

Lærervejledning til ultra:bit-forløbet

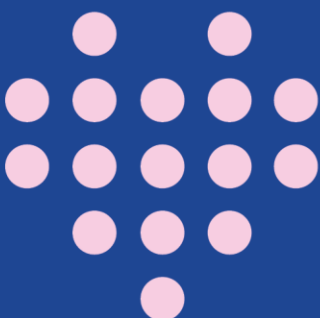
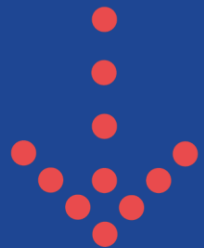
PERSPEKTIVER PÅ GAMING

Trin: 4. til 6. klasse

Fag: Natur & teknologi, dansk

Antal lektioner: 2 lektioner

Sværhedsgrad: Grøn



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS
FOND
FREMME DANSK
KONKURRENCEEVNE
The Danish Industry Foundation

CFU
CENTRE FOR
UNDERVISNINGSMEDLER
DANSK



INDHOLD

FORMÅL	3
OVERBLIK	3
BAGGRUND FOR FORLØBET	3
SKAB ET MILJØ FOR DIALOG	4
Gode dilemmaer.....	4
Fremgangsmåde.....	6
OPSTILLING I KLASSEN	7
ØV JER INDEN SELVE ØVELSEN	7
LAV EGNE DILEMMAER	8
LINKS TIL YDERLIGERE BAGGRUND	8

OBS: Vær opmærksom på, at dokumentet indeholder hyperlinks, som ikke virker, hvis du printer det.



ultra:bit





FORMÅL

Formålet med forløbet er, at eleverne lærer at forholde sig kritisk til egen og andres gaming-adfærd. Men det er også vigtigt at lære eleverne at kunne tale om de gode og dårlige konsekvenser ved gaming for at forstå hinanden og andre. Og ikke mindst for at kunne tage dialogen med hjem til spisebordet, når forældrene vil snakke om det.

For med gaming følger en række positive og negative konsekvenser. Det kan være af kognitiv, fysisk, social eller økonomisk karakter. Dem skal eleverne forholde sig til i dette forløb.

OVERBLIK

'Perspektiver på gaming' er det fjerde delement i det samlede forløb 'Gaming i ultra:bit'.

	Computer-spillets historie	Spilanalyse til gaming	Design dit eget computerspil	Perspektiver på gaming	I alt
Antal lektioner	4 lektioner	2 lektioner	4 eller 12 lektioner	2 lektioner	12 eller 20 lektioner

BAGGRUND FOR FORLØBET

Der er efterhånden god evidens for, at gaming kan udvikle børns evner i forskellige positive retninger. Eksempelvis deres sociale kompetencer, koncentration og hukommelse.

De computerspil, der hjælper til at udvikle disse kompetencer hos børn, er for eksempel Fortnite og CS:GO. Specielt for disse spil er, at de har indbygget et socialt aspekt, hvilket i høj grad er med til at give gode sociale kompetencer.

Problemet er, at disse spil på forskellig vis også har indbygget elementer, der skal holde spillerne til at spille spillet. Det er her, at gaming kan få negative konsekvenser i form af spilafhængighed, socialt pres eller økonomisk overforbrug, der på sigt kan udvikle sig til ludomani.

Så hvor man på den ene side kan få stort udbytte af at game, så har det også nogle åbenlyse slagsider, som børn, lærere og forældre skal være opmærksomme på og tale om.





Ovenstående er baseret på <https://www.sundgaming.dk/blog/>, hvor man kan finde flere eksempler og forklaringer på børns positive og negative adfærd omkring gaming. Og vi anbefaler, at man orienterer sig i det, inden man laver nedenstående øvelser. Både som baggrundsviden, men også for at kunne give børnene konstruktiv feedback på de ting, de selv vil fremføre i debatterne.

Nederst i vejledningen er der yderligere links til baggrundsviden.

SKAB ET MILJØ FOR DIALOG

Det er væsentligt at gribe eleverne der, hvor de er i forhold til gaming. Derfor er fremgangsmåden, at alle skal kunne være med, lige meget hvor meget den enkelte ved om emnet. Det vigtige er, at eleverne udfordres til at tage stilling.

Hvis man skal have en konstruktiv dialog, hvor man både fremfører egne synspunkter og hører andres, så er det vigtigt med et sundt dialog-miljø. Det vil sige, at præmissen for nedenstående øvelser er, at man respekterer sin modpart ved at lytte og stille velovervejede spørgsmål. Og måske endda siger "Tak for snakken", når man er færdig.

Gode dilemmaer

Til øvelsen har vi allieret os med to eksperter på området. Nemlig psykologerne Trine Bjerremann Caspersen og Morten Saxtorff Andreasen, der er forfattere til bogen 'Kort og godt om BØRN og GAMING'.

