



Norsk



Universitetet
i Stavanger

DIDAKTISK DIGITALT VERKSTED (DDV)

Data- og videospillveilederen

For lærere

Versjon 2 - Stavanger 2023 - UiS/DDV/NETTOP



Future
Classroom
Lab
Norway



EDTECH CONFERENCE

Bidragstere

Utgave: vår 2023 v2

Prosjektleder

Paolo H. Scarbocci

Hovedansvarlige

Maja Dahle

Ingebjørg Madland

Medansvarlige

Ida Brørup Alkærsig

Vegard Haugen Bjørge

Oda Helene Angaard

Alva Amalie Eide

Kaja Aas Feragen

Jonas T. Jørgensen

Eirik Midbøe Lunde

Caroline Pettersen

Njord Solberg

Forord

“

Heil!

Nå holder du vår data- og videospillveileder i hånden, og lurer kanskje på hvorfor vi har laget den? Det skal vi straks fortelle deg, men aller først vil vi bare si takk - og velkommen inn i det uendelige spilluniverset! Dette universet er både spennende, overveldende og fantastisk på en og samme tid. Vi tror at digitale spill er kommet for å bli, derfor er det viktig at vi undersøker hva slags potensiale som finnes ved å benytte spill i skolen. Det er et hav av muligheter der ute hvis man bare tør å trække over terskelen og utforske mangfoldet mediet byr på. Dette vil vi, som jobber i Didaktisk digitalt verksted, bidra til.

Didaktisk digitalt verksted er et fysisk rom ved Universitetet i Stavanger som er inspirert av begrepet "fremtidens klasserom". Det betyr at vi har fokus på digitale verktøy til didaktisk bruk og utforsker alt fra 3D-printing til medieproduksjon. Vi har spillmaskiner, VR, AR og kodeverktøy - fra og med barnehage til og med videregående. I tillegg forsøker vi til stadighet å tilby den samme digitale teknologien som man møter i dagens klasserom som verktøy til våre lærerstudenter. Rommet vårt er grunnlaget for utrolig mange prosjekter, arrangement og ressurser. Fellesnevneren for alt vi driver med er vår målsetning - å gjøre fremtidige og nåværende lærere mer kompetente innenfor digital didaktikk.

Denne veilederen for bruk av digitale spill i skolen er også et resultat av dette. Vi har siden oppstarten i 2017 hatt et internt dokument, med den enkle hensikt å gi oss ansatte en oversikt over hvilke spill vi har tilgjengelig og hvilke fagfelt spillene kan være aktuelle for. Forespørselen om tilgang til dette dokumentet har vært stor. I den sammenheng fikk vi idéen om å gjøre våre erfaringer med bruk av digitale spill i undervisning mer tilgjengelige. Vi ville lage en lavterskel ressurs for alle som var interessert i eller nysgjerrig på hvordan man kan bruke spill i skolen, og hvilke spill man kan bruke. Denne veilederen er resultatet - verdens første(?) data- og videospillveileder for lærere.

Vi har jobbet lenge med å utvikle denne veilederen, slik at vi, lærere og lærerstudenter skal ha noe håndfast å benytte som utgangspunkt for å velge ut digitale spill til undervisning. Fokuset vårt gjennom utviklingen av veilederen har vært at den skal være for alle, ikke bare de som kan spill fra før. Det betyr at vi har testet samtlige spill for å være sikker på at vi kan stå inne for at det er spill vi selv ville benyttet i egen undervisning. Vi tror og håper at vi har kommet fram til en ressurs som kan være til hjelp i utforming av undervisning, og på denne måten kan gi flere lærere tilgang til en ny verden av læringspotensialer.

Takk for at du har skaffet deg veilederen. Vi tar hjertelig imot tilbakemeldinger og tips som kan forbedre den, og håper nettopp du får bruk for den i din undervisning.

Lykke til!

Hilsen oss i DDV

Didaktisk digitalt verksted

Innhold

Forord	3
Innholdsfortegnelse	4
Introduksjon	8
Litt om spillplattformer	10
Gode grunner til å bruke data- og videospill i undervisningen	12
Kort oversikt over spill etter klasstrinn	14

Data- og videospill etter klasstrinn 16 - 89

Data- og videospill for alle klasstrinn 90 - 103

Spillindeks

Spill etter klasstrinn	1. - 4. trinn	5. - 7. trinn	8. - 10. trinn	VGS	Side
It´s Spring Again	▲	○	×	□	16
Elegy for a Dead World	▲	●	×	□	18
Flåklypa Grand Prix	▲	●	×	□	20
Pode	▲	●	×	□	22
Bee Simulator	▲	●	×	□	24
Journey of the Broken Circle	▲	●	×	□	26
Alba: A Wildlife Adventure	△	●	×	□	28
Mørkredd	△	●	×	□	30
Never Alone	△	●	×	□	32
Röki	△	●	×	□	34
GRIS	△	●	×	■	36
Human Resource Machine	△	●	×	■	38
Keep Talking and Nobody Explodes	△	●	×	■	40
My Child Lebensborn	△	●	×	■	42
Spent	△	●	×	■	44
The Spirit & The Mouse	●	●	×	■	46
Tick Tock: a Tale For Two	△	●	×	■	48
Valiant Hearts: the Great War	△	●	×	■	50
Assassin´s Creed: Odyssey	△	○	×	■	52
Assassin´s Creed: Origins	△	○	×	■	54
Battlefield 1	△	○	×	■	56
Bury Me, My Love	△	○	×	■	58
Civilisation VI	△	○	×	■	60
Draugen	△	○	×	■	62

Innhold

Spill etter klassetrinn	1. - 4. trinn	5. - 7. trinn	8. - 10. trinn	VGS	Side
Embracelet	△	○	×	□	64
Limbo	△	○	×	□	66
Mosaic	△	○	×	□	68
Skábma - Snowfall	△	○	×	□	70
Spleiselaget Byen	△	○	×	□	72
Stray	△	○	×	□	74
Sunlight	△	○	×	□	76
The Climate Trail	△	○	×	□	78
Through the Darkest of Times	△	○	×	□	80
What Remains of Edith Finch	△	○	×	□	82
Attentat 1942	△	○	×	□	84
Her Story	△	○	×	□	86
The Stanley Parable: Ultra Deluxe	△	○	×	□	88

Spill for alle klassetrinn	1. - 4. trinn	5. - 7. trinn	8. - 10. trinn	VGS	Side
Milkmaid of the Milky Way	△	○	×	□	92
Minecraft	△	○	×	□	94
Ring Fit Adventure	△	○	×	□	96
Scribblenauts Unlimited	△	○	×	□	98
Super Mario Maker 2	△	○	×	□	100

Om data- og videospillveilederen

Introduksjon

Er du nysgjerrig på hvordan du som lærer skal ta i bruk data- og videospill i undervisningen, og ønsker deg en læringsressurs som kan hjelpe deg? Vi i Didaktisk digitalt verksted på UiS har nå utviklet Data- og videospillveilederen for lærere!

Denne veilederen er en læringsressurs som skal støtte deg som er lærer, lærerutdanner, lærerstudent eller skoleleder. Vi har to versjoner av veilederen, én versjon på trykk, som er designet som et spillhefte, og én elektronisk versjon som er tilgjengelig på våre nettsider (UiS/DDV).

Den elektroniske versjonen oppdateres jevnlig, mens den fysiske utgaven trykkes i nye opplag ved revidering. Denne kan bestilles ved å gå inn i Lesesenteret sin nettbutikk:



Slik bruker du veilederen

Alle data- og videospill vi tar inn i veilederen velges ut fra faglige og pedagogiske kriterier. Vi tar også hensyn til anbefalte aldersgrenser i våre vurderinger. I Didaktisk digitalt verksted har vi egne spillpedagoger som sorterer og velger ut hvilke spill som egner seg for bruk i skolen.

Vi vet det finnes utfordringer knyttet til det å bruke data- og videospill i skolen. Derfor har vi skrevet inn tips og råd for bruk av disse. Vi har også skrevet hvilke spillplattformer de enkelte spillene støttes på, og gitt en forklaring på hva som kjennetegner de ulike spillplattformene.

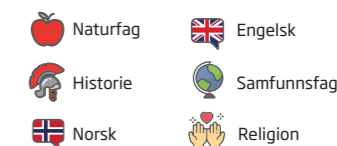
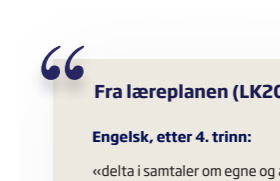
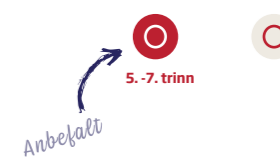
Spillveilederen er inndelt og organisert ut fra skoletrinn:

 1. - 4. trinn	Småtrinnet
 5. - 7. trinn	Mellomtrinnet
 8. - 10. trinn	Ungdomsskolen
 vgs.	Videregående skole



Tre måter å finne fram til innholdet på:

- 1 Finn det skoletrinnet som er aktuelt for deg
- 2 Finn aktuelle data- og videospill ut fra kompetanse- og læringsmål
- 3 Finn faget du ønsker å bruke spill som læringsressurs i



Om data- og videospill

Spillplattformer

Hvis man ikke er del av spillkulturen kan det være vanskelig (og kanskje skummelt) å sette seg inn i den. En grei start er å vite litt om de ulike spillplattformene.

Her finner du en oversikt med grunnleggende informasjon om noen spillkonsoller.



Online



Steam

Steam gir tilgang til et stor digitalt bibliotek av spill som du kan kjøpe. Her kan du også se anmeldelser av spill du er interessert i, samtidig som du får informasjon om systemkrav. Systemkrav er hva som kreves av din PC for å kjøre spillet uten problemer.



iOS / Android

Enkelt fortalt er iOS og Android de systemene som brukes for mobile enheter og nettbrett, altså iPhone, iPad, Samsung tablet osv. iOS er Apple sitt operativsystem og blir brukt på alle Apple-produkter. Android er akkurat det samme for de fleste mobiler og nettbrett som ikke er produsert av Apple.



Konsolltyper



Xbox

Xbox er produsert av Microsoft og har vært på markedet siden 2001. Deres nyeste konsoll, Xbox Series X og S ble lansert i 2020. På konsollen kan man finne et digitalt spillbibliotek gjennom Microsoft Store, eller man kan kjøpe fysiske spill på disk.



Nintendo Switch

Nintendo har vært på markedet siden 1983, og er fortsatt aktuell i dag med sin nyeste konsoll, Nintendo Switch. Dette er en mindre kraftfull konsoll enn Xbox og PlayStation. Den kan kobles til en TV eller brukes som en håndholdt konsoll. Switch har Nintendo Store som sitt digitale bibliotek for spill, og spill kan også kjøpes fysisk på disk.



VR

VR står for "Virtual Reality" (virtuell virkelighet). VR gir tilgang til data- og videospill og andre programvarer, ved at de oppleves eller spilles i egne databriller. HTC Vive, Oculus, PlayStation VR og Pico 4 er eksempler på slike briller. Spillopplevelsen vil i VR oppleves som mer oppslukende og nær enn på andre enheter.



PlayStation

PlayStation er produsert av selskapet Sony og har vært på markedet siden 1991, da de lanserte PlayStation 1. Deres nyeste konsoll, PlayStation 5, ble lansert i 2020.

I dag er det PlayStation 4 og 5 som er i bruk. De har et stort bibliotek av spill gjennom PlayStation Store, som kan kjøpes digitalt, lastes ned på harddisk eller kjøpes fysisk på disk.



Gode grunner til å bruke data- og videospill i undervisningen



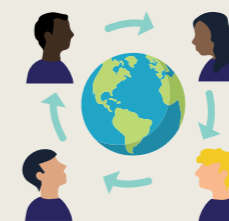
Data- og videospill er en svært sentral del av dagens ungdomskultur.

Undersøkelsen Barn og Medier fra 2022 (9-18 år) viser at 92% av gutter og 59% av jenter spiller data- og videospill. Andelen jenter som spiller øker for hvert år!



Data- og videospill inneholder **simulasjoner** fra vår egen verden som elevene kan trene på!

