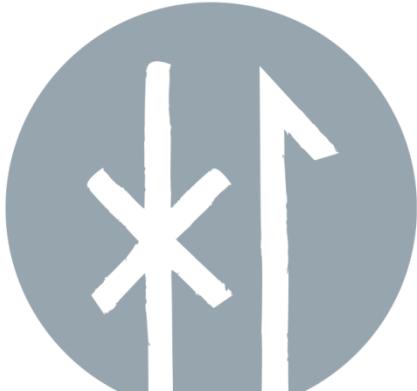




Temadag om spil i formidlingen

Lindholm Høje 29. feb. 2016

Oplæg om historie-dilemmaspil
v/ Marianne Dietz





Om oplægsholderen

- PhD-studerende med fokus på spil i historieundervisningen, adjunkt v/ HistorieLab & Center for Anvendt Skoleforskning, sept. 2015-nu
- Specialkonsulent i UVM, udvikling af folkeskolens prøver, 2014-2015
- Fagkonsulent for kulturfagene i UVM, 2011-2014
- CFU-konsulent for historie & samfundsfag, 2008-2011
- Skolelærer på Skotteksgårdsskolen, 2004-2014
- Forfatter til bogen *På Spil i Historien*

PhD-projektet

- Læringspotentialerne i spilmediet
- Elevers udvikling af historiebevidsthed i historieundervisningen





- Hvordan kan særlige former for spil i en særlig undervisningskontekst understøtte elevernes udvikling af historiebevidsthed?
- Hvad er det i undervisningskonteksten, hvor spil indgår, der bidrager til, at eleverne udvikler historiebevidsthed?
- (Hvordan udvikler og manifesterer historiebevidsthed sig i en elev?)

Læringspotentialer i spilmediet





James Paul Gee, University of Wisconsin-Madison

What video games have to teach us about learning and literacy, 2003

- The learning principles good games incorporate
 - 16 principles – 5 bliver fremhævet her:



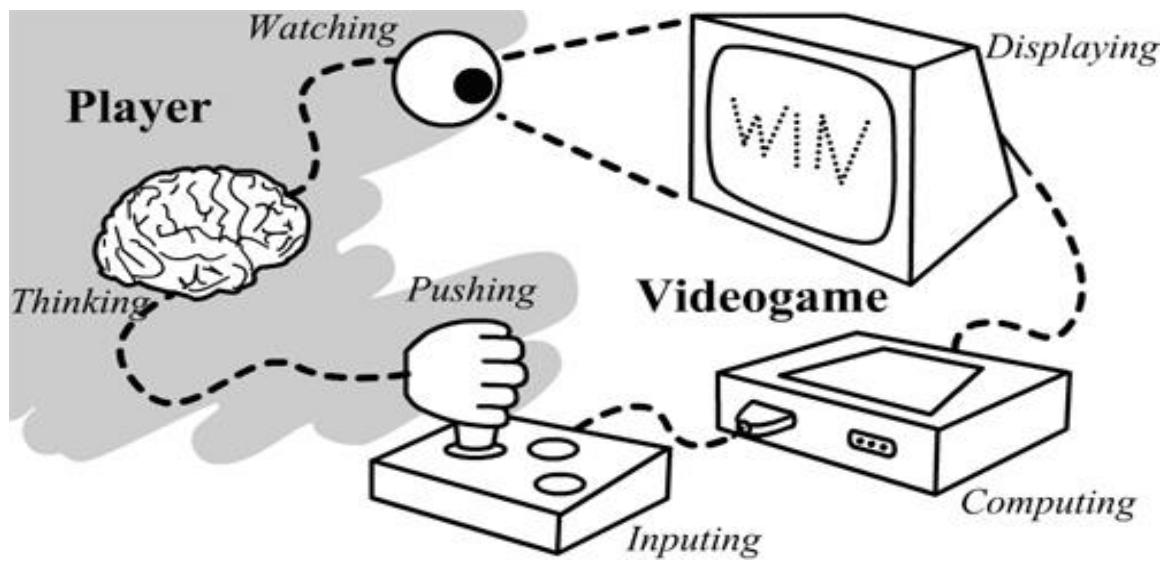
Identity

Take on a new identity (take on an appealing character OR build one's own)



Interaction

The game talks back – nothing happens
until the player acts





"Just in time" and "On Demand"

NOT lots of words out of context BUT
information when needed







System thinking

Think in relationships not isolated events, facts, skills. How each action might impact future actions/other players etc.

Performance before competence!

