

FORORD – SPIL OG DIGITALE LÆREMIDLER I UNDERVISNINGEN

I dette tredje nummer af *Learning Tech* har vi sat fokus på spil, digitale læremidler og undervisning med et særligt fokus på udvikling af lærernes kompetencer. Spil i undervisningen anses for at kunne bidrage til udvikling af elevernes narrative kompetencer og evne til at tænke samfundskritisk, til styrkelse af samarbejdsevne samt at bidrage til forståelse for moralske og etiske spørgsmål. Samtidig indeholder forskellige typer af læremidler i stigende grad spilelementer og gamification. Der er således knyttet store forventninger til lærere og elevers brug af digitale og analoge spil og spilelementer i undervisnings- og læringskontekster.

I et skandinavisk perspektiv er den didaktiske forskning i spil, undervisning og læring stadig et relativt ungt felt. Mange spørgsmål er derfor interessante at få belyst både for forsknings- og praksiskonteksten: Hvilken betydning har det for eksempel, at didaktiske læremidler i stigende grad indeholder spilelementer, og er der en grænse for, hvilke typer af spilelementer didaktiske læremidler kan indeholde? Hvilke muligheder og udfordringer er der, for lærere, forbundet med at anvende didaktiserede spil i undervisnings- og læringsammenhænge? Og hvordan skabes balancen, så spillet er motiverende for eleverne, men samtidig også relevant for undervisningens mål og indhold? Dette er nogle af de spørgsmål, som tidsskriftets call rejste, og som forfatterne til indholdet af dette nummer har givet sig i kast med at besvare.

Tidsskriftets første to artikler giver et praksisnært indblik i lærerens udvikling af kompetencer i forhold til brug af spil og digitale læremidler i undervisningen. Begge artikler udvikler på baggrund af praksisformater både didaktiske og organisatoriske begreber, der indrammer lærerens arbejde. Tidsskrifts tredje artikel undersøger, hvad der sker med unges læsevaner, når de digitale tekster og bøger vinder indpas i unges hverdag.

DEN SPILKOMPETENTE LÆRER

Af Thorkild Hanghøj, Aalborg Universitet &

Lise Møller, University College Capital

Spørgsmålet om, hvad det i et didaktisk perspektiv kræver at anvende computerspil i undervisningen, stilles af Thorkild Hanghøj og Lise Møller i artiklen *Den spilkompetente lærer*. At spørgsmålet er relevant i didaktisk sammenhæng bevidnes af bl.a. nyoprettede moduler på læreruddannelsen samt den store interesse, der generelt er for at inddrage spil i skolen. Artiklen forholder sig med en undersøgelsesbaseret tilgang til spilforskningen til identitetsfremstilling og nye måder at lære på set i forhold til elevens ud-

vikling af det 21. århundredes kompetencer. Det er sparsomt med empiriske undersøgelser, der kan bidrage med viden om, hvordan spil kan udvikle kompetencer som kreativitet, kommunikation, kritisk tænkning med videre. I artiklen defineres læreres spil-kompetence som knyttet til to praksisformer: Game literacy og gamemastering. Fokus er, hvordan lærere gennem brug af computerspil kan engagere elever, differentiere undervisningen, skabe tydelig progression, fremme samarbejde og relationer mellem elever samt muliggøre udvikling af anderledes faglige perspektiver og kompetencer gennem hands-on udforskning og design af spilverdener. Artiklen afsluttes med beskrivelser af didaktiske muligheder og udfordringer, som er knyttet til det at agere som spilkompetent lærer, med afsæt i computerspillet *Torchlight II*. Den praktiske organisering af spilforløb i undervisningen, samt hvordan man forankrer undervisning med spil hos it-vejledere, kolleger og den lokale ledelse, undlades ofte i forskningslitteraturen, men i denne artikel drøftes disse elementer også.

UDVIKLING AF LÆRERENS DIGITALE KOMPETENCER MED IPAD'EN SOM LÆRINGSRESSOURCE

**Af Birgitte Holm Sørensen, Karin Tweddell Levinsen &
Madeleine Rygner Holm, Aalborg Universitet**

Forfatternes empiriske afsæt er et stort nationalt skoleforsknings- og udviklingsprojekt, som har haft lærernes kompetenceudvikling som omdrejningspunkt i en kontekst, hvor brug af iPads var nyt for både elever og lærere. Udvikling af lærernes kompetencer kobles endvidere til digitale og organisatoriske udviklingsmuligheder: For hvordan arbejder læreren med iPad'ens multimodale og intuitive tilgang til interaktion i undervisningen? Hvad bringer en iPad med sig af nye muligheder i undervisningslokalet? Og hvordan arbejder man organisatorisk med praktisk kompetenceudvikling og lærerens digitale kompetencer? I artiklen videreudvikles Allan Martins model om digital dannelse (digital kompetence, digital anvendelse, digital transformation) fra en tredelt niveau-tænkning til snarere at være dimensioner, der kan forstå lærerprofessionen i forhold til praksisnær kompetenceudvikling. Kompetencemodellen danner efterfølgende basis for beskrivelser og analyser af bl.a. kollaboration, videndeling, praksisfællesskaber, netværk og innovation. Artiklen bidrager endvidere med en række beskrivelser af undervisningsforløb, som på forskellig vis fokuserer på lærerens udvikling af digitale kompetencer og afsluttes med en diskussion af de tre fokusområder i den organisatoriske strategi.

UNGES LÆSNING I EN DIGITAL TIDSALDER

Af Gitte Balling, Københavns Universitet

Den tredje artikel i temanummeret har unges digitale læsevaner som omdrejningspunkt. Artiklen er baseret på en undersøgelse af unges holdning til og erfaring med at læse på skærm med henblik på at diskutere, om unge, som må anses for at være trænede mediebrugere, også er mere imødekommende over for at læse skønlitteratur i digital form. Det empiriske grundlag er en fokusgruppeundersøgelse blandt 13-14 årige unge danske skoleelever. Det empiriske grundlag er således en undersøgelse af den digitale bog som et stykke teknologi, der indeholder både muligheder og begrænsninger i forhold til læsning. I et fokusgruppeinterview blandt unge viser det sig overraskende, at papirbogen udgør det foretrukne valg, når der skal læses. De nævner ikke eksplicit det at blade og følelsen af papir mellem hænderne, men peger alligevel på papirbogen som deres foretrukne læseapparat. Som en informant i projektet siger: "Det er som om det er mere rigtigt at læse med en bog i hånden".

De tre artikler leverer naturligvis ikke et endegyldigt svar på, hvilke kompetencer læreren med fordel kan udvikle for at arbejde professionelt med spil og læremidler i undervisningen. Men, det er vores håb at vi med temanummeret kan bidrage til diskussionen af, hvilke kompetencer, der kvalificerer lærerens beslutninger i arbejdet med spil og læremidler, og vi ønsker god fornøjelse med både den digitale og analoge læsning af Learning Tech 3.

På temareaktionens vegne,
Anne-Mette Nortvig & Marie Slot