

De Dolda Utmaningarna bakom Spelbaserat Lärande

***Björn Berg Marklund** har en kandidatexamen i speldesign, en magisterexamen i Serious Games-utveckling (båda dessa klassas som datavetenskap, om man vill vara mer teknisk), samt en PhD i informationsteknologi och socio-tekniska system. Samtliga från Högskolan i Skövde. Björn Berg Marklund (PhD) arbetar på Högskolan i Skövdes Interaction Lab, i vilket han bedriver forskning på spel och deras funktion och potential i formella utbildningsmiljöer.*

Intresset för att använda digitala spel för utbildningssyften växer ständigt. Allteftersom mer och mer forskning till synes ständigt finner nya positiva sammanhang mellan spelande och lärande har även trycket på skolan ökat när det gäller att börja anamma spelbaserat lärande i klassrumsundervisningen. Men trots att vår förståelse för vad som händer i förhållandet mellan spel och spelare stärkts, så är förståelsen för de krav och förutsättningar som spel ställer som utbildningsverktyg fortfarande väldigt begränsad; prioriteringen av att förstå spelens inneboende potential har lett till ett synsätt som inte tar utbildningsmiljöers realiteter i beaktande.

Resultatet av detta är att det i dagsläget finns en stor mängd argument för varför digitala spel har stor potential för lärande och därmed bör användas mer i skolutbildning. Men det finns få studier som påvisar hur denna potential faktiskt kan uppnås, eller om den ens uttrycker sig som förväntat när spel används i verkliga utbildningssammanhang. I denna föreläsning kommer processen av spelutveckling, spelande och spelbaserat lärande diskuteras utifrån ett holistiskt systemorienterat perspektiv. Genom att studera digitala spelens eventuella roll som läromedel från olika perspektiv, kommer både potentialen och motsättningarna som spelbaserat lärande förkroppsligar belysas.

- Vad krävs egentligen för att ett spel ska fungera tillförlitligt i en klassrumsmiljö?
- Vilka utmaningar ställs elever och lärare inför när spel står i centrum för klassrumsundervisning?
- Hur tänker spelutvecklare när de skapar spel som är tänkta att användas i undervisningssituationer?

Dessa frågor, samt många andra, kommer diskuteras under dagen.

- **Målgrupp:** lärare år 4 - år 9 samt övriga intresserade
- **Datum:** måndag 16 april 2018
- **Tid:** kl. 14.00-17.00
- **Pris:** 690 kr exkl. moms, inkl. fika
- **Anmäl dig senast:** måndag 26 mars
- **Kontaktperson:** lislott.lundahl@grkom.se

Anmälan görs på nätet och är bindande efter sista anmälningsdag. Plats kan överlåtas.



Anmäl dig på
www.pedagogisktcentrum.se