Participation, performance, action from the beginning – not learn, then perform

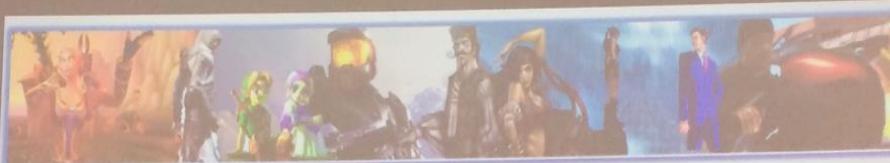




+5 i relation til spildesign og udvikling (Gee)

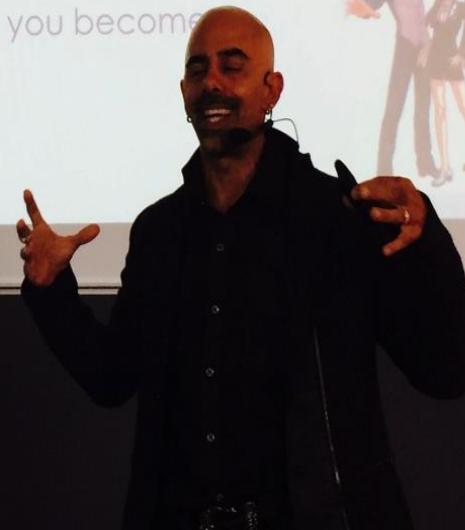
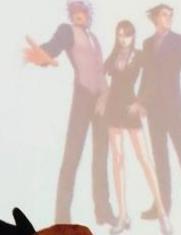
- Production
- Risk-taking: Lower the consequences of failure
- Customization: Fit into learning and playing style
- Well-Order Problems
- Challenge and consolidation: Form hypotheses that work well for later + routine at one level, then new problems arise

Sasha Barab, Professor at Arizona State University



Videogames as a learning context offer

- entire worlds in which learners are central, important, active participants;
- a place where the actions one takes has a significant impact on the world;
- and a place in which what you know is directly related to what you are able to do and, ultimately, who you become



Sasha Barab, Professor at Arizona State University

Videogames as a learning context offer...

- entire worlds in which learners are central, important, active participants;
- a place where the action one takes has a significant impact on the world
- and a place in which what you know is directly related to what you are able to do and, ultimately, who you become.



- *They [games] provide entire worlds designed to help learners adopt roles and engage story lines previously inaccessible to them.*



Barab: Transformational play – involves:

- a) *Taking on the role of a protagonist (en væsentlig person)*
- b) *who must employ conceptual understandings*
- c) *to make choices*
- d) *that have the potential to transform*
- e) *a problem-based fictional context, and ultimately*
- f) *the player's understanding of the content as well as of*
- g) *herself as someone who has used academic content to address a socially significant problem.*



- David Shaffer: Autentiske læringsmiljøer hvor spilleren påtager sig sin karakters værdisæt, fx hvis du skal lære biologi, skal du tænke som en biolog...
- Thorkild Hanghøj:
"Scenariebaseredemulighedsrum hvor selve spilaktiviteten består i at udforske spilscenariets valgmuligheder i forhold til deres konsekvenser."



- <https://www.youtube.com/watch?v=xzCEdSKMkdU>



Så, spil i relation til historieformidling

- Forskellige former for spil, der kan forskellige ting
- **Et bud** - hvis spil skal udvikle historiebevidsthed bør følgende bl.a. vægtes:
 - Elevernes forståelse for historiske dilemmaer styrkes igennem scenariebaserede spil med fokus på **valgmuligheder og konsekvenser**.



Så, spil i relation til historieformidling

- Forskellige former for spil, der kan forskellige ting
 - **Et bud** - hvis spil skal udvikle historiebevidsthed bør følgende bl.a. vægtes:
 - Elevernes forståelse for historiske dilemmaer styrkes igennem scenariebaserede spil med fokus på **valgmuligheder og konsekvenser**
 - Historisk empati
 - Perspektiv skifte
 - Undervisningskonteksten
- Historisk tænkning - Peter Seixas' *The big six*





Erfaringer med spil fra egen praksis - tre typer af dilemma-/rollespil til historieundervisningen:

- **Spiltype 1:** Overordnede roller, fx 'arbejdere' – skiftende dilemmaer, fx spillene *Slaget på Fælleden*, *Københavns Bombardement*
- **Spiltype 2:** Specifikke og individuelle roller – ét eller få overordnede dilemmaer, fx spillene *Kanslergadeforliget* og *Den Amerikanske Frihedskrig*
- **Spiltype 3:** Flere forskellige "grupperinger," fx spillene *Stormen på Dybbøl* (udenlandske forhandlere som panel, en gruppe af elever som danske forhandlere) og *Genforeningen 1920* (interessenter, kommissionsmedlemmer)



Spiltype 1: Københavns Bombardement

- Læs baggrundstekst – kan formidles på andre måder
- Inddeles i grupper – alle grupper skal agere kongens regering (Kronprins Frederik VI besidder magten)
- Forholde sig til en række dilemmaer
 - Træffe valg
 - Overveje konsekvenserne





I relation til jeres praksis...

- Hvordan anvender I spil allerede?
- Gruppesamtaler:
 - Hvordan kunne I tænke jer, at anvende spil I jeres kulturinstitution og/eller praksis i øvrigt?
 - Med afsæt i hvilke læringspotentialer, m.m.
 - Del kort med de øvrige grupper