I samarbejde med dem har vi fundet frem til 3 dilemmaer, hvor der både er problemstillinger fra børnenes hverdag, men som også kan dele vandene. Det er nemlig vigtigt, at den enkelte elev møder andre synspunkter end sit eget og derigennem lærer både at have en konstruktiv dialog, men også at argumentere for egne synspunkter og lytte til andre.

Vi har valgt følgende udsagn:

- Jeg gamer for at være den bedste.
- Forældre skal ikke blande sig, når børn gamer.
- Alle computerspil må spilles af børn i alle aldre.
- Det betyder ikke noget, hvis der bliver brugt grimt sprog, når man gamer.
- Online venner er rigtige venner.



ultra:bit





Til hvert dilemma hører et videoklip, der kan give yderligere perspektiver på udsagnet og elevernes egne holdninger. Det kan også være, at man via videoklipet kan brede samtalen ud til andre dele af det at være barn i en digitaliseret verden.

Se klipsamlingen [her](#).

Klippene til udsagnene

Jeg gamer for at være den bedste

Til udsagnet hører videoklipet 'Thomas skulle vælge mellem gymnasiet eller Fortnite'. Thomas er blandt de bedste i verden til at spille Fortnite. Men han skulle vælge mellem gymnasiet eller at blive professionel gamer. Forhåbentlig går det godt for Thomas' karriere, men hvad med alle dem, der satser på gaming og ikke bliver gode nok til at blive professionelle? Er det smart at stå uden uddannelse? Hvad mister man ved at satse alt på at game?

Forældre skal ikke blande sig, når børn gamer

Til udsagnet hører videoklipet 'Skal forældre blande sig i børns gaming?'. Mange forældre er bekymrede for, at deres børn bliver afhængige af at game eller udvikler ludomani. Bruger nogle i klassen selv penge, når de gamer? Er det rimeligt, at de voksne blander sig for at sikre, at børn ikke udvikler ludomani? Forstår børnene, at de voksne kan være bekymrede? Hvad kan børnene selv gøre for at berolige sine forældre?

Alle computerspil må spilles af børn i alle aldre

Til udsagnet hører videoklipet 'Må computerspil spilles af børn i alle aldre?'. Der er aldersbegrænsninger på computerspil, men alligevel ser man i klippet, at to drenge på 12 år kan gå ind og købe det meget voldelige 'Grand Theft Auto', der er aldersbegrænset til 18 år, i en butik. Hvorfor er der overhovedet aldersbegrænsninger på spil? Hvad synes klassen om problematikken? Og taler de med deres forældre om dette?

Det betyder ikke noget, hvis der bliver brugt grimt sprog, når man gamer

Til udsagnet hører videoklipet 'Gode råd: Drama i gruppechat?'. Selvom klippet ikke specifikt handler om grimt sprog, når man gamer, så er det tydeligt, at de unge i videoklipet kender til det, at der er grimt sprog eller foregår mobning på nettet. Så hvordan oplever klassen disse problemer? Hvad synes eleverne om de råd, der bliver givet? Hvilke råd vil de give til hinanden, hvis de oplever problemerne, når de gamer?

Online venner er rigtige venner

Til udsagnet hører videoklipet 'Mange drenge gamer rigtigt meget, men det er ikke kun skidt'. Selvom mange børn, både drenge og piger har mange online venner, så kan det være væsentligt at





tale om, hvad forskellen er på online venner og rigtige venner. Har eksperten ret i, at man ikke ville stille spørgsmålstejn ved at spille fodbold? Slapper man af, når man gamer? Hvor mange online venner har eleverne?

Fremgangsmåde

Nedenstående øvelse giver alle elever et udgangspunkt for at have en dialog og øve sig i at argumentere. Øvelsen er lånt fra DR-projektet '[Uenige sammen](#)', der blev udviklet til Folketingsvalget 2019 for at få danskere, der er uenige, til at have en konstruktiv dialog med hinanden. Det foregår således:

1. Ryd klassens borde og stole ud til siderne.
2. Sæt tape, "politibånd" eller lignende op, så det tydeligt indikerer, hvor man skal stille sig for at give sin holdning til kende.
3. Vis et dilemma på tavlen.
4. Giv eleverne et øjeblik til at tænke og bed dem stille sig, hvor de ønsker.
5. Lad eleverne tale med en makker, der mener det samme i 1-2 min. De kan både tale om, hvordan de forstår udsagnet, og hvorfor de er enige. Det vigtigt, at de erfaringsudveksler, så de får argumenter med til den næste dialog.
6. Find en makker, der mener noget andet end én selv.
7. Lad den ene part tale i 1 min. om sine argumenter. Det er vigtigt, at modparten lytter og ikke bryder ind.
8. Lad modparten stille et kritisk spørgsmål.
9. Gentag pkt. 7 og 8, hvor makkerne bytter roller.
10. Kort plenum, hvor læreren hører et par af de ting, som eleverne har talt om. Skriv eventuelt pointerne op på tavlen.
11. Se video fra [klipsamlingen](#), der giver nyt perspektiv på dilemmaet.



