

OPPRETTET AV DIDAKTISK DIGITALT VERKSTED (DDV)



Norsk

Data- og videospillveilederen

For lærere

Versjon 1 - Stavanger 2022 - UiS/DDV/NettOp



Universitetet
i Stavanger



KNOW
HOW
EDTECH CONFERENCE

Innhold

Introduksjon

Informasjon om DDV og bruksanvisning

4

Spillplattformer

6

Ti gode grunner til å bruke data- og videospill i undervisningen

8

Data- og videospill etter nivåer

10

Data- og videospill for alle

56

Indeks

Spill etter nivåer					
	1-4. trinn	5.-7. trinn	8.-10. trinn	vg.	Side
It's spring again					12
Journey of the broken circle					14
Never alone					16
Röki					18
Human resource machine					20
Keep talking and nobody explodes					22
Limbo					24
My child lebensborn					26
Peer Gynt					28
Spent					30
Untitled goose game					32
Assassin's creed: Odyssey					34
Assassin's creed: Origins					36
Battlefield 1					38
Bury me, my love					40

Civilization VI					42
Draugen					44
Embracelet					46
Mørkredd					48
Sunlight					50
The climate trail					52
Valiant hearts: The great war					54

Spill for alle nivåer					
	1.-4. trinn	5.-7. trinn	8.-10. trinn	vg.	Side
Elegy for a dead world					58
Milkmaid of the Milky Way					60
Minecraft					62
Ring fit adventure					64
Scribblenauts					66

Om data- og videospillveilederen

Intro

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

Denne veilederen er en læringsressurs som skal støtte deg som er lærer, lærerutdanner, lærerstudent og 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, den trykte versjonen vil trykkes i ny versjon hvert år. Denne kan bestilles ved å kontakte oss på e-post: ddv1@uis.no

SLIK BRUKER DU VEILEDEREN

Alle data- og videospill vi velger å ta inn i veilederen, velges ut fra faglige og pedagogiske kriterier. Vi legger også til grunn anbefalte aldersgrenser i våre vurderinger. I Didaktisk digitalt verksted (DDV) har vi egne spillpedagoger som sorterer og velger ut hvilke spill som er velegnet for bruk i skolen.

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

Dataspillveilederen er inndelt og organisert ut fra skoletrinn:

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



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 data- og videospill som læringsressurs



Om data- og videospill

Spillplattformer

Hvis man ikke er en del av denne spillkulturen som bare blir større og større, kan det være vanskelig og kanskje skummelt å sette seg inn i den.

Hva er Xbox og PlayStation? Hva er forskjellen mellom dem? Hva burde jeg kjøpe? Hvordan fungerer det på PC? Hvordan brukes det? Nintendo Switch, hva for noe? En grei start er å faktisk vite hva de ulike spillplattformene er.

Her finner du en liste med grunnleggende informasjon om hvilke spillkonsoller som blir brukt og hvordan spillmarkedet fungerer på PC og mobil/nettbrett.



Online



Steam

Steam

Steam er en nettbasert programvare. Den kan lastes ned på datamaskinen, og man kan lage en egen bruker. Steam gir tilgang til et stort digitalt bibliotek av spill som du kan kjøpe. Her kan du og se anmeldelser av spill du er interessert i, samtidig som du får informasjon om systemkrav. Altså hva som kreves av din PC for å kjøre spillet uten problemer.



Apple Store



Android

IOS/Android

Enkelt fortalt er IOS og Android det systemet som brukes for mobile enheter og nettbrett. Altså Iphone, Ipad, Samsung Tablet osv. Men hva er forskjellen mellom IOS og Android? 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.

Konsoltyper



Xbox

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 bibliotek gjennom Microsoft Store, eller man kan kjøpe fysisk på disk.



VR

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 datadriller. HTC Vive og Oculus er ledende aktører på dette foreløpig. Spillopplevelsen vil i VR oppleves som mer oppslukende og nær enn på andre enheter.



Switch

Nintendo Switch

Nintendo har vært på markedet siden 1983, og er fortsatt aktuelle i dag med sin nyeste konsoll Nintendo Switch. Ulikt Xbox og PlayStation er dette en mindre kraftig konsoll. Den kan brukes på TV eller som en håndholdt konsoll. Switch har Nintendo Store som sitt digitale bibliotek for spill. Kan også kjøpes som en fysisk enhet.

