

EGMONT
Fonden



VIA University
College

Spil hjælper elever i læringsvanskeligheder

Et nyt samarbejde mellem Aalborg Universitet i København, Professionshøjskolerne VIA og UCC og det østjyske konsulentfirma Skolen i spil sætter fokus på brugen af computerspil og spilpædagogik i folkeskolen

Med en bevilling på 4,2 millioner kroner fra Egmont Fonden får danske forskere nu mulighed for at undersøge, hvordan brugen af computerspil og spilpædagogik kan øge læring og trivsel i folkeskolen.

Forskningsprojektet "Sæt skolen i spil" rulles ud på fire folkeskoler over de næste to år og skal især sætte fokus på elever i lærings- og trivselsvanskeligheder i fagene dansk og matematik.

"Vi ved fra internationale erfaringer og forskning, at der er gode resultater forbundet med at anvende kommercielle spil i skolen. Nu får vi mulighed for at udbrede erfaringerne til de danske klasseværelser og kan således bidrage positivt til at skabe lyst til læring for især børn i læringsvanskeligheder, men også andre børn i skolen," siger Henriette Christiansen, direktør i Egmont Fondens Støtte- og bevillingsadministration.

Det er det nystartede østjyske konsulentfirma, Skolen i spil, der sammen med forskere fra Aalborg Universitet og to professionshøjskoler, har fået den store bevilling fra Egmont Fonden.

– "Vi har udviklet vores spilbaserede metode i vores egen undervisning, og har afprøvet den i klasser over hele Skanderborg Kommune. Nu skal vi sammen med et hold dygtige forskere indsamle data og skabe et solidt teoretisk og praktisk grundlag for metoden", siger Stine Melgaard Lassen, som er tidligere lærer og sammen med pædagoguddannede Tore Neergaard Kjellow medejer af Skolen i spil.

UNIK METODE

Thorkild Hanghøj, lektor på Aalborg Universitet, kontaktede Skolen i Spil, da han blev opmærksom på resultaterne fra Skanderborg Kommune. Han har sammen med de nystartede konsulenter designet det nye forskningsprojekt.

– "Det at arbejde med computerspil i undervisningen og spildynamikker i pædagogikken på den måde Skolen i spil gør, er helt unikt på verdensplan," siger Thorkild Hanghøj og fortsætter:

– “Vores mål med projektet er både at undersøge den faglige værdi og det inklusionspotential, som spilbaseret undervisning kan have.”

Den spilbaserede undervisningsmetode handler ikke blot om at bruge computere som et hjælpemiddel i undervisningen – næsten tværtimod. De kommercielle computerspil skaber en fælles oplevelse gennem samarbejde, som der kan arbejdes videre med i klassen bagefter.

– ”Det betyder, at computerspillet ikke står alene, men understøttes af synlig læring i klasserummet og af fælles refleksioner på klassen”, forklarer Tore Neergaard Kjellow fra Skolen i Spil. Han fortsætter:

– “Snakken med eleverne om deres læring, deres proces og deres mål er en lige så vigtig del som selve spillet. Spillet hjælper os bare til at tydeliggøre det faglige fokus og skaber en øget motivation – særligt for de elever, der kan være truet af eksklusion fra fællesskabet.”

Projektets erfaringer forankres i Læreruddannelser på de to professionshøjskoler VIA og UCC. Endelig vil projektet løbende formidle erfaringer og forskningsresultater gennem projektets hjemmeside www.schoolatplay.dk og gennem udgivelse af en håndbog om Skolen i spils metode.

Faktaboks: Skolen i spil

Virksomheden Skolen i spil består af Tore Neergaard Kjellow og Stine Melgaard Lassen. De har i de seneste fem år arbejdet med at udvikle deres egen tilgang til spilbaseret læring, dels på Columbuskolen, dels som konsulenter på tværs af skoler i hele Skanderborg Kommune. Læs mere på: www.skolenispil.dk.

Faktaboks: Egmont Fonden

Egmont Fonden er en erhvervsdrivende fond, der driver medievirksomhed og almennyttigt virke. I 2015 går ca. 80 mio. kr. af overskuddet i medievirksomheden til almennyttige formål. Egmont Fondens vision er at skabe et godt liv for børn og unge, og fonden har to indsatsområder: Omsorg og Læring. På omsorgsområdet støtter fonden initiativer, der styrker børn og unges egen evne til at håndtere livskriser. På læringsområdet handler det om at stimulere børn og unges lyst til læring. Læs mere på www.egmontfonden.dk.

Faktaboks: Aalborg Universitet

Projektets forskningsdel varetages af Aalborg Universitet under ledelse af Thorkild Hanghøj, lektor på Aalborg Universitet, der er tilknyttet ILD Lab: ForskningsLab for It og Læringsdesign og Institut for Kommunikation. Thorkild er en af Danmarks førende forskere inden for spil og læring med særlig fokus på brug af computerspil og spildynamikker i folkeskolen. Kan kontaktes på tlf.: 5172 8367 eller på e-mail: thorkild@hum.aau.dk.

Faktaboks: Professionshøjskolerne VIA og UCC

Der deltager undervisere og studerende fra Læreruddannelsen på UCC (København) og Læreruddannelsen på VIA (Århus), som undersøger de videre muligheder for at forankre projektets erfaringer i læreruddannelsen. Uddannelsesleder Annette Roed (aroe@via.dk) er kontaktperson for Professionshøjskolen VIA. Lektor Lise Dissing Møller (lism@ucc.dk) er kontaktperson for Professionshøjskolen UCC.

Faktaboks: Skoler

De fire deltagende skoler i projektet er: Skolen ved Søerne (Frederiksberg Kommune), Kirsebærhavens Skole (Københavns Kommune), Højvangskolen (Århus Kommune) og Skansevejens Skole (Aalborg Kommune). Kontakt Thorkild Hanghøj for yderligere oplysninger.