Data- og videospill gir elevene muligheter til å trene på problemløsning og strategisk tenkning.



Data- og videospill åpner opp mulighetsrommet og river ned klasseromsveggene. **Elever og lærere kan møtes virtuelt som globale medborgere og samarbeide på tvers av klasserom, kommuner, land og kontinenter!**

Ab

Data- og videospill **inneholder en mengde tekst, noe som bidrar til å utvikle elevenes leseferdigheter!**

Visste du for eksempel at det norske dataspillet *Embracelet* inneholder mer enn 28.000 ord?



Data- og videospill er **multimodale**. Nye kultur- og medieuttrykk skapes hver dag.



Data- og videospill **kan være en inngang til arbeid med folkehelse og livsmestring**, særlig narrative spill.



Med data- og videospill kan man **oppleve historiske hendelser** som om man selv var til stede i fortiden!



Data- og videospill kan være en inngang til å **forstå dagens mediesamfunn og bidra til å utvikle kritiske perspektiver** på forholdet mellom teknologi og samfunn.



Data- og videospill skaper interaksjon! Elevene må være deltakende og ta selvstendige valg.



Data- og videospill **gir en inngang til teknologiforståelse og ferdigheter for fremtidens arbeidsliv.**

Kjapp oversikt over spill sortert etter klassesetrinn

It´s Spring Again	Embracelet
Elegy for a Dead World	Limbo
Flåklypa Grand Prix	Mosaic
Pode	Skábma - Snowfall
Bee Simulator	Spleiselaget Byen
Journey of the Broken Circle	Stray
Alba: A Wildlife Adventure	Sunlight
Mørkredd	The Climate Trail
Never Alone	Through the Darkest of Times
Röki	What Remains of Edith Finch
GRIS	Attentat 1942
Human Resource Machine	Her Story
Keep Talking and Nobody Explodes	The Stanley Parable: Ultra Deluxe
My Child Lebensborn	
Spent	
The Spirit & The Mouse	
Tick Tock: a Tale for Two	
Valiant Hearts: The Great War	
Assassin´s Creed: Odyssey	
Assassin´s Creed: Origins	
Battlefield 1	
Bury Me, My Love	
Civilization VI	
Draugen	

Data- og videospillveilederen

Spill sortert etter klassesetrinn

Om spillet

It's Spring Again

It's Spring Again er et "pek og klikk"-spill, hvor de yngste spillerne kan utforske årstidene. Spillet fungerer godt som en introduksjon til spill.

Stikkord

estetikk, natur, pek og klikk

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 2. trinn:

«lytte til, lese og samtale om innhold i enkle tekster, inkludert bildebøker»

«tilegne seg ord og kulturell kunnskap gjennom engelskspråklig barnelitteratur og barnekultur»

Naturfag, etter 2. trinn:

«oppleve naturen til ulike årstider, reflektere over hvordan naturen er i endring, og hvorfor året deles inn på ulike måter i norsk og samisk tradisjon»

Engelsk, etter 4. trinn:

«lytte til og forstå ord og uttrykk i tilpassede tekster»

Undervisningsforslag

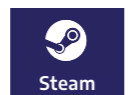


Bruke spillet som begynnende utforskning av årstidene i engelsk





Arbeide tverrfaglig i engelsk og naturfag med de ulike kjennetegnene på årstidene

Spillplattform



Fag eller ferdighet

 Naturfag

 Engelsk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Elegy for a Dead World

I *Elegy for a Dead World* besøker du forlatte sivilisasjoner.

Du kan besøke flere planeter som alle er vakre på sin måte. Spillet går ut på å oppleve og se, og deretter skrive om det.

Du kan velge egne skriveoppgaver på engelsk, men det er også mulig å velge fritekst og skrive på norsk. Elevene kan også skrive ut det som de har skrevet til bildene som en egenprodusert bok

Stikkord

skriftlige ferdigheter, kreativitet, skrivning

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 7. trinn:

«skrive sammenhengende tekster, inkludert sammensatte, som gjenforteller, forteller, spør og uttrykker meninger og interesser, tilpasset mottaker »

«bruke enkle strategier i språklæring, tekstskaaping og kommunikasjon »

Norsk, etter 4. trinn:

«beskrive, fortelle og argumentere muntlig og skriftlig og bruke språket på kreative måter»

Norsk, etter 7. trinn:

«beskrive, fortelle, argumentere og reflektere i ulike muntlige og skriftlige sjangre og for ulike formål»

Undervisningsforslag



Beskrive estetikken og opplevelsen av å bevege seg rundt i spillet. Det ligger også inne noen forslag til skriveoppgaver i selve spillet

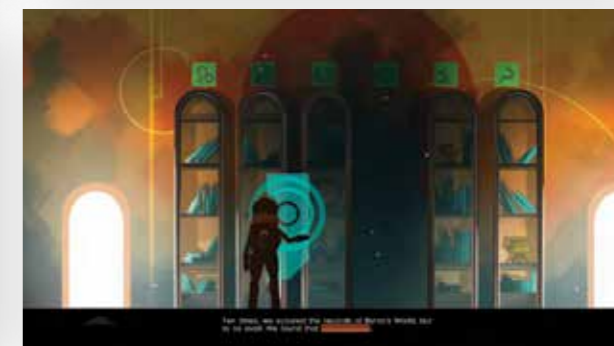
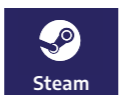


Lage bok og dele med klassen




Bruke som skrivestarter for elever som vegrer seg for å skrive tekster

Spillplattform



Fag eller ferdighet

 Norsk

 Engelsk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS.



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Flåklypa Grand Prix

Flåklypa Grand Prix fra 2021 er en "remaster" av det originale Flåklypa-spillet fra år 2000. Spillet er en adaptasjon av den kjente og kjære filmen fra 1975, hvor fortellingen står sterkt.

Gjennom spillet skal man samle bildeler og løse minispill (sjakk, racing, postsortering, osv.). Spillet er også proppet med morsomme (ofte naturfagrelaterte) fakta og kan i sammenheng med dette benyttes for å øve på å finne og gjengi informasjon.

Stikkord

adaptasjon, kulturarv, minispill, Fortelling

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter 4. trinn:

«utforske og formidle tekster gjennom samtale, skriving, lek, bevegelse og andre kreative uttrykk»

«samtale om forskjellen mellom meninger og fakta i tekster»

Norsk, etter 7. trinn:

«utforske og beskrive samspillet mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage egne sammensatte tekster»

Undervisningsforslag



Diskutere forskjeller og likheter mellom film og videospill



La elevene øve på å finne informasjon ved å dele ut spørsmål de finner svar på gjennom spilllets faktabokser

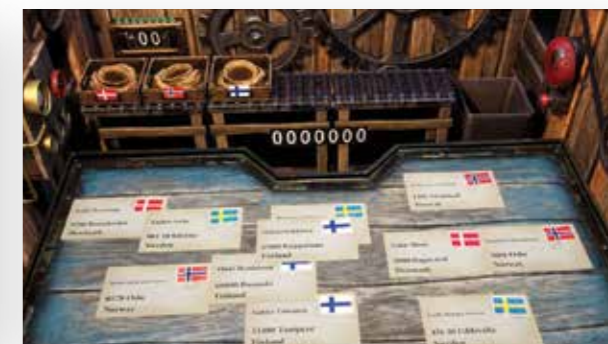
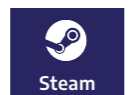


Benytte spillet som en litterær tekst



Øve opp reaksjonsevne og ferdigheter i problemløsning gjennom å spille minispillene

Spillplattform



Fag eller ferdighet

Norsk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS.



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Pode

Pode er et koselig og barnevennlig spill om vennskap, samarbeid og problemløsning.

I *Pode* er det å komme seg videre i spillet målet. Spillet drives fremover ved at to venner, en stein og ei stjerne, løser utfordringer sammen. De to vennene er helt avhengig av hverandre, og de må blant annet klatre oppå hverandre og bruke sine egne unike egenskaper for å hjelpe hverandre videre.

Spillet kan spilles individuelt, men spilles aller best i par.

Stikkord

samarbeid, problemløsning

“

Fra læreplanen (LK20)

Overordnet del: Sosial læring og utvikling

«alle skal lære å samarbeide, fungere sammen med andre og utvikle evne til medbestemmelse og medansvar.»

Overordnet del: Kompetanse i fagene

«ferdigheter er å beherske handlinger eller prosedyrer for å utføre oppgaver eller løse problemer, og omfatter blant annet motoriske, praktiske, kognitive, sosiale, kreative og språklige ferdigheter.»

Undervisningsforslag



Jobbe med samarbeid (som del av stasjonsundervisning)

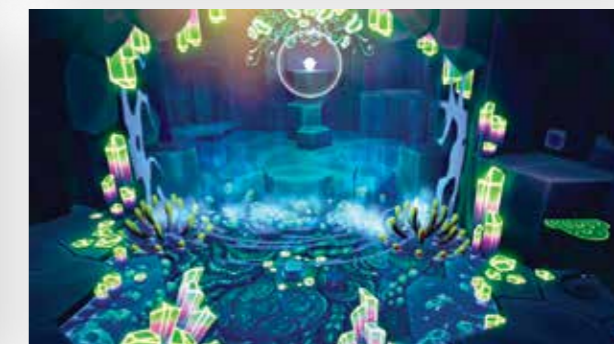
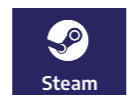


Diskutere bruk av virkemidler i spillet



Snakke om vennskap

Spillplattform



Fag eller ferdighet



Sosial læring

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS.



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Bee Simulator

I *Bee Simulator* får du se hvordan det er å leve som en bie – du må lære deg å fly, samle nektar og unngå farer.

Spillet kan spilles alene eller sammen to og to.

Stikkord

bærekraftig utvikling, natur, samarbeid

“

Fra læreplanen (LK20)

Naturfag, etter 4.trinn:

«utforske og sammenligne ulike dyre- og plantearters tilpasninger til miljø og levesteder og drøfte hvorfor noen arter dør ut »

Naturfag, etter 7.trinn:

«gjøre rede for betydningen av biologisk mangfold og gjennomføre tiltak for å bevare det biologiske mangfoldet i nærmiljøet »

Naturfag, etter 10.trinn:

«gi eksempler på og drøfte aktuelle dilemmaer knyttet til utnyttelse av naturressurser og tap av biologisk mangfold »

Undervisningsforslag



Benytte som samtalestarter om bier i sammenheng med bærekraftig utvikling

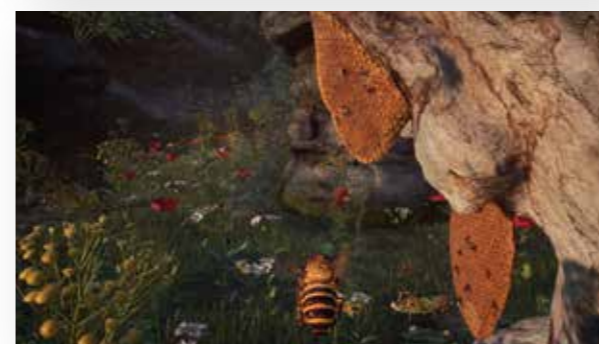


Bruke det som del av prosjekt om bier: snakke om at de er en truet art, bygge insektshotell, osv



Bruke som skrivestarter, for eksempel "Den dagen jeg var en bie"

Spillplattform



Fag eller ferdighet



Naturfag

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Journey of the Broken Circle

I *Journey of the Broken Circle* spiller du en ball, som en sektor av sirkelen, og som derfor føler at noe mangler.

Mens man ruller avgårde og prøver å sprette over hindringer for å komme seg videre, møter sirkelen diverse figurer.

Spillet i seg selv er ganske enkelt, men preges av tematikker som ensomhet, vennskap, uenighet og sorg. Sirkelen har både glade og triste stunder.