PS4

Ps4

PS5

Ps5

PlayStation

Playstation er produsert av selskapet Sony og har vært på markedet siden 1994, da de lanserte Playstation 1. Deres nyeste konsoll ble lansert i 2020, Playstation 5. I dag er det Playstation 4 og 5 som er i bruk. De har et stort bibliotek av spill gjennom Playstation Store, som du kan kjøpe digitalt, eller som kan lastes ned på harddisken.

Ti 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 2020 (9-18 år) viser at 96 % av alle gutter og 63 % av alle 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 er **multimodale tekster.** **Nye kultur- og medieuttrykk skapes hver dag.** Elevene er medskapende og deltar i denne utviklingen!



Data- og videospill skaper interaksjon! Elevene blir deltakende og må hele tiden gjøre aktive og selvstendige valg!

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 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 **kan være inngangen til livsmestring og empati**, særlig narrative spill.



Data- og videospill åpner opp mulighetsrommet og river ned klasseromsveggene.

Elever og lærere kan møtes virtuellt og samarbeide på tvers av klasserom, kommuner, land og kontinenter!



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



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

	1-4. trinn	5-7. trinn	8-10. trinn	vgs.		1-4. trinn	5-7. trinn	8-10. trinn	vgs.
It's spring again					Assassin's creed: Odyssey				
Journey of the broken circle					Assassin's creed: Origins				
Never alone					Battlefield 1				
Röki					Bury me, my love				
Human resource machine					Civilization VI				
Keep talking and nobody					Draugen				
Limbo					Embracelet				
My child lebensborn					Mørkredd				
Peer Gynt					Sunlight				
Spent					The climate trail				
Untitled goose game					Valiant hearts: The great war				



Data- og videospillveilederen

Spill sortert etter nivå

Om spillet

It's spring again

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

Estetikk

Natur

Pek og klikk



Læreplan

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»

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

4. trinn

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

Undervisningsforslag





Bruke det som begynnende utforskning på årstidene i engelskfaget



Tverrfaglig med engelsk og naturfag i arbeid med de ulike kjennetegnene på årstidene



Fag:

-  Naturfag
-  Engelsk



Anbefales 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 mangler en sektor av sirkelen, og som derfor føler at noe mangler.

Mens man ruller av gårde 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.

Folkehelse og livsmestring

Følelser

Samfunnsproblematikk



Læreplan

4. trinn

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

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



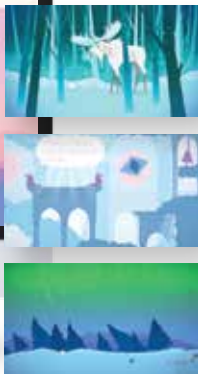
Undervisning om følelser





Bruke spillet som skrivestarter



Skrive dagbok for sirkelen



Fag:

-  Norsk
-  Engelsk



Anbefales trinn...



Om spillet

Never alone

I Never Alone spiller man som Nuna og reven, 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 reven 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 tospillermodus spiller man figurene parallelt. Med jevne mellomrom dukker det opp videoklipp med informasjon om inuittkulturen. Dette er og mulig å velge som egne filmer i spillet.

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

Demografi

Urbefolkning

Kultur

Historie

Fortelling

Menneskerettigheter



Læreplan

7. trinn

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

«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»

10. trinn

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

«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



Samtaler om urbefolkning, kultur, myter og menneskerettigheter





Bærekraftig utvikling som tema



Litterære virkemidler i spill



Fag:

-  Engelsk
-  Samfunnsfag



Anbefales trinn...



Om spillet

Röki

Röki er et eventyrspill som utspiller seg i en nordisk setting. Tove er ei jente, som bor sammen med sin lillebror og pappa.

Toves mor er død og Toves far er ikke tilstedeværende. Tove passer på lillebroren sin, lager mat til han, legger han, og forteller fortellinger 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 hjelpe rare troll og vesener, gå innom en stavkirke og løse diverse oppgaver.

Et spennende spill for barn, som blander nordisk fortellertradisjon med natur og språk.

