universitet, Det Humanistiske Fakultet, Februar 2003
- KM:** Kulturministeriet, "KVUB8: Hyppighed af børns læsning og brug af elektroniske medier efter kulturaktivitet, frekvens og alder (procentdel af børn)",
<http://www.statistikbanken.dk/statbank5a/SelectVarVal/Define.asp?MainTable=KVUB8&PLanguage=o&PXSID=o>
- May, Trine** og Kampmann, Bo Walther: "Computerspillets fortællinger", 1. udgave, 1. oplag, Gyldendal, Nordisk Forlag, København, 2010
- Medierådet** for børn og unge: "Børn, unge og computerspil", www.medieraadet.dk, København 2003
- Prensky, Marc:** "Digital Natives, Digital Immigrants", i "On the Horizon ", NCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001
http://www.albertomattiacci.it/docs/did/Digital_Natives_Digital_Immigrants.pdf
- Sørensen, Birgitte, m.fl:** "Skole 2.0", Forlaget Klim, 2010
- UVM:** Undervisningsministeriet, "Fælles mål 2009 Dansk – faghæfte 1", Undervisningsministeriets håndbogsserie nr. 3, 2009
- Yoyo Games:** "Game Maker"
<http://www.yoyogames.com/make>

Alle www-henvisninger er sidst set 4/5 2011

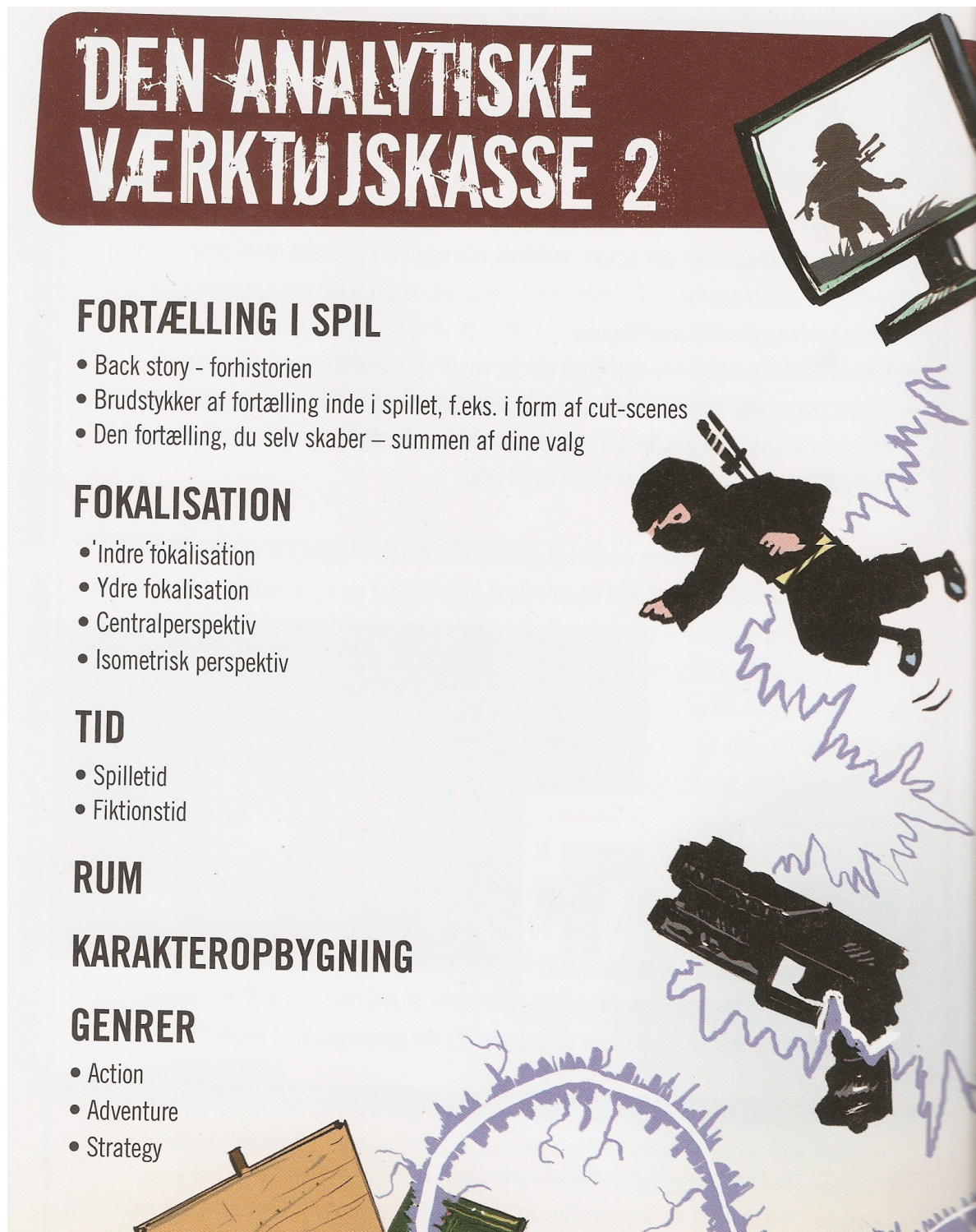
Bilag 1: Den analytiske værktøjskasse 1

(May 2010, s. 14)



Bilag 2: Den analytiske værktøjskasse 2

(May 2010, s. 52)



Bilag 3: Genretrekanten, med elevernes indplacering af spil

(May 2010, s. 20/egen empiri)