Stikkord

folkehelse og livsmestring, følelser, samfunnsproblematikk

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 4. trinn:

«delta i samtaler om egne og andres behov, følelser, dagligliv og interesser og bruke samtaleregler»

«lese og samtale om innhold i ulike typer tekster, inkludert bildebøker»

Norsk, etter 7. trinn:

«lese lyrikk, noveller, fagtekster og annen skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk, svensk og dansk og samtale om formål, form og innhold»

Undervisningsforslag



Bruke spillet til undervisning om følelser

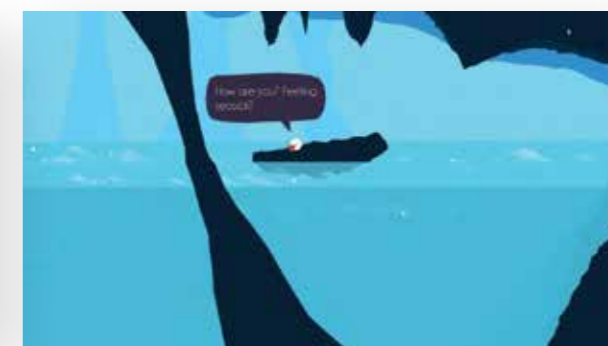


Bruke spillet som skrivestarter



Skrive dagbok for sirkelen

Spillplattform



Fag eller ferdighet

🇬🇧 Engelsk

🇳🇴 Norsk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Alba: A Wildlife Adventure

I spillet *Alba: A Wildlife Adventure* følger man Alba som er på ferie i Syden sammen med besteforeldrene sine. Hun gleder seg til å utforske øya sammen med venninnen Ines, men plutselig oppdager de et dyr i fare.

Denne opplevelsen gjør at Albas nye hjertesak blir å gjøre øyen til et bedre sted for de ville dyrene som lever der.

Stikkord

natur, klima, miljø, dyrevelferd, reise, bærekraftig utvikling,

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 7. trinn:

«lese og lytte til engelskspråklige sakprosattekster og engelskspråklig barne- og ungdomslitteratur og skrive og samtale om innholdet»

«skrive sammenhengende tekster, inkludert sammensatte, som gjenforteller, forteller, spør og uttrykker meninger og interesser, tilpasset mottaker»

Naturfag, etter 7. trinn:

«gjøre rede for betydningen av biologisk mangfold og gjennomføre tiltak for å bevare det biologiske mangfoldet i nærmiljøet»

«skille mellom observasjoner og slutninger, organisere data, bruke årsak-virkning-argumenter, trekke slutninger, vurdere feilkilder og presentere funn»

Undervisningsforslag



Lage egen notatbok inspirert av Alba, men med dyr fra eget nærmiljø

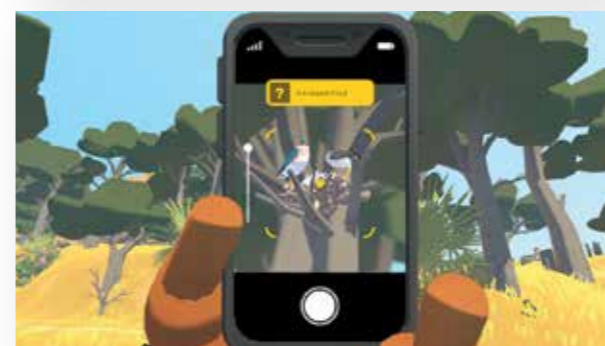
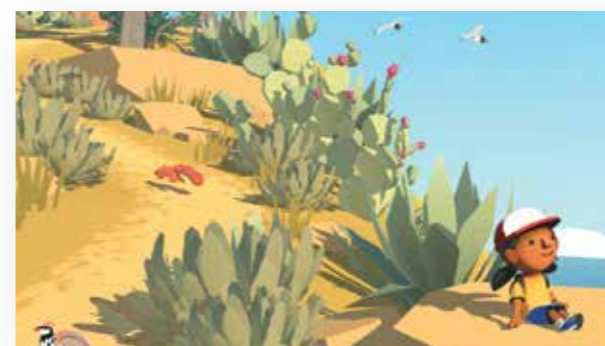


Vurdere, basert på egne observasjoner, hvilke tiltak som bør gjøres i nærmiljøet for å bevare det biologiske mangfoldet





Bruke spillet som en skrivestarter

Spillplattform



Fag eller ferdighet

 Naturfag

 Engelsk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Mørkredd

I *Mørkredd* er målet å lede to spillfigurer gjennom en labyrint med hindringer. Spillet kan spilles alene (styre én av figurene) eller spilles to og to (styre én figur hver).

Spilleestetikken er mørk og preget av dysterhet, noe som er grunnpremisset for selve spilldelen. I labyrinten gjelder det å holde seg i nærheten av lyskilder og unngå mørke. For å klare dette, har spillfigurene tilgang til flere verktøy, hvorav det viktigste er en lyskule som dyttes dit spillfigurene skal gå.

Stikkord

estetikk, energi, utforskning, naturfenomen, kontrast

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter 7. trinn:

«lese lyrikk, noveller, fagtekster og annen skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk, svensk og dansk og samtale om formål, form og innhold»

Naturfag, etter 7. trinn:

«skille mellom observasjoner og slutninger, organisere data, bruke årsak-virkning-argumenter, trekke slutninger, vurdere feilkilder og presentere funn »

«utforske elektriske og magnetiske krefter gjennom forsøk og samtale om hvordan vi utnytter elektrisk energi i dagliglivet»

Naturfag, etter 10. trinn:

«bruke og lage modeller for å forutsi eller beskrive naturfaglige prosesser og systemer og gjøre rede for modellenes styrker og begrensninger»

Undervisningsforslag



Spille *Mørkredd* som innledning til tematikker som lys og mørke eller energi.



Diskutere lys og mørke som virkemiddel i spillet




Øve på samarbeid og kommunikasjon

Spillplattform



Fag eller ferdighet

 Naturfag

 Norsk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Never Alone

I *Never Alone* spiller man som Nuna og en polarrev, som jakter på opphavet til en storm som truer bostedet deres.

Nuna er inuitt, og spillet er basert på fortellinger fra Alaskas inuittbefolkning (Iñupiat). I spillet må Nuna og polarreven samarbeide for å komme seg forbi hindere, og jobbe seg videre i spillet. Hvis man spiller alene må man derfor veksle mellom å være reven og å være Nuna. I to-spillermodus spiller man figurene parallelt. Med jevne mellomrom dukker det opp videoklipp med informasjon om inuittkulturen. Man kan også se disse filmene uten å spille spillet.

Spillet er laget i samarbeid med en folkegruppe fra inuittbefolkningen i Alaska (Iñupiat).

Stikkord

demografi, urbefolkning, kultur, historie, fortelling, menneskerettigheter

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 7. trinn:

«utforske levemåter og tradisjoner i ulike samfunn i den engelskspråklige verden og i Norge og reflektere over identitet og kulturell tilhørighet»

Samfunnsfag, etter 7. trinn:

«utforske hvordan mennesker i fortiden livnærte seg, og samtale om hvordan sentrale endringer i livsgrunnlag og teknologi har påvirket og påvirker demografi, levekår og bosettingsmønstre»

Engelsk, etter 10. trinn:

«utforske og reflektere over situasjonen til urfolk i den engelskspråklige verden og i Norge»

Samfunnsfag, etter 10. trinn:

«utforske og beskrive hvordan menneske- og urfolksrettigheter og andre internasjonale avtaler og samarbeid har betydning for nasjonal politikk, menneskers liv og likestilling og likeverd»

Undervisningsforslag



Snakke om urfolk, kulturer, myter og menneskerettigheter



Bruke i undervisning om bærekraftig utvikling



Undersøke litterære virkemidler i spillet

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Engelsk
- Norsk
- Samfunnsfag

Anbefalte trinn...



Om spillet

Röki

Röki er et eventyrspill som utspiller seg i en nordisk setting. Du spiller som Tove, som bor sammen med lillebroren og pappaen deres.

Toves mor er død og Toves far er ikke tilstedeværende. Tove passer på lillebroren sin, lager mat til han, legger han, og forteller om tusser og troll. En natt må lillebror på utedoen, og ganske brått blir livet deres enda mer dramatisk. Tove må redde lillebror. De rømmer ut i skogen. I skogen blir lillebror tatt av trollet, og Tove må forsøke å finne ham. På veien må hun gå innom en stavkirke, løse oppgaver og hjelpe rare troll og vesener.

Röki er et spennende spill for barn, som blander nordisk fortellertradisjon med natur og språk.

Stikkord

nordisk, eventyr, samfunnsproblematikk, empati

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter 7. trinn:

«lese lyrikk, noveller, fagtekster og annen skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk, svensk og dansk og samtale om formål, form og innhold»

Engelsk, etter 10. trinn:

«bruke ulike digitale ressurser og andre hjelpemidler i språklæring, tekstsaking og samhandling»

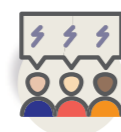
Undervisningsforslag



Skrive dagbok etter inspirasjon fra dagboken som skrives i spillet

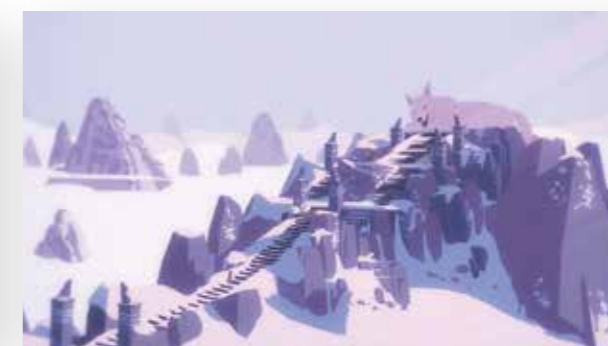
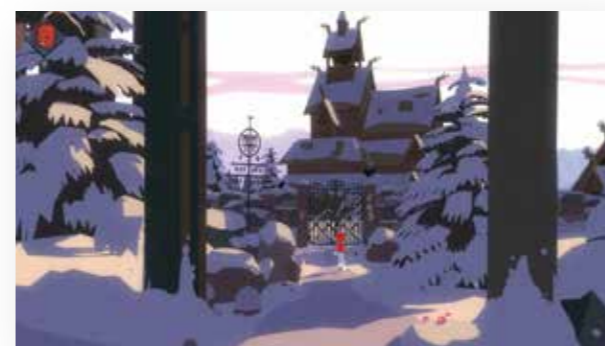
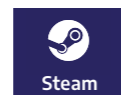


Skrive en fortelling fra lillebrorens perspektiv etter at han blir kidnappet av trollet.



Beskrive elementer/objekter i spillet som kommer fra norsk og nordisk kulturarv

Spillplattform



Fag eller ferdighet

🇬🇧 Engelsk

🇳🇴 Norsk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

GRIS

Spillet *GRIS* deler navn med spillets hovedperson – en ung kvinne med mange følelser. Dette er et plattformspill som inneholder enkle oppgaver du må løse.

Fortellingen starter med at *GRIS* våkner opp i hånden på en ødelagt statue. *GRIS* forsøker å synge, men får det ikke til. Som en konsekvens faller hun ned i en fargeløs verden, hvor du som spiller må finne lys.

GRIS tar deg med på en reise inn i sin sorg, hvor du spiller deg igjennom fornektelse, sinne, forhandling, depresjon og til slutt aksept. Spillet er tydelig oppstykket i sorgens fem stadier, og kan spilles over flere økter.

GRIS har slående visuelle og musikalske komponenter, som bidrar til formidlingen av *GRIS* sine følelser. I løpet av spillet lærer *GRIS* å bruke følelsene til å utvikle nye ferdigheter, for å komme seg gjennom sorgen og spillet.

Stikkord

sorg, identitet, psykisk helse, fortelling, psykologi, folkehelse og livsmestring, estetikk

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter 7. trinn:

«leke med språket og prøve ut ulike virkemidler og framstillingsmåter i muntlige og skriftlige tekster»

Kunst og håndverk, etter 10. trinn:

«reflektere kritisk over visuelle virkemidler og eksperimentere med ulike visuelle uttrykk i en skapende prosess»

Norsk, etter 10. trinn:

«lese skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflekter over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler»

Norsk, etter VG3:

«analysere uttrykksformer i sammensatte tekster i ulike medier og vurdere samspillet mellom dem»

«skrive litterære tolkninger og sammenligninger»

Undervisningsforslag



Bruke i kreativt prosjekt om sorgens fem stadier



Skrive en analyse av spillets fortelling hvor man reflekterer over hvilke former for sorg som finnes



Bruke som samtalestarter om sorg og psykisk helse

Spillplattform



Fag eller ferdighet



Norsk



Kunst og håndverk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Human Resource Machine

I *Human Resource Machine* styrer du en avatar som får jobb i en fabrikk.