Nordisk

Eventyr

Empati

Samfunnsproblematikk



Læreplan

7. trinn

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

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

Undervisningsforslag



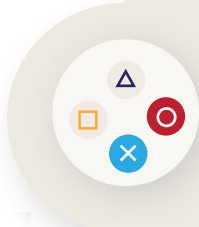
Skrive dagbok etter inspirasjon fra dagboken som skrives i spillet





Skrive en fortelling i jeg-perspektiv om lillebroren, etter at han blir kidnappet av trollet

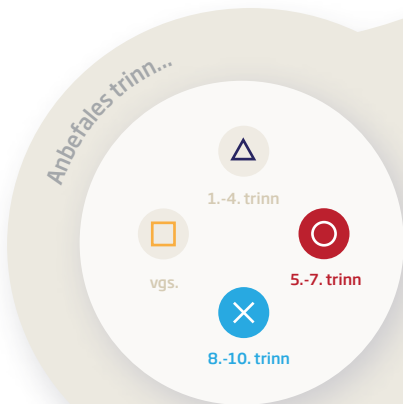


Beskrive elementer/objekter i spillet som kommer fra norsk og nordisk kulturarv



Fag:

-  Norsk
-  Engelsk



Om spillet

Human resource machine

I Human Resource Machine spiller 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!

Logistikk

Problemløsning

Programmering

Hjernetrim



Læreplan

7. trinn

«bruke variabler og formler til å uttrykke sammenhenger i praktiske situasjoner»

10. trinn

«utforske matematiske egenskaper og sammenhenger ved å bruke programmering»

Matematikk T1

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

Undervisningsforslag



Bruke en level som brainteaser i starten av mattetimen/dagen




Jobbe med koding som tema



Bruke oppgaver i spillet som utgangspunkt for å sette opp formler



Fag:

 Matematikk



Om spillet

Keep talking and nobody explodes

Keep Talking and Nobody Explodes er et samarbeidsspill hvor en tikkende bombe som må detoneres, blir fremstilt for en person.

Den andre spilleren (eller de andre spillerne) får en bombemanual som han/hun (de) må bruke for å forklare hvordan man skal detonere bomben. Den som skal detonere bomben, får nemlig ikke se manualen, og den med manualen får ikke se bomben.

Dermed krever dette spillet samarbeid, evne til å forklare og beskrive, og dette på begrenset tid.

Muntlige ferdigheter

Samarbeid

Språkopplæring



Læreplan

10. trinn

«brukevarierte strategier i språklæring, teksts-kaping og kommunikasjon»

«bruke ulike digitale ressurser og andre hjelpemidler i språklæring, teksts-kaping og samhandling»

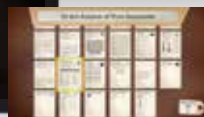
Undervisningsforslag



Gruppearbeid for å jobbe med samarbeid, forklaring, og muntlig språk



Bombemanualen finnes på ulike språk og egner seg godt til aktiv bruk av språk



Fag:



Norsk



Engelsk



Android



Apple Store



Steam



VR



Xbox



Ps4



Switch

Anbefales 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 handling. 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.

Estetikk

Narrativ

Musikk



Læreplan

7. trinn

«utforske og formidle musikalske opplevelser og erfaringer »

«bruke teknologi og digitale verktøy til å skape, øve inn og bearbeide musikk »

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

Undervisningsforslag



Spille Limbo og notere ned hvordan lyden påvirker stemningen i spillet



Skrivestart hvor elevene beskriver sammenhengen mellom spillets estetikk og lydbilde



Diskusjon rundt lydbildet i spillet, først i grupper, så i plenum



Fag:



Norsk



Musikk



Anbefales trinn...



1.-4. trinn



vgs.



5.-7. trinn



8.-10. trinn

Om spillet

My child Lebensborn

I spillet My Child Lebensborn får du i oppgave å oppdra et krigsbarn. I begynnelsen av spillet velger du kjønn på barnet og får en rask historisk intro før spillet begynner.

I spillet må du gjøre økonomiske prioriteringer og disponere tiden din, og prøve å gjøre det beste for barnet. Har du nok penger til bursdagsgave? Hva skjer når barnet ditt blir mobbet?

I spillet blir du stilt overfor en hel del vanskelige etiske problemstillinger og utfordringer som er typiske for foreldre og oppdragerrollen.