ultra:bit

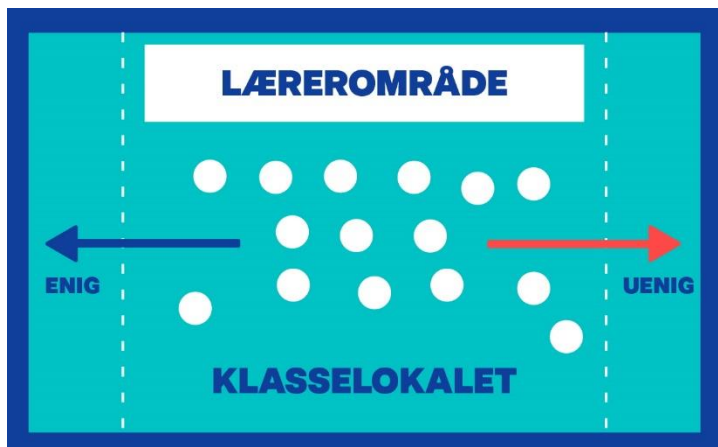




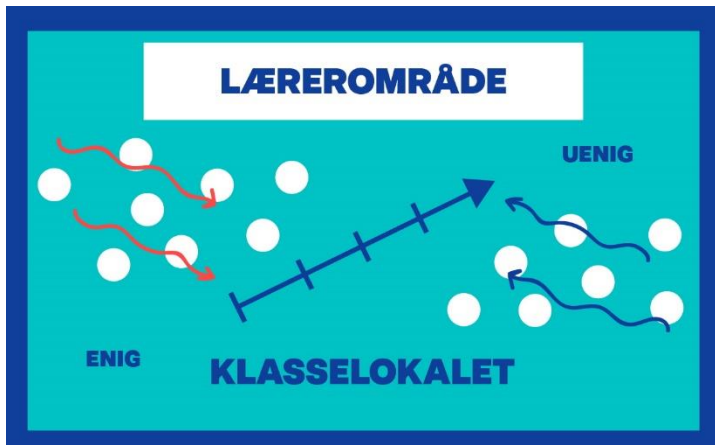
OPSTILLING I KLASSEN

Vi giver her eksempler på opstillinger i klassen, der tydeliggør, hvor man stiller sig og giver sin mening til kende:

1. Hård opdeling mellem enig og uenig.



2. Glidende overgang fra enig til uenig.
 - a. I denne opstilling er det vigtigt, at man *ikke* har et midtpunkt. Et midtpunkt giver eleverne mulighed for ikke at tage stilling og erklære sig ligeglade. Hvis der er fire punkter, så tvinges de til at tage stilling.



Det er op til læreren at vurdere, hvilken af de to tilgange, der passer bedst. Det vil i høj grad være op til klassens sammensætning og miljø.

ØV JER INDEN SELVE ØVELSEN

Skal man øve sig i at argumentere, inden man går i gang med den egentlige øvelse, så kan man lade dem diskutere fjollede problemer såsom:





Hvad er bedst?

- Salt eller peber
- Blyant eller kuglepen
- Sol eller måne

Der kan naturligvis ikke findes en "vinder" i disse problemstillinger. Men sørg for, at eleverne hver især får taletid og ikke taler i munden på hinanden. Lad dem eventuelt tale 1 min. hver, hvor den anden lytter. Herefter skal de stille et eller to kritiske spørgsmål for eksempel: "Du siger, man ikke kan lave mad uden salt. Men salt er usundt. Hvad siger du til det?"

LAV EGNE DILEMMAER

Når man har været gennem alle eller nogle af dilemmaerne, kan man sætte eleverne til selv at lave dilemmaer, som så kan diskuteres. Det kan være problemstillinger fra hverdagen, eller som de møder derhjemme hos deres forældre.

LINKS TIL YDERLIGERE BAGGRUND

- Om børn og gaming hos Tricas Psykologerne: <https://www.sundgaming.dk/>
- Bogen: 'Kort og godt om BØRN og GAMING'
- Psykiatrifonden: <https://www.psykiatrifonden.dk/viden/diagnoser/gaming-disorder.aspx>
- Gaming not gambling fra Center for Ludomani: <https://www.gamingnotgambling.dk/>



ultra:bit

DR

INDUSTRIENS
FOND
DANSK
KONKURRENCEVINE
The Danish Industry Foundation

CFU
CENTRE FOR
KONKURRENCEPOLITIK
DANMARK