

GAMING I BOGFORM

– en legende tilgang til motivation, engagement og læring!

Emil Landgreens CHILI-ZOMBIERNE er gaming i bogform. Formatet i bogserien HVAD GØR DU? taler direkte til "den digitale generation", for skal man læse bogen, så skal man på en måde "spille bogen".

CHILI-ZOMBIERNE har et LIX-tal på 24 og er målrettet de 8-13-årige elever. Læseniveauet samt bogens korte kapitler gør, at hele klassen kan arbejde med bogen, uanset danskfagligt niveau.

Undervisningsmaterialet er produktorienteret og lægger op til, at eleverne arbejder i grupper, både når bogen skal læses, og når eleverne skal lave deres egen mini-spilbog. Spil-læsningen samt gruppearbejdet omkring det fælles produkt styrker både klassefællesskabet, fantasien og læselysten.

Materialet er udarbejdet til dansk i indskolingen og mellemtrinnet. Der varieres mellem klasseundervisning, gruppearbejde og individuelt arbejde. Der arbejdes bl.a. med læseforståelse, kreativitet og kritiske tænkningsfærdigheder. Gennem arbejdet med bogformatets struktur opnår eleverne desuden erfaring med og forståelse for, hvor vigtigt det er, at den overordnede indholdsmæssige mening og logik er til stede i en tekst.

Når grupperne skal udarbejde deres egen spilbog, vælges der mellem 2 skabeloner: en kortere, målrettet 3.-4. klassetrin, og en længere, målrettet 5.-6. klassetrin.

Der kan arbejdes tværfagligt med CHILI-ZOMBIERNE, særligt kan fagene engelsk, billedkunst samt film og medier let integreres i forløbet.



SPIL(BØGER) I UNDERVISNINGEN

Der er masser af læring at hente ved at beskæftige sig med spilformater i undervisningen, både fagligt og dannelsesmæssigt. Herunder kan eksempelvis nævnes:

Kommunikationskompetencer:

Eleverne interagerer med hinanden og skal være i konstant dialog, for at spilbogen kan "løses".

Handlekompetencer:

Spilbogen skaber et handlingsrum, hvor eleverne tør prøve sig selv af og begå fejl, da man sagtens kan "dø" og prøve igen.

Multimodal læsning:

Eleverne skal krydslæse, da de ikke kan holde sig til den almindelige lineære fortælling.

Motivation:

Det at "klare" sig igennem et afsnit i bogen (som et level i et computerspil) kan være med til at skabe motivation og glæde, fordi det understøtter elevernes tro på, at udfordringer kan overvindes.

Kritiske tækningsfærdigheder:

Spilbøger kan bruges til at hjælpe eleverne med at træne deres evne til at træffe beslutninger, analysere konsekvenser og tænke kritisk.

KOMPETENCEMÅL OG OPMÆRKSOMHEDSPUNKTER:

Danskfagets formål Stk. 2:

"Eleverne skal i faget dansk udvikle deres udtryks- og læseglæde og kvalificere deres indlevelse og indsigt i litteratur og andre æstetiske tekster, fagtekster, sprog og kommunikation".

Kompetencemål (bindende)

Eleven kan:

- læse multimodale tekster med henblik på oplevelse og faglig viden.
- udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i faglige situationer.
- følge regler for kommunikation i overskuelige, formelle og sociale situationer.

Opmærksomhedspunkter (bindende)

Eleven kan:

- formulere en sammenhængende tekst med en tydelig tekststruktur.

Færdigheds- og vidensmål (vejledende)

Eleven kan:

- få viden om genretræk – i denne sammenhæng spilbogs-genren.
- styre en skriveproces fra idé til færdig tekst.
- give og modtage feedback i en designproces.

FORLØBSBESKRIVELSE:

Denne vejledning følger opbygningen i elevernes undervisningsmateriale. Det er vigtigt, at eleverne tager noter under hele forløbet. Det vil komme dem til gavn under arbejdet med selve projektopgaven. I forløbet er både diskussion og feedback vigtige faktorer, så der kan med fordel tages fælles opsamlinger med hele klassen undervejs.

FØR LÆSNING:

Før bøgerne udleveres i klassen, drøftes elevernes forventninger til bogen. Hvis eleverne endnu ikke ved, at det er en spilbog, kan eleverne gisne om genren alene ud fra viden om for- og bagsiden. Herefter tales kort om forfatteren og spilbogsgenren i fællesskab.

UNDER LÆSNING:

Læreren introducerer bogens format ved at læse 1. kapitel højt. Første valg foretages i fællesskab. Herefter højt læser læreren det valgte kapitel frem til valget. Nu deles klassen ind i grupper, og bøgerne udleveres. I grupperne "spilles" bogen færdig. Læsningen fordrer et særligt fokus på kommunikation og samarbejde samt brug af kritisk tænkning i forbindelse med, at fælles beslutninger skal tages. Eleverne skal notere deres kortlægning ned undervejs, så de senere kan forklare, hvilke valg de har taget og hvorfor. Når grupperne har læst bogen færdig, tages en fælles opsamling på klassen om, hvordan læsningen var. Herefter gennemgås spilbogens rammefortælling og struktur i fællesskab, således at eleverne bliver klædt godt på til at påbegynde deres projekt.