Oppdragelse

Historie

Etikk

Folkehelse og livsmestring



Læreplan

7. trinn

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

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

10. trinn

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

Undervisningsforslag



Bruke spillet i sammenheng med undervisning om nazisme og 2. verdenskrig



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



Jobbe med spillet over en periode, og f.eks. i skrive dagbok/logg rundt de problemstillingene man møter



Fag:

-  Norsk
-  Samfunnsfag
-  Religion/KRLE
-  Historie



Om spillet

Peer Gynt

En ny måte å presentere det klassiske skuespillet Peer Gynt på, er å la elevene oppleve det gjennom dataspillet. Spilleren blir invitert med inn i tankene til Peer, og du er med på å velge hvordan han tolker situasjoner. Spilleren må gjennom alle aktene uavhengig av hva han eller hun trykker på, og elevene vil derfor stille med ganske lik kunnskap om hva Peer Gynt handler om, når de har spilt ferdig hele dataspillet.

Peer Gynt tilbys gjennom Aschehoug, i tillegg til at det kan kjøpes på nettstedet til Peer Gynt.

Norsk

Kultur

Tverrfaglig

Symbolikk



Læreplan

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»

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

Vgs.

«analysere og tolke romaner, noveller, drama, lyrikk og sakprosa på bokmål og nynorsk fra 1850 til i dag og reflektere over tekstene i lys av den kulturhistoriske konteksten og egen samtid»

Undervisningsforslag



Tolke hva Peer Gynt handler om ved å lese skuespillet og spille dataspillet




Sammenligne dataspillet og diktet av Ibsen. Elevene kan se på hvordan de skildrer rollene og omgivelsene i skuespillet og i dataspillet, likheter og forskjeller



Jobbe tverrfaglig med musikk og vurdere musikkens betydning i spillet



Fag:

 Engelsk

 Norsk



Om spillet

Spent

Spent finner sted i USA, og er et spill som går ut på at man skal overleve til enden av 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.

Du settes i dilemmaer mellom moral og økonomisk overlevelse, og møter gjennom hele spillet faktainformasjon med statistikk for befolkningen i USA. Spillet er laget i samarbeid med Urban Ministries of Durham, en organisasjon som tilbyr hjelp lokalt til dem med dårlig råd.

Folkehelse og livsmestring

Demokrati

Etikk

Dilemma

Samfunnsproblematikk

Økonomi

Refleksjon

Medborgerskap



Læreplan

7. trinn

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

10. trinn

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

Vgs.

«reflektere over hva det innebærer å være medborger, og sammenligne hvordan politiske systemer er organisert i forskjellige land og områder»

«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 (empati)



Diskutere sammenhengene mellom økonomiske valg og etikk



Fag:



Engelsk



Matematikk



Norsk



Religion/KRLE



Samfunnsfag



Online



Om spillet

Untitled Goose Game

Untitled Goose Game er et problemløsningsspill hvor du, en gås, har som jobb å terge innbyggerne i byen du bor i. Du følger en liste med utfordringer du må løse for å nå neste level.

Spillet kan med fordel spilles to og to. Da samarbeider gressene om å løse utfordringene.

Samarbeid

Problemløsning

Leseferdigheter



Læreplan

7. trinn

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

10. trinn

«lytte til og forstå ord og uttrykk i varianter av engelsk»

«stille spørsmål og følge opp innspill i samtaler om ulike emner tilpasset ulike formål, mottakere og situasjoner »

Undervisningsforslag



Øve på å løse problemer sammen og å ha en samtale rundt dem på engelsk




Jobbe med å forstå instruksjoner på engelsk



Kombinere spill og logg/dagbokskriving



Fag:

 Engelsk



Om spillet

Assassin's creed: Odyssey

Assassin's Creed: Odyssey finner sted i antikkens Hellas, hvor man styrer leiesoldaten Alexios eller Cassandra. Begge er leiesoldater og etterkommere av den legendariske Kong Leonidas av Sparta. Ulikt resten av Assassin's creed-serien, som har hatt stort fokus på kampen mellom the Assassin's order og Templars, foregår odyssey lenge før noen av disse organisasjonene ble dannet. Her finner historien sted under den peloponnesiske krigen, som ble utkjempet mellom Athen og Sparta. Alexios/Cassandra blir kastet ut i denne krigen etter visse hendelser, samtidig som de kjemper 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.