Spilleren mottar ulike oppgaver som må løses ved å programmere avataren. Spillet er nivåbasert (level) og gir deg innsikt i algoritmisk tenkning!

Stikkord

logistikk, problemløsning, programmering, hjernetrim, algoritmisk tenkning

“

Fra læreplanen (LK20)

Matematikk, etter 10. trinn:

«utforske matematiske egenskaper og sammenhenger ved å bruke programmering»

Matematikk T, etter 1T:

«formulere og løse problemer ved hjelp av algoritmisk tenkning, ulike problemløsningsstrategier, digitale verktøy og programmering»

Undervisningsforslag



Bruke et nivå som inngang i starten av mattetimen/dagen



Jobbe med koding som tema



Bruke oppgaver i spillet som utgangspunkt for å sette opp formler

Spillplattform



Fag eller ferdighet

Matematikk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Keep Talking and Nobody Explodes

Keep Talking and Nobody Explodes er et samarbeidsspill hvor man gjennom kommunikasjon skal desarmere en tikkende bombe.

En spiller har ansvar for å håndtere bomben, mens de(n) andre spilleren(e) har tilgang til en bombemanual og må dermed forklare hva som må gjøres for å desarmere bomben. Den som skal desarmere bomben får ikke tilgang til manualen, og vice versa.

Spillet stiller krav til samarbeid og kommunikasjon, og dette på begrenset tid.

Stikkord

muntlige ferdigheter, samarbeid, språkopplæring, fremmedspråk

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 10. trinn:

«bruke varierte strategier i språklæring, tekstsaking og kommunikasjon»

«bruke ulike digitale ressurser og andre hjelpemidler i språklæring, tekstsaking og samhandling»

Fremmedspråk, etter nivå 1:

«bruke grunnleggende språklige strukturer, regler for uttale og rettskriving og språkets offisielle alfabet eller tegn for å kommunisere på en situasjonstilpasset måte»

Grunnleggende norsk, etter nivå 2:

«bruke digitale ressurser og verktøy i kommunikasjon og læringsarbeid»

Grunnleggende norsk, etter nivå 3:

«snakke norsk med funksjonell uttale»

Undervisningsforslag



Spille med fokus på samarbeid, inkludering og elevdeltakelse

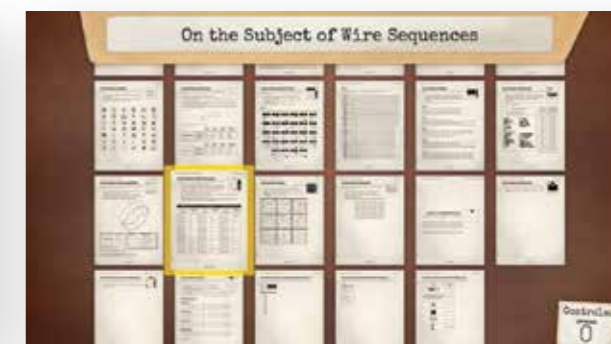


Beskrive og forklare på fremmedspråk, eller for elever med norsk som andrespråk



Lage ordbank til spillet som en forberedelse til spillet

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Engelsk
- Norsk, grunnleggende norsk
- Fremmedspråk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

My Child Lebensborn

Gjennom *My Child Lebensborn* oppdrar du et krigsbarn i en liten norsk bygd etter andre verdenskrig.

Som omsorgsperson er det din oppgave å ivareta barnets behov. Du må balansere jobb og tid sammen med barnet, i en krevende økonomisk situasjon. *My Child Lebensborn* stiller deg overfor en hel del vanskelige etiske problemstillinger som er typiske for foreldre- og oppdragerrollen. Samtidig blir barnet ditt utsatt for mobbing, som en konsekvens av den sosiale stigmatiseringen som fant sted etter andre verdenskrig.

Spillet tar opp tematikker som kan oppleves som vanskelige for enkelte elever, så du som lærer må vurdere bruk ut fra din elevgruppe.

Stikkord

oppdragelse, historie, etikk, folkehelse og livsmestring, mobbing, identitet, krigsbarn

“

Fra læreplanen (LK20)

Samfunnsfag, etter 7. trinn:

«samtale om menneske- og likeverd og sammenligne hvordan menneskerettighetene er blitt og blir ivaretatt i ulike land»

«drøfte hva likeverd og likestilling betyr for et demokrati, og utvikle forslag til hvordan man kan motarbeide fordommer, rasisme og diskriminering»

KRLE, etter 10. trinn:

«identifisere og drøfte aktuelle etiske problemstillinger knyttet til menneskerettigheter, bærekraft og fattigdom»

Historie, etter VG3:

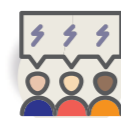
«reflektere over hvordan fortolkninger av fortiden er preget av nåtidsforståelse og forventninger til framtiden»

«utforske menneskers handlingsrom og valgmuligheter i konfliktsituasjoner og vurdere konsekvenser av valgene de har tatt»

Undervisningsforslag



Bruke spillet i sammenheng med undervisning om nazisme og andre verdenskrig.

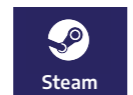


Snakke om oppdrager- og foreldrerollen i nåtid og fortid, forskjeller og likheter



Jobbe med spillet over en periode og skrive refleksjonsnotat(er) rundt de problemstillingene man møter

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Norsk
- Samfunnsfag
- Religion/KRLE
- Historie

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VG3



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Spent

Spent lar deg oppleve finanskrisen i USA 2008 fra et medborgerperspektiv, hvor du må komme deg gjennom måneden uten å gå tom for penger.

Du styrer valgene til en lavinntektsperson med barn, i alt fra valg av jobb og bosted, til økonomiske og etiske dilemmaer som dukker opp underveis. Spillet gir innsikt i hvordan de offentlige og private systemene i USA fungerer, og hvordan det er for en lavinntektsfamilie å skulle overleve økonomisk.

Spent inkluderer reell statistikk om hvordan fattigdom påvirker amerikanske borgere. Spillet er laget i samarbeid med Urban Ministries of Durham - en organisasjon som tilbyr lokal hjelp til personer med dårlig råd.

Stikkord

folkehelse og livsmestring, demokrati, etikk og moral, dilemma, samfunnsproblematikk, økonomi, refleksjon, medborgerskap

“

Fra læreplanen (LK20)

KRLE, etter 7. trinn:

«utforske og beskrive egne og andres perspektiver i etiske dilemmaer knyttet til hverdags- og samfunnsutfordringer»

Matematikk, etter 10 .trinn:

«planlegge, utføre og presentere et utforskende arbeid knyttet til personlig økonomi»

Samfunnskap, etter VGS1/VG2:

«drøfte hvordan personlig økonomi, kommersiell påvirkning og forbruk påvirker enkeltpersoner, grupper og samfunnet »

«innhente informasjon om forskjellige former for sosial ulikhet i Norge og drøfte sammenhengen mellom ulikhet og utenforskap »

Undervisningsforslag



Sammenligne samfunnsstrukturer og velferdssystemet i USA og Norge



Reflektere rundt andres livssituasjon og valg



Diskutere sammenhengene mellom økonomiske valg og etikk

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Engelsk
- Norsk
- Samfunnsfag
- Matematikk
- Religion og etikk
- KRLE

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

The Spirit & The Mouse

I *The Spirit & The Mouse* spiller man som Lila - en liten mus med et stort hjerte. Målet er å hjelpe menneskene i den franske byen Sainte-et-Claire.

I et forsøk på å hente ned skjerfet til en innbygger blir Lila truffet av lynet, noe som resulterer i at hun får elektriske krefter og deretter samarbeider med lysånden Lumion for å bringe lys inn i hjemmene og hjertene til den franske befolkningen.

Spillet er tydelig oppstykket i oppdrag, noe som gjør at man ikke må fullføre hele spillet for å dra nytte av de didaktiske mulighetene

Stikkord

skjønnlitterært, problemløsning, fremmedspråklig

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 7.trinn:

«lese og lytte til engelskspråklige sakprosa-tekster og engelskspråklig barne- og ungdomslitteratur og skrive og samtale om innholdet»

Engelsk, etter 10.trinn:

«lese, tolke og reflektere over engelskspråklig skjønnlitteratur, inkludert ungdomslitteratur »

Fremmedspråk, etter nivå II:

«utforske og presentere kunstneriske og kulturelle uttrykk fra områder der språket snakkes, og gjøre rede for egne opplevelser »

Undervisningsforslag



Peke på litterære og multimodale virkemidler (sjanger, synsvinkel, besjeling, fargebruk, lydeffekter o.l) og diskutere effekten de litterære grepene har for spillopplevelsen.



La elevene spille med fokus på språk-opplæring, hvor de lager en ordbank underveis og benytter ordbanken til å skrive en spillanmeldelse.

Spillplattform



Fag eller ferdighet

🇬🇧 Engelsk

🇫🇷 Fransk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Tick Tock: a Tale For Two

Tick Tock: A Tale for Two er et mystisk samarbeidsspill hvor to (eller flere) spillere sammen må løse oppgaver for å komme videre i spillet.

Spillet starter med at begge spillerne, på hver sin enhet, mottar en forunderlig pakke. Disse pakkene blir utgangspunkt for fortellingen videre, og et mysterium som må løses. De to spillerne får ulike hint og koder, og kan ikke løse mysteriet uten informasjon fra hverandre.

Spillet krever problemløsning og samarbeid, men har også en historie som gjør spill-opplevelsen ekstra spennende.

Stikkord

samarbeid, problemløsning, kommunikasjon, lesing, mysterium, narrativ

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk: etter 7. trinn:

«lese og viderefremme innhold fra ulike typer tekster, inkludert selvvalgte tekster»

Engelsk: etter 10. trinn:

«bruke varierte strategier i språklæring, tekstskepning og kommunikasjon»

Engelsk, etter VG1YF:

«bruke egnede digitale ressurser og andre hjelpemidler i språklæring, tekstskepning og samhandling»

Undervisningsforslag



Bruke i samarbeidsprosjekt for å skape relasjoner gjennom mestring

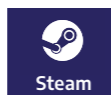


Bruke som skrivestarter



Snakke engelsk (eller annet fremmedspråk) i situasjoner hvor kommunikasjon kreves

Spillplattform



Fag eller ferdighet

Engelsk

Fremmedspråk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VG



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Valiant Hearts: the Great War

Valiant Hearts: the Great War utspiller seg under første verdenskrig. Gjennom spillet møter man fire ulike karakterer og får innsikt i deres erfaringer med tap, overlevelse og vennskap.

Spillet har en stil som minner om tegneseriesjangeren. Hvert kapittel har sentrale utfordringer, som spillerne må løse fra sine forskjellige krigsfronter. I hvert kapittel kan man finne gjenstander som gir informasjon om ulike typer objekter og livet under krigen.

Stikkord

historie, refleksjon, krig, demokrati og medborgerskap

“

Fra læreplanen (LK20)

Samfunnsfag, etter 10. trinn:

«reflektere over hvordan mennesker har kjempet og kjemper for forandringer i samfunnet og samtidig har vært og er påvirket av geografiske forhold og historisk kontekst»

Historie, etter VG2:

«utforske fortiden ved å stille spørsmål og innhente, tolke og bruke ulikt historisk materiale for å finne svar»

Historie, etter VG3:

«sammenligne ulike framstillinger av en hendelse og reflektere over at historiske framstillinger preges av opphavspersonens ståsted og kontekst»

Undervisningsforslag



La elevene spille ulike deler av spillet og fortelle om sine inntrykk til resten av klassen



Diskutere hvordan krig kan påvirke soldater og sivile, med utgangspunkt i hvordan krig fremstilles i spillet



Lete etter fakta i spillet og undersøk om informasjonen som presenteres stemmer overens med andre kilder

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Historie
- Samfunnsfag

Anbefalte trinn...