EFTER LÆSNING:

Grupperne skal nu udarbejde deres fælles spilbog. Det er her, elevernes egne noter kommer til gavn, for det er noget af et puslespil. Læreren udvælger skabelonen alt efter klassetrin og er synlig tovholder på projektet. Det er vigtigt, at grupperne holder sig til skabelonen og sørger for, at arbejdsopgaver fordeles, at der findes en god rammefortælling til gruppens spilbog, at tjeklisten over indhold overholdes, og at bøgerne er helt færdige, før de udgives. Efter udgivelsen kan eleverne læse hinandens værker. Grupperne kan evt. også lave en kort fremlæggelse om deres spilbog. Her kan grupperne også komme med konstruktiv feedback til hinanden.

SKABELON:

Retningslinjer:

Skabelonen skal tænkes som retningslinje for, hvordan man laver en mini-spilbog med flere handlingstråde og slutninger, uden at den bliver for lang. Alle kapitlers længde skal derfor være på max 150 ord. Hvis en gruppe vil lave deres egen skabelon, skal den svare til skabeloneksemplaret i forhold til mængden af tekst, billeder og sidetal. Bøgerne kan eksempelvis designes i gratisversionen af Canva.

Download:

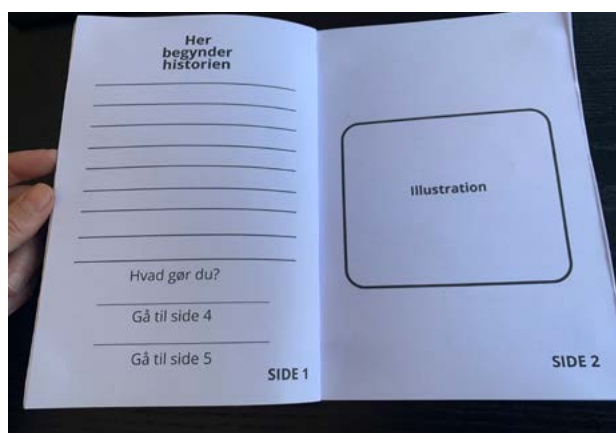
[Skabelon A](#) Tiltænkt 3.-4. klassetrin (ca. 8 sider)

[Skabelon B](#) Tiltænkt 5.-6. klassetrin (ca. 13 sider)

Skabelonerne findes også på hjemmesiden under fanen for undervisningsmaterialet til CHILI-ZOMBIERNE.

NB: Skabeloner til eksemplarisk display i klassen:

Print og saml skabelonen i A5-format til display i klassen. Det viser eleverne, hvordan opbygningen og strukturen fungerer i praksis. Det er vigtigt at italesætte over for eleverne, at de skal bruge deres energi på at skrive en historie med en sjov og spændende handling og skabe en plotstruktur, der er tilpasset skabelonen og de forskellige handlingstråde og sideskift. (Det er netop ikke selve *udtænkningen* af skabelonen, der skal bruges krudt på).



VIDERE FORLØB OG OPGAVER

Følgende opgaver og forløb kan med rette tilpasses til gruppearbejde, individuelt arbejde eller til oplæg og/eller afleveringer.

- Hold en fremlæggelse om jeres gruppeprojekt.
- Skriv en anmeldelse af CHILI-ZOMBIERNE til en blog.
- Oversæt en del af jeres spilbog til engelsk.
- Optag en musikvideo eller en kortfilm, der tager udgangspunkt i en udvalgt handlingstråd fra start til slut.
- Gå på opdagelse i spilbogs-genren ved at læse bøger fra andre forfattere.
- Lav en bog-Bento af CHILI-ZOMBIERNE.
- Meddigtning: I grupper på 2 skal eleverne finde på en kort historie med et HVAD GØR DU? - dilemma. Elev A finder på en intro og en rammefortælling (find evt. inspiration i De 10 bud) og afslutter med at spørge HVAD GØR DU? Herefter skriver elev B svaret og slutningen på historien. Der skal kun skrives en slutning, og den behøver ikke slutte godt. Historien skal helst være max. 2 sider.

YDERLIGERE LÆSNING:

- Jacob Stegelman: Computerspillets historie
- Karl Kapp: The Gamification of Learning and Instructions
- Sharon Boller og Karl Kapp: Play to Learn
- Jane McGonigal: Reality is Broken
- Gabe Zichermann: The Gamification Revolution
- "5 fordele ved spil og læring": <https://www.vitec-mv.com/videncenter/artikler/gamification-og-ordblinde-elever-5-fordele-ved-spil-og-laering/>
- "I spil fejler man ikke, man prøver igen": <https://www.folkeskolen.dk/i-spil-fejler-man-ikke-%e2%80%93-man-proever-igen/>