Historie

Kultur

Guder

Mytologi



Læreplan

7. trinn

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

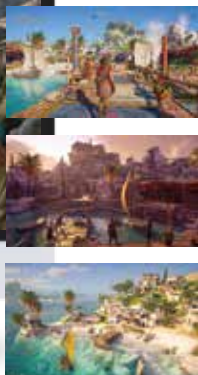
10. trinn

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




Undervisningsforslag



Spillet har en modus som heter «discovery tour». Her dropper spillet for det meste gameplay-siden og fokuserer fullt på å lære om tiden spillet finner sted i. Det blir litt som en interaktiv lydbok, hvor spillerne styrer en karakter gjennom antikkens Hellas og lærer om både personer, guder, kulturen og landemerker.



Fag:

-  Historie
-  Samfunnsfag
-  Religion/KRLE



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 / The Hidden Ones. Spillet har en stor åpen verden og vektlegger utforskning, kampsystem og historie.

Historie

Kulture

Guder



Læreplan

10. trinn

«bruke samfunnsfaglege metodar og digitale ressursar i eigne undersøkingar, presentere funn ved bruk av digitale verktøy og drøfte kor gyldige og relevante funna er»

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




Undervisningsforslag



Spillet har en modus som heter «discovery tour». Her dropper spillet for det meste gameplay-siden og fokuserer fullt på å lære om tiden spillet finner sted i. Det blir litt som en interaktiv lydbok, hvor spillerne styrer en karakter gjennom antikkens Egypt og lærer om både personer og landemerker.



Fag:

-  Historie
-  Samfunnsfag
-  Religion/KRLE



Om spillet

Battlefield 1

Battlefield 1 er et førstepersons skytespill som finner sted under første verdenskrig. Spillet har et 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 tankmannskap som kjemper mot tyskerne.

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

Menneskerettigheter

Kultur

Opplevelse

Historie

Krig



Læreplan

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»

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

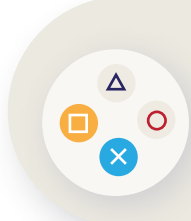
Undervisningsforslag





La elevene spille et oppdrag fra historien, gjerne første oppdrag. Her hopper man fra soldat til soldat som kjemper på frontlinjen, ettersom det ikke er forventet at man skal overleve



La elevene reflektere og skrive om hvordan det er å være en soldat, med hverandre og i plenum



Fag:

-  Historie
-  Samfunnsfag



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.

Kultur

Religion

Menneskerettigheter

Samfunnsproblematikk

Demografi



Læreplan

7. trinn

«gjøre greie for årsaker til og konsekvensar av terrorhandlingar og folkemord, som holocaust, og reflektere over korleis ekstreme haldningar og ekstreme handlingar kan førebyggjast»

«gjøre greie for årsaker til og konsekvensar av sentrale historiske og notidige konflikter og reflektere over om endringar av nokre føresetnader kunne ha hindra konflikta»

10. trinn

«gjøre greie for grunnlaget for menneskerettane og utforske og gi døme på brøt på menneskerettane nasjonalt eller globalt»

«utforske ei utfordring eller ein konflikt på lokalt, nasjonalt eller globalt nivå og drøfte korleis utfordringa eller konflikten påverkar forskjellige grupper»

Undervisningsforslag



Årsaker til migrasjon og fortellinger fra flyktninger om deres flukt fra eget hjemland





Undervisning om flyktninger og flyktningkriser



Tverrfaglig prosjekt med norsk/engelsk tekstproduksjon, f.eks. skrive skjønnlitterær tekst om å være flyktning



Fag:

-  Engelsk
-  Samfunnsfag
-  Religion/KRLE



Om spillet

Civilization VI

Civilization VI er et strategispill hvor målet er å ta over verden. Når du starter en ny runde velger du en sivilisasjon og en kjent historisk verdensleder. Målet er å bygge opp et imperium. Verdenslederne 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.

Teknologi

Historie

Kulturer

Samfunn



Læreplan

10.trinn

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

Vg2

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

Undervisningsforslag




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




La elevene bli kjent med historiske karakterer som har levd gjennom tidene. La elevene utforske kulturer og religioner, og sammenligne dem ved å spille



Fag:

 Historie

 Religion/KRLE



Steam

PS4

Ps4



Xbox



Switch

Anbefales trinn...