Om spillet

Assassin's Creed: Odyssey

Assassin's Creed: Odyssey utspiller seg i antikkens Hellas, hvor man styrer Alexios eller Cassandra. Begge er leiesoldater og etterkommere av den legendariske Kong Leonidas av Sparta. Ulikt resten av Assassin's Creed-serien, som har stort fokus på kampen mellom tempelridder- og leiemorderordenen, foregår Assassin's Creed: Odyssey lenge før noen av disse organisasjonene ble dannet. Historien finner sted under den peloponnesiske krigen, som ble utkjempet mellom Athen og Sparta. Alexios/Cassandra blir kastet ut i krigen etter visse hendelser, samtidig kjemper hen mot en hemmelig organisasjon med navn *The Cult of Cosmos*.

Spillet byr på en stor, åpen verden som spillerne kan utforske, med et hav av oppdrag, personer og steder man kan oppdage.

Stikkord

historie, kultur, guder, mytologi

“

Fra læreplanen (LK20)

Samfunnsfag, etter 7. trinn:

«reflektere over hvorfor konflikter oppstår, og drøfte hvordan den enkelte og samfunn kan håndtere konflikter»

KRLE, etter 10. trinn:

«utforske og presentere hvordan elementer fra kristendom og andre religioner og livssyn kommer til uttrykk i medier og populærkultur»

Undervisningsforslag



Anvende spillet som en læringsressurs: Spill på modusen «discovery tour». Her fokuseres det på å lære om tiden spillet finner sted i. Det er sammenlignbart med en interaktiv lydbok, hvor spillerne styrer en karakter gjennom antikkens Hellas og lærer om både personer, guder, kulturen og landemerker.

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Historie
- Samfunnsfag
- KRLE
- Religion og etikk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Assassin's Creed: Origins

Assassin's Creed: Origins finner sted i oldtidens Egypt, hvor man spiller som karakteren Bayek. Bayek er en medjay, som i oldtidens Egypt var en slags sheriff som beskyttet landsbyen og folket.

Etter en gruffull hendelse, hvor han blir angrepet av en mystisk gruppe og mister sin sønn, sverger han på å finne de mystiske figurene og ta hevn. På veien møter han kjente historiske figurer som Kleopatra og Julius Caesar, og sammen med sin kone gir han opphav til The Assassin's order – også kalt "The Hidden Ones".

Spillet har en stor åpen verden og vektlegger utforskning, kampsystem og historie

Stikkord

historie, kultur, guder

“

Fra læreplanen (LK20)

Samfunnsfag, etter 10. Trinn:

«bruke samfunnsfaglige metoder og digitale ressurser i egne undersøkelser, presentere funn ved hjelp av digitale verktøy og drøfte hvor gyldige og relevante funnene er»

KRLE, etter 10. Trinn:

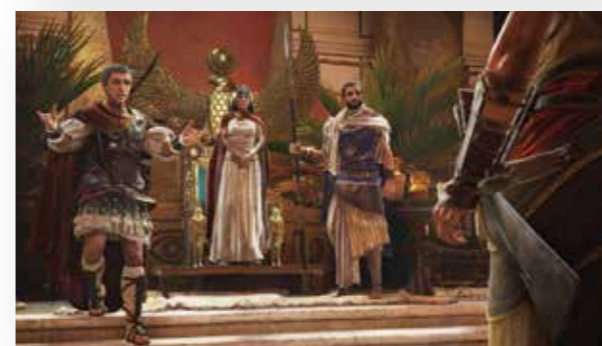
«utforske og presentere hvordan elementer fra kristendom og andre religioner og livssyn kommer til uttrykk i medier og populærkultur»

Undervisningsforslag



Anvende spillet som en læringsressurs: Spill på modusen «discovery tour». Her fokuseres det på å lære om tiden spillet finner sted i. Det er sammenlignbart med en interaktiv lydbok, hvor spillerne styrer en karakter gjennom antikkens Hellas og lærer om både personer, guder, kulturen og landemerker.

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Historie
- Samfunnsfag
- KRLE
- Religion og etikk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGs



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn



Om spillet

Battlefield 1

Battlefield 1 er et førstepersons skytespill som finner sted under første verdenskrig. Spillet har historiemodus, hvor du styrer soldater fra ulike land som kjempet i krigen. For eksempel tar den ene historien for seg en britisk soldat, som er en del av et tanksmannskap som kjemper mot tyskerne.

Spillet har en vakker, realistisk og grafisk stil. Lyddesignet inviterer til økt innlevelse, med eksplosjoner og kuler som flyr over hodet ditt mens du spiller.

Spillet inneholder inntrykk som kan oppleves traumatiserende for enkelte elever, så du som lærer må vurdere bruk ut fra din elevgruppe.

Stikkord

menneskerettigheter, kultur, opplevelse, historie, krig

“

Fra læreplanen (LK20)

Samfunnsfag, etter 10. trinn:

«reflektere over hvordan mennesker har kjempet og kjemper for forandringer i samfunnet og samtidig har vært og er påvirket av geografiske forhold og historisk kontekst»

Historie, etter VG2:

«reflektere over hvordan fortiden former oss som mennesker»

«utforske fortiden ved å stille spørsmål og innhente, tolke og bruke ulikt historisk materiale for å finne svar»

Historie, etter VG3:

«utforske menneskers handlingsrom og valgmuligheter i konfliktsituasjoner og vurdere konsekvenser av valgene de har tatt»

Undervisningsforslag



Spille et oppdrag fra historien som en estetisk opplevelse for videre læring om temaet første verdenskrig. Dette kan eksempelvis være første oppdrag. Her hopper man fra soldat til soldat som kjemper på frontlinjen, ettersom det ikke er forventet at man skal overleve.



Reflektere om hvordan det var å være soldat under første verdenskrig

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Historie
- Samfunnsfag

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Bury Me, My Love

I *Bury Me, My Love* følger man Nour på hennes reise som flykning fra Syria og inn i Europa. Reisen følger vi gjennom meldingsloggen mellom henne og hennes ektemann. Her spiller man som ektemannen og er med og bestemmer hva han skal svare.

Frasen «bury me, my love» kommer fra Syria og er en avskjedfrase – den blir ganske bokstavelig i dette spillet, da Nour allerede fra starten møter problemer og farer på sin reise mot et tryggere liv.

Stikkord

kultur, religion, menneskerettigheter, samfunnsproblematikk, demografi

“

Fra læreplanen (LK20)

KRLE, etter 10. trinn:

«identifisere og drøfte aktuelle etiske problemstillinger knyttet til menneskerettigheter, bærekraft og fattigdom»

Samfunnsfag, etter 10. trinn:

«utforske og beskrive hvordan menneske- og urfolksrettigheter og andre internasjonale avtaler og samarbeid har betydning for nasjonal politikk, menneskers liv og likestilling og likeverd»

Samfunnskunnskap, etter VG1/VG2:

«utforske en utfordring eller en konflikt på lokalt, nasjonalt eller globalt nivå og drøfte hvordan utfordringen eller konflikten påvirker forskjellige grupper»

Historie, etter VG3:

«utforske menneskers handlingsrom og valgmuligheter i konfliktsituasjoner og vurdere konsekvenser av valgene de har tatt»

Undervisningsforslag



Diskutere årsaker til migrasjon og lese eller lytte til fortellinger fra flykninger om deres flukt fra eget hjemland

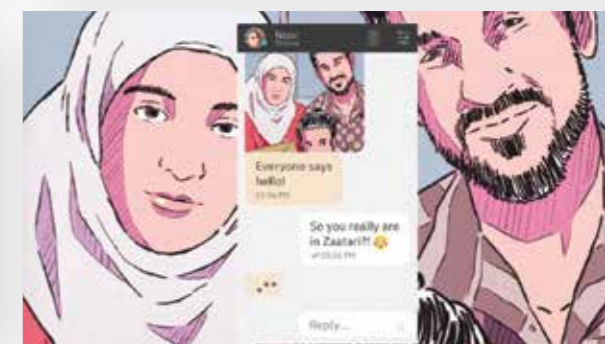
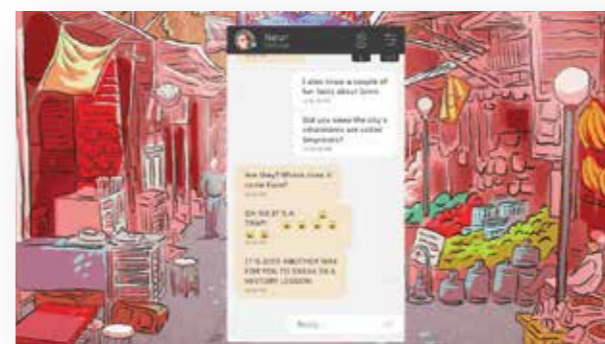


Bruke som del av undervisning om flykninger og flykningkriser



Skrive skjønnlitterær tekst fra en flykningsperspektiv, gjerne som tverrfaglig prosjekt

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Engelsk
- Samfunnsfag
- KRLE
- Religion og etikk
- Historie

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Civilization VI

Civilization VI er et strategispill hvor målet er å ta over verden. Når du starter, velger du en sivilisasjon og en kjent historisk leder. Målet er å bygge opp et imperium. Lederne kan for eksempel være Ghandi, Kleopatra eller Theodore Roosevelt.

Som spiller kan du selv velge hvordan du vil styre din sivilisasjon gjennom tidsperioder. Du kan velge å fokusere på teknologi, religion, krigføring eller politikk.

Stikkord

teknologi, historie, kulturer, samfunn

“

Fra læreplanen (LK20)

KRLE, etter 10. trinn:

«reflektere over eksistensielle spørsmål knyttet til det å vokse opp og leve i et mangfoldig og globalt samfunn »

Historie, etter VG2:

«reflektere over hvorfor historikere deler inn fortiden i perioder og vurdere hvordan vi kan periodisere fortiden på grunnlag av ulike kriterier»

Undervisningsforslag



Spille mot/med hverandre på samme kart. Elevene styrer alle sin egen sivilisasjon, og velger selv om de skal samarbeide eller gå i krig mot hverandre

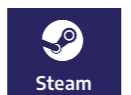


Undersøke de historiske lederne som presenteres i spillet og baser valgene dine på inntrykket du får gjennom disse eksterne kildene



Utforske kulturer og religioner, og sammenligne dem ved å spille

Spillplattform



Fag eller ferdighet



Historie



KRLE



Religion og etikk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VG5



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Draugen

Draugen er et norskprodusert spill med en tydelig fortelling, hvor hovedfigurene er amerikanerne Lissie og Edward Charles Harden. Man spiller som sistnevnte, fra et førstepersonsperspektiv.

De to amerikanerne ankommer den lille kystlandsbyen Gråvik, hvor søsteren deres Betty og familien Fretland skal ta imot dem. Landsbyen viser seg å være en spøkelsesby. De må selv utforske og lete etter spor for å finne løsningen på forsvinnelsesgåten.

Stikkord

skjønnlitteratur, språkbevissthet, kultur, norsk historie

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 10. trinn:

«bruke varierte strategier i språklæring, tekstskaiping og kommunikasjon»

Norsk, etter 10. trinn:

«sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid»

Norsk, etter VG1:

«lese, analysere og tolke nyere skjønnlitteratur på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk»

Undervisningsforslag



Bruke spillet som en litterær tekst

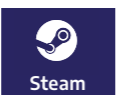


Undersøke hvor autentisk fremstillingen av Vestlandet på 1920-tallet er i spillet gjennom bruk av historiske kilder



Bruke spillet i språkopplæring (norsk og engelsk)

Spillplattform



Fag eller ferdighet

Engelsk

Norsk

Historie

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Embracelet

Embracelet er et norskprodusert spill, hvor man spiller som tenåringsgutten Jesper.

Jesper opplever ensomhet, og bestefaren hans ligger for døden. Bestefaren gir Jesper et magisk armbånd, som må returneres dit bestefaren fant det. Reisen går dermed til øya Slepp i Nord-Norge, der bestefaren kommer fra, i håp om å finne ut mer om armbåndet.

Spillet tar opp tematikker som oljeleting, fraflytting, kjærlighet, familie og ikke minst fordommer mot "søringer".