1.-4. trinn



vgs.



5.-7. trinn



8.-10. trinn

Om spillet

Draugen

Draugen er et norskprodusert spill med et tydelig narrativ, hvor hovedfigurene er amerikanerne Lissie og Edward Charles Harden. Man spiller 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.

Skjønnlitteratur

Språkbevissthet

Kultur

Norsk historie



Læreplan

7. trinn.

«utforske og beskrive samspillet mellom skrift, bilder og andre uttrykksformer»

10. trinn

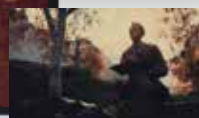
«sammenligne og tolke romaner, noveller, lyrikk og andre tekster ut fra historisk kontekst og egen samtid»

«lese skjønnlitteratur og reflektere over tekstenes formål, innhold, sjangertrekk og virkemidler»

Undervisningsforslag



Spillet har mange skjønnlitterære kvaliteter og kan benyttes deretter. I tillegg kombinerer spillet både engelsk og norsk, noe som betyr at det kan brukes til språkopplæring. Spillet gir også et historisk innblikk, ettersom handlingen utspiller seg på Vestlandet på 1920-tallet



Fag:

-  Engelsk
-  Norsk
-  Historie



Anbefales trinn...



1.-4. trinn



vgs.



5.-7. trinn



8.-10. trinn

Om spillet

Embracelet

Embracelet er et norskprodusert spill, utviklet av Mattis Folkestad, hvor man spiller gutten Jesper.

Jesper er rastløs og ensom, og hans bestefar ligger for døden. Av bestefaren får Jesper et magisk armbånd, og reisen går ut til øya Slepp i Nord-Norge.

Spillet tar opp temaer knyttet til by-land-problematikk, oljeleting, fraflytting, kjærlighet, familie og ikke minst «søringer».

Spillet er estetisk vakkert og musikken er stemningsfull.

Bærekraftig utvikling

Identitet

Demografi

Livsmestring

Samfunnsproblematikk



Læreplan

10. trinn

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

«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»

Undervisningsforslag






Samtaler om identitet og ungdomskultur i lys av sentrum-periferi (by-land)



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



Fag:

-  Norsk
-  Engelsk
-  Samfunnsfag



Anbefales trinn...



1.-4. trinn



vgs.



5.-7. trinn



8.-10. trinn

Om spillet

Mørkredd

I data- og videospillet Mørkredd er målet å lede to spillfigurer gjennom en labyrint med hindringer. Spillet har to spillfigurer, og du kan spille alene (styre én av figurene) eller spille 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.

Estetikk

Energi

Utforskning

Naturfenomen



Læreplan

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»

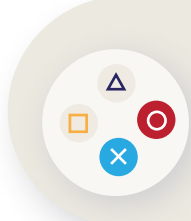
Undervisningsforslag




Spille Mørkredd som forberedelse og innledning til tematikken lys, skygge, mørke og energi. Sette opp skriftlige forklaringer og teorier på ulike former for lys og mørke (fravær av lys)



Diskutere hvordan spillfigurene forholder seg til lys og mørke ut ifra spilllets narrativ, og hvilke utfordringer som må løses



Fag:

 Naturfag



Anbefales trinn...



1.-4. trinn



vgs.



5.-7. trinn



8.-10. trinn

Om spillet

Sunlight

Sunlight er et norskprodusert spill, som oppleves som en kunstnerisk og filosofisk reise. Sunlight er et opplevelsesspill, hvor spilleren har en mer passiv rolle, og 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.

Filosofi

Litteratur

Estetikk

Opplevelse

Lytting



Læreplan

10. trinn

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

«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»

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



Fag:

 Engelsk

 Historie



Om spillet

The Climate Trail

I spillet The Climate Trail er du sammen med flere andre. Du 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.

Bærekraftig utvikling

Klimabevissthet



Læreplan

10. trinn

«samanliknekorleis politiske, geografiske og historiske forhold påverkar levekår, busetjingsmønster og demografi i forskjellige delar av verda i dag»

«beskrive ulike dimensjonar ved berekraftig utvikling og korleis dei påverkar kvarandre, og presentere tiltak for meir berekraftige samfunn»

Vgs.

«utforske ei utfordring eller ein konflikt på lokalt, nasjonalt eller globalt nivå og drøfte korleis utfordringa eller konflikten påverkar forskjellige grupper»

Undervisningsforslag



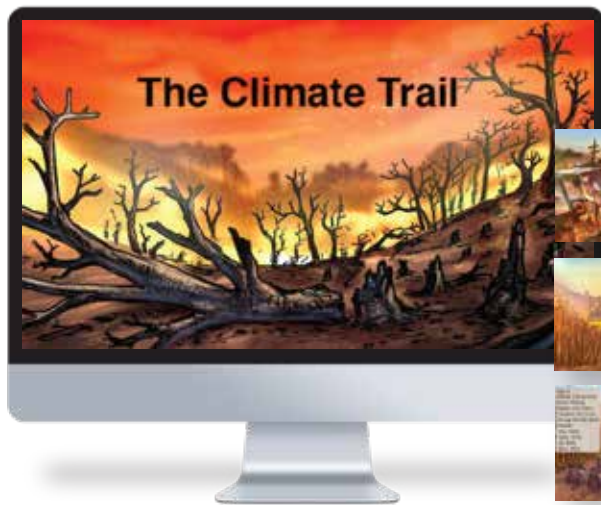
Spille spillet før eller etter å ha snakket om klimakrisen og bærekraftig utvikling med elevene






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. Finne årsaker til disse ulikhetene i lys av spillet



Fag:

-  Engelsk
-  Samfunnsfag
-  Naturfag



Anbefales trinn...



1.-4. trinn



vgs.



5.-7. trinn



8.-10. trinn

Om spillet

Valiant hearts: the great war

Valiant Hearts: the Great War finner sted under første verdenskrig og handler om fire ulike karakterer i en historie som tar for seg tap, overlevelse og vennskap.

Spillet har en fin grafisk stil. Hvert kapittel har sine egne utfordringer og problemstillinger som spillerne må løse fra ulike fronter av krigen. I hvert kapittel kan man finne ulike typer gjenstander som gir informasjon om ulike typer objekter og livet under krigen.

Historie

Refleksjon

Krig



Læreplan

7. trinn

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

vg2

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

«reflektere over hvordan fortiden former oss som mennesker»

Undervisningsforslag





Spill sammen i en gruppe. Ha på forhånd en presentasjon om opplegget. Gi elevene hint om hva de skal se etter og diskutere seg imellom







La dem presentere hva de har funnet/lært, og sammenligne med andre grupper. Diskuter i plenum



Fag:

-  Historie
-  Samfunnsfag



	1.-4. trinn	5.-7. trinn	8.-10. trinn	vgs.
Elegy for a dead world				
Milkmaid of the Milky Way				
Minecraft				
Ring fit adventure				
Scribblenauts				



Data- og videospillveilederen

Data- og videospill som passer for alle trinn

Om spillet

Elegy for a dead world

I Elegy for a Dead World besøker du forlatte sivilisasjoner.

Du kan besøke flere planeter, som ser forskjellige ut, men 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 printe ut det som de har skrevet til bildene, som en egenprodusert bok.

Skriftlige ferdigheter

Kreativitet

Skrijving



Læreplan

4. trinn

«bruke digitale ressurser til å utforske språket og samhandle med andre»

7. trinn

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

«skrive tekster med funksjonell håndskrift og med flyt på tastatur»

Undervisningsforslag




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




Lage bok og dele med klassen. Fungerer godt som skrivestarter for elever som vegrer seg for å skrive tekster



Fag:

 Norsk

 Engelsk



Steam

Anbefales trinn...



1.-4. trinn



vgs.



5-7. trinn



8.-10. trinn

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 milkyway er et norskprodusert pek-og-klikk-spill. Spillet er produsert av Mattis Folkestad og tilbys på engelsk, norsk og fransk. Spillet er i tillegg basert på rim, noe som gjør det lettere og kjekkere å henge med i teksten.