Spillet er estetisk vakkert, og musikken er stemningsfull.

Stikkord

bærekraftig utvikling, identitet, demografi, folkehelse, samfunnsproblematikk, livsmestring

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter 10. trinn:

«utforske og reflektere over hvordan tekster framstiller unges livssituasjon»

«utforske språklig variasjon og mangfold i Norge og reflektere over holdninger til ulike språk og talespråkvarianter»

Samfunnsfag, etter 10. trinn:

«sammenligne hvordan politiske, geografiske og historiske forhold påvirker levekår, bosettingsmønstre og demografi i forskjellige deler av verden i dag»

Norsk, etter VG1:

«lese, analysere og tolke nyere skjønnlitteratur på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk ulike språk og talespråkvarianter»

Undervisningsforslag

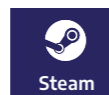


Samtale om identitet og ungdomskultur i lys av sentrum-preferi (by-land)



Spille spillet og diskutere hvordan nordnorsk kultur blir demonstrert gjennom spillkunstnerens estetiske valg.

Spillplattform



Fag eller ferdighet

🇬🇧 Engelsk

🇳🇴 Norsk

🌐 Samfunnsfag

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Limbo

Limbo er et dataspill hvor estetikken og lydbildet er veldig sentralt for spillets hadling. Hovedpersonen er en liten gutteaktig skikkelse. Hans oppgave er å komme seg helskinnet forbi mange utfordringer og løse gåter i en dyster og skummel verden – *Limbo*.

Spillet har ingen dialog. Du skal løpe, hoppe, klatre og unngå å bli drept, men spillet har en egen fortelling som gradvis trer frem.

Limbo har en anbefalt aldersgrense på 18 år grunnet skildringer av vold og død. Det vil derfor være gunstig å diskutere eventuell bruk i klasser med yngre elever med faggruppe eller skoleleder.

Stikkord

estetikk, narrativ, musikk

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter 10. trinn:

«lese skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler»

Musikk, etter 10. trinn:

«utforske og formidle musikalske opplevelser og erfaringer, og reflektere over bruk av musikalske virkemidler»

Norsk, etter VG3:

«skrive litterære tolkninger og sammenligninger»

«analysere uttrykksformer i sammensatte tekster i ulike medier og vurdere samspillet mellom dem»

Undervisningsforslag



Diskutere hvordan de ulike modalitetene i spiller fungerer sammen, muntlig eller skriftlig

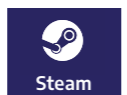


Skrive førstepersonsfortelling fra hovedkarakterens perspektiv om hans opplevelse i *Limbo*






Diskutere tittelen *Limbo* og hva dette ordet blir brukt til

Spillplattform



Fag eller ferdighet

-  Norsk
-  Musikk
-  Kommunikasjon og kultur

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Mosaic

Mosaic er et tankevekkende spill der du er fanget i og tar et oppgjør med et utnyttende samfunn.

Hovedpersonen er fanget i en traust, monoton og grå hverdag, hvor rutiner og mønster hemmer individualitet og valg. Livsgnisten er så godt som slukket, og meningen med livet er redusert til å være en brikke i et større system. Men en dag finner hen en gullfisk som kan fly.

Mosaic har et tydelig narrativ som oppmuntrer leseren til innlevelse og refleksjon. Spillet bruker sterke visuelle virkemidler i form av farger og symbolikk, og er svært egnet for analyse knyttet til multimodale grep.

Spillet har modernistiske trekk, og kan leses i et historisk og samfunnskritisk perspektiv.

Stikkord

modernisme, identitet, individualitet, mental helse, selvrealisering, samfunnskritikk, folkehelse og livsmestring, demokrati og medborgerskap, tekst i kontekst

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter VG3:

«sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid»

«utforske og reflektere over hvordan tekster fra den realistiske og den modernistiske tradisjonen fremstiller menneske, natur og samfunn»

«vurdere hvordan arbeid, inntekt og forbruk kan påvirke personlig økonomi, levestandard og livskvalitet »

«gjøre rede for og drøftet kontinuitet og endring i maktstrukturer, frihetsbetingelser og statsdannelse i ulike historiske perioder fra antikken til moderne tid og reflektere over forståelsen av makt, frihet og demokrati »

Undervisningsforslag



Diskutere hvordan spillet presenterer det moderne livet og samfunnet



Snakke om hvordan hovedpersonens mentale helse kommer til uttrykk gjennom spillet



Tolke og reflektere rundt enkeltscener eller momenter i spillet, enten muntlig eller skriftlig



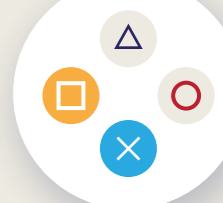
Sette spillet inn i en historisk kontekst og diskutere fremstillingen av det moderne

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Norsk
- Samfunnsfag
- Historie
- Filosofi



Anbefalte trinn...



Om spillet

Skábma - Snowfall

I *Skábma - Snowfall* spiller du som Áilu - en gutt som bor i onkelens siida etter foreldrenes død. En dag rømmer et reinsdyr fra innhegningen og Áilu finner det igjen på toppen av et fjell. Plutselig oppstår en eksplosjon som resulterer i at begge faller gjennom en sprekke i fjellet. Reinsdyret dør, men når Áilu våkner finner han det som viser seg å være en rune-bomme. Her starter Áilus reise mot å bli en noaide. Samtidig begynner en mystisk sykdom å spre seg i naturen rundt siidaen. Kan Áilu redde naturen og siidaen sin gjennom sine nye krefter som noaide?

Spillet lar deg tre inn i en annen kulturell tradisjon hvor det er tydelige innslag av samiske fortellinger. Talespråket i spillet er et samisk språk. Det kan både spilles individuelt og i mindre grupper.

Stikkord

samisk kultur, urfolk, miljø, forurensning, oppvekstroman, natur, kulturarv, identitet, bærekraftig utvikling.

“

Fra læreplanen (LK20)

KRLE, etter 10. trinn:

«gjøre rede for og reflektere over samenes og andre urfolks religions- og livssynstradisjoner»

Religion, etter VG3:

«gjøre rede for og analysere religion og livssyn i et majoritets-, minoritets- og urfolksperspektiv med vekt på Sápmi/Sábme/Saepmie og Norge»

«utforske og analysere hvordan religioner og livssyn kommer til uttrykk i medier og populærkultur»

Norsk, etter 10. trinn:

«lese skjønnlitteratur og sakprosa på bokmål og nynorsk og i oversettelse fra samiske og andre språk, og reflektere over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler

«utforske og reflektere over hvordan tekster framstiller unges livssituasjon»

Undervisningsforslag



Sammenligne ulike fremstillinger av samisk kultur og religiøs praksis før og nå, enten skriftlig eller muntlig

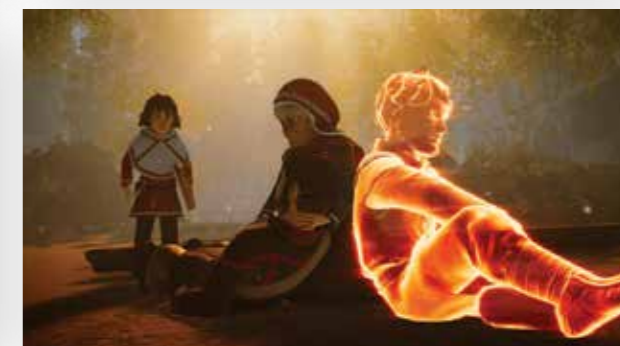
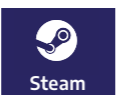


Diskutere hvilke konsekvenser utvinningen av ikke-fornybare naturressurser får i spillet. Fungerer dette som en egen karakter i teksten, og hvilken rolle spiller den?



Sammenligne hvordan forholdet mellom natur og mennesker blir fremstilt opp mot andre tekster

Spillplattform



Fag eller ferdighet



Norsk



Religion



KRLE

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Spleiselaget Byen

I *Spleiselaget Byen* får du prøve deg som borgermester i Byen - et lite og nylig etablert tettsted. Her må du bygge ut byen, ivareta innbyggernes ulike interesser og holde deg populær nok til å ta gjenvalg. Dersom du klarer å holde på makten gjennom tre valgperioder vinner du spillet.

Spillet er en simulator der du må veie ulike hensyn opp mot hverandre, og du får oppleve hvordan disse kommer i konflikt med hverandre. Det er også innslag av miniquizer, med spørsmål knyttet til velferdsstaten og demokrati. Spillet kan fint spilles enkeltvis og i grupper.

Stikkord

simulator, demokrati, velferdsstat, skatt, quiz, samfunn, demokrati og medborgerskap

“

Fra læreplanen (LK20)

Samfunnsfag, etter 10. trinn:

«sammenligne hvordan politiske, geografiske og historiske forhold påvirker levekår, bosettingsmønstre og demografi i forskjellige deler av verden i dag»

«beskrive trekk ved det politiske systemet og velferdssamfunnet i Norge i dag og reflektere over sentrale utfordringer»

Samfunnskunnskap, etter Vg1:

«utforske og drøftet hvordan næringsgrunnlag, innovasjon og teknologi former og påvirker arbeidsliv og lokalsamfunn i Norge»

Undervisningsforslag



Spille spillet i grupper, hvor elevene diskuterer valgene de tar og hvilke hensyn som må veies opp mot hverandre

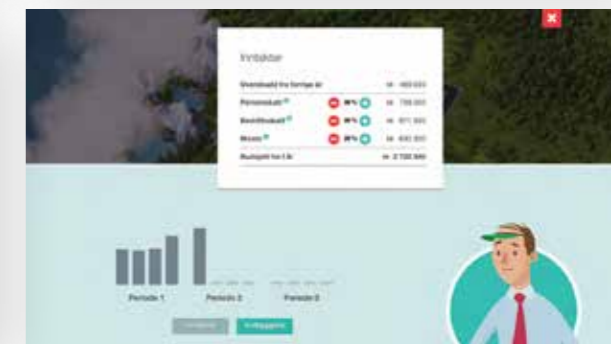


Vurdere om spillet er realistisk, med tanke på lokalpolitikk og makt



Sette seg inn politikken til et politisk parti, og spille på vegne av partiet

Spillplattform



Fag eller ferdighet

Samfunnsfag

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Stray

I *Stray* styrer du en løskatt som blir adskilt fra resten av vennene sine, idet han faller fra sitt vanlige miljø og ned til en innestengt, mystisk by. Byen er bosatt av androider, maskiner og mystiske, farlige parasitter som angriper alt og alle. Med hjelp av en liten drone med navn B-12, må du prøve å komme deg ut av byen, samtidig med at du må løse mysteriet om hvordan menneskeheten har blitt utryddet.

Stray bygger opp handlingen sin gjennom dialog med de ulike androidene og visuell historiefortelling. Spillet's nydelige grafiske stil, mystiske atmosfære og stemningsfulle lydspor gjør det til et sjarmerende og tankevekkende spill.

Stikkord

bærekraftig utvikling, oppgaveløsning, lesing

“

Fra læreplanen (LK20)

Samfunnsfag, etter 10.trinn:

«utforske hvordan teknologi har vært og fremdeles er en endringsfaktor, og drøfte innvirkningen teknologien har hatt og har på enkeltmennesker, samfunn og natur»

Norsk, etter 10.trinn:

«sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid»

Engelsk, VG1:

«lese, diskutere og reflektere over innhold og virkemidler i ulike typer tekster, inkludert selvvalgte tekster»

Undervisningsforslag



Bruke som skrivestarter med fokus på dyreperspektiv

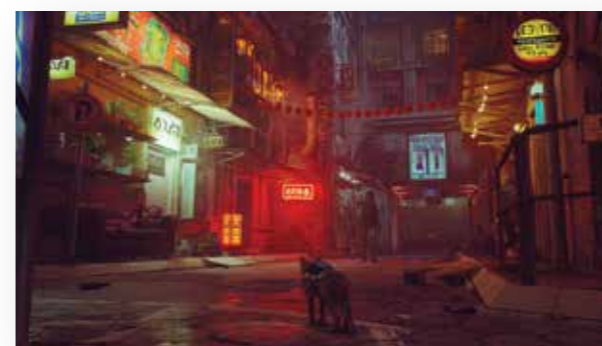


Sammenligne fremstillingen av karakterene i *Stray* med hvordan karakterfremstillingen i et utvalgt dyreeventyr (eksempelvis *Reveenka*)



Diskutere forholdet mellom menneske, teknologi og natur

Spillplattform



Fag eller ferdighet

🇬🇧 Engelsk

🇳🇴 Norsk

🌐 Samfunnsfag

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Sunlight

Det norskproduserte spillet *Sunlight* oppleves som en kunstnerisk og filosofisk reise. *Sunlight* er et opplevelsesspill, hvor spilleren har en mer passiv rolle. Fokuset ligger i å se på og lytte til omgivelsene. Spillet er audiovisuelt vakkert og har en avslappende effekt.