Rim

Språk

Kultur

Lesing



Læreplan

7. trinn

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

«utforske og samtale om noen språklige likheter mellom engelsk og andre språk eleven kjenner til, og bruke dette i egen språklæring»

4. trinn

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

«bruke digitale ressurser til å utforske språket og samhandle med andre»

Undervisningsforslag



Sammenligne spillet på norsk, engelsk og fransk



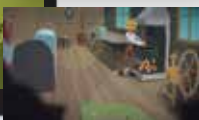
Jobbe med rim og rytme






Leseforståelse



Sammensatte tekster



Fag:

-  Norsk
-  Engelsk
-  Samfunnsfag



Steam



Switch



Apple Store



Android

Anbefales 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 veldig 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 ditt. Du bygger med blokker av forskjellige materialer, som tre, stein, jord og sand. I overlevelsesmodus må disse materialene sannes, men i «kreativ modus» har man fri tilgang til alle materialer. Minecraft finnes også som Minecraft Education, som er tilpasset skolebruk.

Kreativ

Bygging

Åpen verden

Prosjekt

Programmering



Læreplan

10. trinn

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

«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



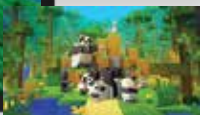
Bygge landsbyer fra forskjellige epoker i samfunnsfaget, f.eks vikingtiden eller steinalderen



Bygge ut ifra forskjellige arkitekturstiler i kunst og håndverk





Bygge undersjøisk by, eller andre kreative verdener, inspirert av f.eks. film, teater eller bok, i kunst og håndverk-faget





Fag:

 Norsk

 Matematikk

 Engelsk

 Naturfag

 Samfunnsfag

 Kunst og håndverk

 Geografi



Steam



Switch



Apple Store



Android



Xbox

PS4

Ps4

Anbefales 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 han eller hun 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. Spilleets 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.

Aktivitet

Trening

Koordinasjon



Læreplan

2. trinn

«utforske egne muligheter til trening, helse og velvære gjennom lek, dans, friluftsliv, idrettsaktiviteter og andre bevegelsesaktiviteter»

Vg2.

«utforske egen kroppslig bevegelse i lek og andre aktiviteter, åleine og saman med andre»

Undervisningsforslag



Elevene har stasjoner i gymtimen. De ruller mellom disse stasjonene, hvor den ene er Ring Fit Adventure.



Fag:

↔ Kroppsøving



Om spillet

Scribblenauts

I spillet Scribblenauts skal man løse oppgaver for å få stjerner.

Hovedpersonen Max gjør tjenester for folk, og til det bruker han et skriveverktøy. Hvis han for eksempel skal hjelpe en katt ned fra et tre, kan man f.eks. skrive inn «stairs», «ladder» eller «climb». Språket blir brukt for å komme videre i spillet. Det er mulig å skrive både verb, adjektiv og substantiv. Ikke alle ord finnes i katalogen, men den er fortsatt innholdsrikt! Spillet er gøy for store og små, men det kreves grunnleggende engelskkunnskaper for å forstå oppgavene. Den problematikken kan løses hvis man spiller med lærerstøtte i hel klasse.

Skriveverktøyet er en katalog av ting som Max kan bruke til å løse utfordringene.

Staving

Problemløsning

Skriving



Læreplan

2. trinn

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

4. trinn

«bruke digitale ressurser til å utforske språket og samhandle med andre»

7. trinn

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

Undervisningsforslag



Løse oppgavene i plenum




Øve på ord individuelt



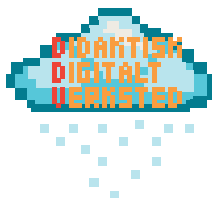
Bruke spillet som tilpasset opplæring for eldre elever som strever med rettskriving



Fag:

 Engelsk





Ansvar for innhold

Paolo H. Scarbocci
Kaja Aas Feragen
Vegard Haugen Bjørge

Bidragstere til innhold

Ingebjørg Madland
Caroline Pettersen
Jonas T. Jørgensen
Eirik Midbøe Lunde
Alva Amalie Eide
Oda Helene Angaard

Design

Gloria Orri

Didaktisk digitalt verksted (DDV)

v/prosjektleder Paolo H. Scarbocci
Tlf: +47 413 90 976
E-post: ddv1@uis.no

Versjon 1

(Stavanger 2022)
UiS/DDV/NettOp

A pixelated graphic of a cloud in shades of blue and cyan. The text 'DIDAKTISK DIGITALT VERKSTED' is written across the center of the cloud in a bold, orange, pixelated font.

DIDAKTISK
DIGITALT
VERKSTED



Universitetet
i Stavanger