Som spiller vandrer man fritt i en skog, mens man får fortalt en fortelling. For å komme videre må man plukke blomster

Stikkord

filosofi, litteratur, estetikk, opplevelse, lytting

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 10. trinn:

«lese, tolke og reflektere over engelskspråklig skjønnlitteratur, inkludert ungdomslitteratur»

Samfunnsfag, etter 10. trinn:

«gjøre rede for årsaker til og konsekvenser av sentrale historiske og nåtidige konflikter og reflektere over om endringer av noen forutsetninger kunne ha hindret konfliktene»

Engelsk, etter VG1:

«lese, analysere og tolke engelskspråklig skjønnlitteratur»

«diskutere og reflektere over form, innhold og virkemidler i engelskspråklige kulturelle uttrykksformer fra ulike medier, inkludert musikk, film og spill»

Undervisningsforslag



Analysere fortellingen og tolke teksten i spillet

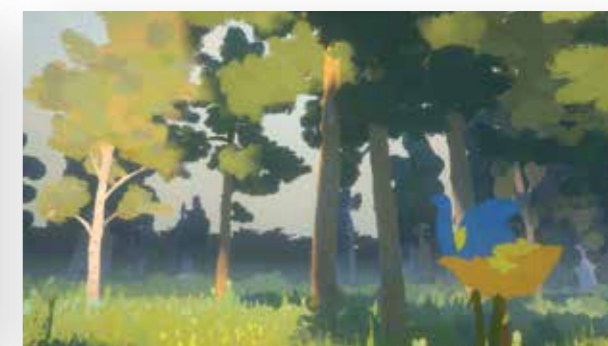
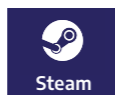


Diskutere hvordan de visuelle og auditive elementene former stemningen i spiller



Undersøke skillet mellom natur og kultur

Spillplattform



Fag eller ferdighet

-  Engelsk
-  Historie
-  Samfunnsfag

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

The Climate Trail

I spillet *The Climate Trail* er du sammen med flere andre, og må flykte på grunn av konsekvenser av klimaendringer der du bor.

I spillet må du gjøre prioriteringer når det gjelder bruk av penger og hvordan du forflytter deg.

Du blir veiledet underveis, med informasjon om klimakrisen og forløpet i spillet

Stikkord

bærekraftig utvikling, klimabevisthet

“

Fra læreplanen (LK20)

Samfunnsfag, etter 10. trinn:

«sammenligne hvordan politiske, geografiske og historiske forhold påvirker levekår, bosettingsmønstre og demografi i forskjellige deler av verden i dag»

«beskrive ulike dimensjoner ved bærekraftig utvikling og hvordan de påvirker hverandre, og presentere tiltak for mer bærekraftige samfunn»

Samfunnskunnskap, etter VG1/VG2:

«utforske en utfordring eller en konflikt på lokalt, nasjonalt eller globalt nivå og drøfte hvordan utfordringen eller konflikten påvirker forskjellige grupper»

Undervisningsforslag



Spille spillet før eller etter å ha snakket om klimakrisen og bærekraftig utvikling med elevene

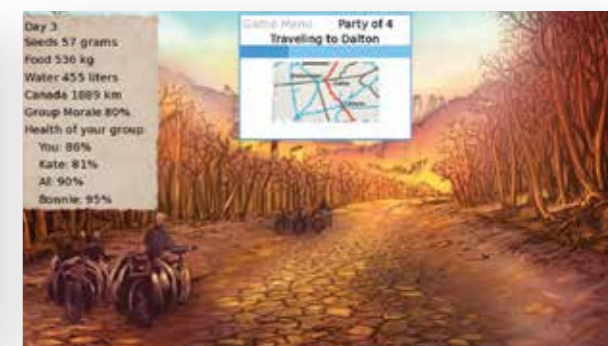
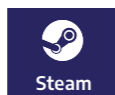


Koble til et større prosjekt hvor elevene skal finne løsninger på ulike aspekter ved klimakrisen



Se på hvilke områder i verden som er mest (og minst) utsatt for klimakriser, og finne årsaker til disse ulikhetene i lys av spillet

Spillplattform



Fag eller ferdighet

-  Engelsk
-  Samfunnsfag
-  Naturfag

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Through the Darkest of Times

Through the Darkest of Times lar deg tre inn i rollen som motstandsleder i nazi-Tyskland, og du må balansere hensynet til sikkerhet og moral opp mot ønsket og viljen til motstand og motaksjoner mot regimet.

Spillet lar deg være vitne til historiske hendelser, oppleve hvordan nazismen sprer seg blant venner i nabolaget og hvordan barn indoktrineres. Du kan skaffe motstandsgruppa støtte blant ulike deler av befolkningen, beskytte mennesker som blir forfulgt av regimet, dokumentere krigsforbrytelser og stjele sprengstoff fra nazistene. Samtidig må du holde gruppa i sjakk – hvem skal du rekruttere, hvem skal ta hvilke oppdrag og hvem er til å stole på?

Spillet har en todimensjonal grafisk stil, som tydelig minner om tegneseriemediet. Spillet bruker også aviser til å gi spilleren informasjon og propaganda om perioden de er i og om viktige hendelser. Through the Darkest of Times er delt opp i ulike deler i tråd med den historiske utviklingen, og vi anbefaler å spille på "Story mode".

Spillet inneholder en del sterke inntrykk og scener, så du som lærer må vurdere bruk ut fra din elevgruppe.

Stikkord

andre verdenskrig, historie, krig, refleksjon, menneskerettigheter, historisk empati, demokrati og medborgerskap

“

Fra læreplanen (LK20)

Historie, etter VG3:

«gjøre rede for tanker og ideologier som har ligget til grunn for politiske omveltninger fra opplysningstiden til i dag og vurdere betydningen av disse for menneskers muligheter til demokratisk deltakelse»

«utforske menneskers handlingsrom og valgmuligheter i konfliktsituasjoner og vurdere konsekvenser av valgene de har tatt»

«reflektere over hvordan ideologier og tanke sett på 1900-tallet og fram til i dag har bidratt til undertrykkelse, terror og folkemord som holocaust»

Undervisningsforslag



Diskutere historiske hendelser og hvordan de blir fremstilt i ulike sammenhenger og medieuttrykk



Spille sammen i grupper og diskutere hvordan man skal gå frem som motstandsgruppe gjennom å veie ulike hensyn opp mot hverandre



Diskutere hvordan de ulike karakterene fremstilles i spillet i sammenheng med deres tilknytning til nazismen

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Engelsk
- Historie



Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

What Remains of Edith Finch

I *What Remains of Edith Finch* spiller du som Edith Finch, og forsøker å avdekke tragiske familiehemmeligheter.

Edith er 18 år og den siste gjenlevende av Finch-slekten. Etter morens død får hun nøkkelen til familiens generasjonsbolig, der hun forsøker å få oversikt over sitt eget slektstre og finne ut av hvorfor nesten alle familie-medlemmene har gått bort i ung alder.

What Remains of Edith Finch er tydelig litterært og minner om en detektiv- eller kriminalhistorie, der Edith selv undersøker egen familie. Spillet har innslag av fantastisk realisme og kombinerer ulike spillopplevelser og estetiske uttrykk.

Spillet inneholder sterke inntrykk og scener, så du som lærer må vurdere bruk ut fra din elevgruppe.

Stikkord

fantastisk realisme, identitet, skjønnlitteratur, estetikk, detektivhistorie, familiehemmeligheter, tekst i kontekst, lesing, folkehelse og livsmestring

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 10. trinn:

«lese, tolke og reflektere over engelskspråklig skjønnlitteratur, inkludert ungdomslitteratur»

Engelsk, etter VG1:

«diskutere og reflektere over form, innhold og virkemidler i engelskspråklige kulturelle uttrykksformer fra ulike medier, inkludert musikk, film og spill»

Norsk, etter VG3:

«skrive litterære tolkninger og sammenligninger»

«analysere uttrykksformer i sammensatte tekster i ulike medier og vurdere samspillet mellom dem»

Undervisningsforslag



Jobbe tverrfaglig i norsk og engelsk og diskutere litterære virkemidler



Sammenligne virkemidlene i ulike deler av spillet og deres funksjon, også knyttet opp mot modaliteter, i grupper



Skrive en tolkning og/eller analyse med avgrenset fokus og problemstilling

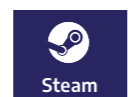


Diskutere hvordan spill og spillfunksjon påvirker opplevelsen av historien i spillet



Bruke undervisningsopplegg knyttet til spillet i læreboka "E1" fra Gyldendal

Spillplattform



Fag eller ferdighet

Engelsk

Norsk

Kommunikasjon og kultur

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Attentat 1942

I *Attentat 1942* skal du finne ut hvorfor din bestefar ble anholdt av Gestapo og sendt til Auschwitz. Spillet bruker et mix av minispill, interaktive tegneseriescener, filmklipp og intervjuer som bygger på autentisk kilde-materiale. Du skal blant annet utforske dagbøker, og i intervjuene i spillet må du velge de riktige spørsmålene å stille de ulike personer for å få den relevante informasjonen du trenger til å løse mysteriet om din bestefar. Spillet har et innbygget oppslagsverk som blir utfyllt underveis i spillet i takt med at du får adgang til mer informasjon.

Spillet gir mulighet for å jobbe både med innsamling av kildemateriale, og vurdere det kildekritisk. Spillopplevelsen blir best om man deler den over flere økter.

Stikkord

historiebruk, historisk empati, kildekritikk, intervju

“

Fra læreplanen (LK20)

Historie, etter VG3:

«utforske fortiden ved å stille spørsmål og innhente, tolke og bruke ulikt historisk materiale for å finne svar»

«reflektere over hvordan fortolkninger av fortiden er preget av nåtidsforståelse og forventninger til framtid»

«diskutere problemstillinger knyttet til gruppebaserte fordommer, rasisme og diskriminering»

«drøfte hvordan fremstillinger av fortiden, hendelser og grupper har påvirket og påvirker holdningene og handlingene til folk»

«redegjør for årsaker til og konsekvenser av terrorhandlinger og folkemord, som holocaust, og reflektere over hvordan ekstreme holdninger og ekstreme handlinger kan forebygges»

Undervisningsforslag



Spille som en del av undervisning om andre verdenskrig og holocaust



Gå kritisk gjennom det innsamlede kildemateriale som spillet gir og reflektere over forskjellen på skriftlige og muntlige kilder



Spille som estetisk opplevelse for å motivere elevene til å utforske egen slektshistorie



Undersøke hvordan historisk empati kommer til uttrykk i spillet



Fag eller ferdighet

- Historie
- Religion og etikk
- Samfunnsfag

Spillplattform



Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Her Story

I *Her Story* får du tilgang til en politidatabase med avhørsvideoer fra en drapssak fra 1994. Videoene er av en kvinne, og er delt i korte snutter. I databasen skal du søke opp ulike stikkord eller fraser knyttet til videoklippene, og forsøke å finne ut hva som egentlig skjedde.

Her Story kan minne om en interaktiv film, og gir store muligheter for utforsking i videoarkivet. Dette lar deg skape en egen forståelse av saken, som igjen blir utfordret jo mer du oppdager.

Spillet bør spilles i grupper da det åpner for flere konkurrerende forståelser og diskusjon.

Stikkord

utforsking, undersøke, mysterium, spennende, kritisk tenkning, skepsis

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter VG1:

«lese, diskutere og reflektere over innhold og virkemidler i ulike typer tekster, inkludert selvvalgte tekster»

«lese og sammenligne ulike sakprosaetekster om samme emne fra forskjellige kilder og kritisk vurdere hvor pålitelige kildene er»

«diskutere og reflektere over form, innhold og virkemidler i engelskspråklige kulturelle uttrykksformer fra ulike medier, inkludert musikk, film og spill»

Historie, etter VG3:

«utforske fortiden ved å stille spørsmål og innhente, tolke og bruke ulikt historisk materiale for å finne svar»

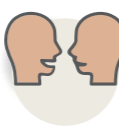
Undervisningsforslag



Jobbe i grupper og skrive notater fra hvordan elevene forstår historien, sammenligne når de har spilt ferdig

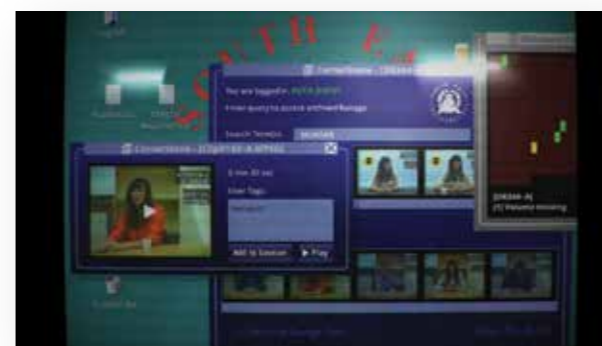


Skrive karakteranalyse av kvinnen på videoene, gjerne etter å ha spilt en liten del av spillet og når de har spilt ferdig



Diskutere hvordan spillmekanikken påvirker forståelsen av historien

Spillplattform



Fag eller ferdighet

🇬🇧 Engelsk

🇭🇯 Historie

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

The Stanley Parable: Ultra Deluxe

I spillet *The Stanley Parable: Ultra Deluxe* er man en mann med navn Stanley som jobber på kontor. Dette er et spill som man får mer ut av jo mindre man vet om det på forhånd, så vi håper dere ikke leter etter mer informasjon enn det som står her.

The Stanley Parable: Ultra Deluxe er en remaster og utvidelse av spillet fra 2013.

Stikkord

kreativitet, fri vilje, valg og konsekvenser, folkehelse og livsmestring

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter VG3:

«analysere uttrykksformer i sammensatte tekster i ulike medier og vurdere samspillet mellom dem»

Samfunnskunnskap, etter VG1/VG2:

«vurdere hvordan arbeid, inntekt og forbruk kan påvirke personlig økonomi, levestandard og livskvalitet»

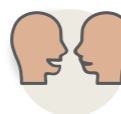
Religion, etter VG3:

«utforske og reflektere over eksistensielle spørsmål og svar»

Undervisningsforslag



Reflektere over konseptet fri vilje og hva dette begrepet egentlig innebærer



Diskutere og sammenligne narrative virkemidler fra ulike tekster opp mot hverandre

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Engelsk
- Norsk
- Historie og filosofi
- Samfunnsfag
- Religion og etikk

Anbefalte trinn...



Oversikt over spill som passer for alle klassesertrinn

Milkmaid of the Milky Way

Minecraft

Ring Fit Adventure

Scribblenauts Unlimited

Super Mario Maker 2

Data- og videospillveilederen

Spill som passer for alle klassesertrinn

Om spillet

Milkmaid of the Milky Way

I *Milkmaid of the Milky Way* møter vi budeien Ruth, som bor alene i fjellet og passer på kyrne sine.

Oppe på gården driver hun med dagligdagse gjøremål, som melking og smørproduksjon. Etter hvert som man spiller, begynner det å skje merkelige ting på gården. Kan det være romvesener?

Milkmaid of the Milky Way er et norskprodusert "pek og klikk"-spill. Spillet tilbys på engelsk, norsk og fransk. I tillegg er spillet basert på rim, noe som gjør det lettere og kjekkere å henge med i teksten

Stikkord

rim, språk, kultur, lesing

“

Fra læreplanen (LK20)

Norsk, etter 7. trinn:

«utforske og beskrive samspillet mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer og lage egne sammensatte tekster»

Engelsk, etter 10. trinn:

«bruke ulike digitale ressurser og andre hjelpemidler i språklæring, tekstskaping og samhandling»

Engelsk, etter VG1:

«bruke kunnskap om sammenhenger mellom engelsk og andre språk eleven kjenner til i egen språklæring »

Undervisningsforslag



Sammenligne spillet på norsk, engelsk og fransk



Jobbe med rim og rytme



Undersøke forholdet mellom de ulike modalitetene i spillet

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Norsk
- Engelsk
- Samfunnsfag



Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Minecraft

Minecraft er et «åpen verden»-spill hvor man har mulighet til å utfolde seg kreativt. Minecraft tilbyr to forskjellige verdener, en overlevelsesverden hvor spilleren i tillegg til å bygge må bekjempe diverse onde skapninger, og en «kreativ modus», hvor bygging er i fokus.

Minecraft kan spilles alene, men klassen kan også samles i samme verden og bygge noe sammen – for eksempel en vikinglandsby eller drømmehuset deres.

Du bygger med blokker av forskjellige materialer, som tre, stein, jord og sand. I overlevelsesmodus må disse materialene sankes, men i «kreativ modus» har man fri tilgang til alle materialer.

Minecraft finnes også som *Minecraft Education*, som er tilpasset skolebruk. Her er det bare kreativiteten som setter grenser for didaktisk bruk!

Stikkord

kreativ, bygging, åpen verden, prosjekt, programmering

“

Fra læreplanen (LK20)

Naturfag, etter 10. trinn:

«bruke og lage modeller for å forutsi eller beskrive naturfaglige prosesser og systemer og gjøre rede for modellenes styrker og begrensninger»

Kunst og håndverk, etter 10. trinn:

«utforske hvordan digitale verktøy og ny teknologi kan gi muligheter for kommunikasjonsformer og opplevelser i skapende prosesser og produkter»

Undervisningsforslag



Utvinne diverse mineraler og snakke om dem i naturfag



Bygge landsbyer fra ulike epoker i samfunnsfag, for eksempel vikingtiden eller steinalderen



Bygge i ulike arkitekturstiler i kunst og håndverk

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Engelsk
- Norsk
- Samfunnsfag
- Geografi
- Matematikk
- Naturfag
- Kunst og håndverk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Ring Fit Adventure

Ring Fit Adventure er et actionrollespill som også innebærer trening. Her bruker spilleren en lårstropp som hen fester rundt venstre bein, og en Ring-con, som er en slags pilatesring som spilleren holder. Du legger den ene Switch Joy-con-kontrollen i lårstroppen rundt beinet og den andre i pilatesringen.

Spillet historie får spilleren til å utføre ulike bevegelser og øvelser for å bekjempe fiender og klarere nivåer. Disse ulike øvelsene er basert på grunnleggende øvelser, som knebøy, mageøvelser og utholdenhet.

Stikkord

aktivitet, trening, koordinasjon

“

Fra læreplanen (LK20)

Kroppsøving, etter 2. trinn:

«utforske egen kroppslig bevegelse i lek og andre aktiviteter, alene og sammen med andre»

Kroppsøving, etter 10. trinn:

«trene på og utvikle ferdigheter i varierte bevegelsesaktiviteter»

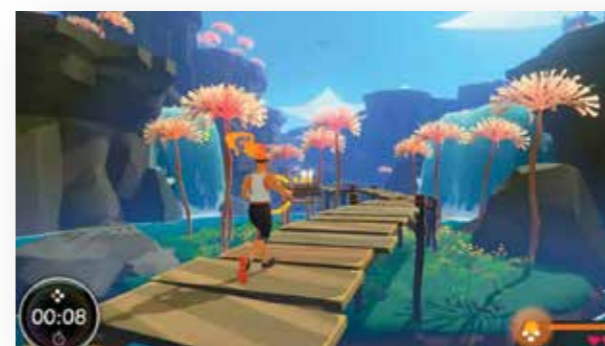
Kroppsøving, etter VG2:

«gjennomføre leker, idrettsaktiviteter og andre bevegelsesaktiviteter og forstå hvordan ulike aktiviteter påvirker og utvikler koordinasjon, styrke, utholdenhet og bevegelighet»

Undervisningsforslag



Delta i stasjonsbasert trening, hvor Ring Fit Adventure utgjør en av treningsstasjonene.



Fag eller ferdighet



Kroppsøving

Spillplattform



Switch



Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Scribblenauts Unlimited

I spillet *Scribblenauts Unlimited* løser spilleren oppgaver for å opptjene stjerner.

Hovedkarakteren Max skal utføre oppdrag, ved hjelp av et skriveverktøy. Skriveverktøyet er en katalog bestående av substantiv, verb og adjektiv, som Max kan bruke for å løse utfordringene. Eksempelvis hjelper han en katt ned fra et tre, ved å skrive ord som «stairs», «ladder» eller «climb». Ordene man skriver danner grunnlaget for hvordan Max løser oppdraget.

Spillet er underholdende for både store og små, men det krever grunnleggende engelsk-kunnskaper.

Stikkord

staving, problemløsning, skriving

“

Fra læreplanen (LK20)

Engelsk, etter 2. trinn:

«lese og eksperimentere med å skrive kjente ord, fraser og enkle setninger»

Engelsk, etter 7. trinn:

«bruke digitale ressurser og ulike ordbøker i språklæring, tekstskaping og samhandling»

Engelsk, etter 10. trinn:

«følge regler for rettskriving, ordbøying, setningsstruktur og tekststruktur»

Undervisningsforslag



Spille spillet i plenum og løse oppgavene sammen



Bruke spillet til å øve på ord og språkforståelse individuelt



Bruke spillet som tilpasset opplæring for eldre elever som strever med rettskriving

Spillplattform



Fag eller ferdighet

🇬🇧 Engelsk

Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Om spillet

Super Mario Maker 2

Mange er kjent med *Super Mario*, og i dette spillet tar man det et steg videre ved å selv bli spillbyggmester. I *Super Mario Maker 2* får elevene designe og bygge egne baner, før de deretter kan spille dem selv.

Spillet kan utfordre aspekt tilknyttet kreativitet, entreprenørskap og logistikk. Elevene kan teste hvordan banene fungerer underveis, velge hinder og materialer.

Stikkord

problemløsning, logikk, design, entreprenørskap, bygging

“

Fra læreplanen (LK20)

Matematikk, etter 4.trinn:

«utforske og beskrive strukturer og mønstre i lek og spill»

Naturfag, etter 4.trinn:

«designe og lage et produkt basert på en kravspesifikasjon»

Matematikk, etter 7.trinn:

«utforske mål for areal og volum i praktiske situasjoner og representere dem på ulike måter»

Matematikk, etter 10.trinn:

«utforske og argumentere for hvordan det å endre forutsetninger i geometriske problemstillinger påvirker løsninger»

Undervisningsforslag



Design en bane med fokus på både funksjonalitet, kreative løsninger, design og estetikk. Skisser gjerne banen på et ruteark først.



Bygge en funksjonell bane som oppfyller bestemte krav satt av lærer.

Spillplattform



Fag eller ferdighet

- Matematikk
- Kunst og håndverk
- Naturfag



Anbefalte trinn...



1. - 4. trinn



VGS



5. - 7. trinn



8. - 10. trinn

Data- og videospillveilederen

For lærere

Denne veilederen er en læringsressurs som skal støtte deg som er lærer, lærerutdanner, lærerstudent eller skoleleder. Vi har to versjoner av veilederen, én versjon på trykk, som er designet som et spillhefte, og én elektronisk versjon som er tilgjengelig på våre nettsider (UiS/DDV).

Den elektroniske versjonen oppdateres jevnlig, mens den fysiske utgaven trykkes i nye opplag ved revidering. Denne kan bestilles ved å gå inn i Lesesenteret sin nettbutikk:



Didaktisk digitalt verksted,
Universitetet i Stavanger
ddv1@uis.no
413 90 976

I samarbeid med:

