

I DESCRIPTIONS OF QUESTIONS	2
INTERVIEW QUESTIONS FOR THE EXPERIENCED TEACHER – BRITTA HANSEN.....	2
INTERVIEW QUESTIONS FOR THE LIBRARIAN - ELLA MYHRING	4
INTERVIEW QUESTIONS FOR THE GAME DEVELOPER EXPERTS – MEDIAFARM.....	6
QUESTIONS IN THE QUESTIONNAIRE	9
II QUESTIONNAIRE RESULTS	11
QUESTIONNAIRE: ANNA B. NIELSEN.....	11
QUESTIONNAIRE: SIGNE JEPPESEN	12
QUESTIONNAIRE: LARS JENSEN	13
III TRANSCRIPTIONS OF INTERVIEWS.....	15
INTERVIEW WITH BRITTA HANSEN.....	15
INTERVIEW WITH ELLA MYHRING.....	23
INTERVIEW WITH MEDIAFARM.....	27
IV TRANSCRIPTIONS OF THE TESTING INTERVIEWS	35
INTERVIEW MED ANNA NIELSEN.....	35
INTERVIEW MED SIGNE JEPPESEN.....	38
INTERVIEW MED LARS JENSEN	42

I Descriptions of questions

This section outlines the guidelines for the semi-structured interviews, and the questions in the questionnaire for the testing.

Interview questions for the experienced teacher – Britta Hansen

The questions are categorized in three parts, each with an overall question characterize the type of questions given in this category.

Table 1 The semi-structured interview guide for the teacher.

<p>1) Brugen af spil:</p>	<p>Hvad er lærernes umiddelbare første indskydelser for integrering og benyttelse af læringsspil i undervisningen og hvordan er hans/hendes tilgang til brug af læringsspil?</p>
<p>Med disse spørgsmål vil jeg finde ud af, hvad den allerførste hindring er for lærerne. Det er vigtigt at fokusere på det første problem der opstår da denne barriere kan være til grund for at der ikke bliver brugt spil i undervisningen. En hindringsfaktor for brugen af spil i undervisningen er ofte uoplysthed. Det første sted en lærer burde blive oplyst om spil er under uddannelse. Derfor bliver der spurgt om læring om spil er en del af pensum på lærerseminariet. Lærer man ikke kendskab til spil under uddannelse, er det vigtigt at vide hvor kendskabet stammer fra, da denne information kan bruges når et spil skal designes.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lærer man om spil under uddannelse? • Hvordan lærte du om kendskabet til læringsspil?
<p>(Ved at undersøge de problematikker eller fordele der gav sig til kende første gang læreren forsøgte sig med læringsspil, kan jeg finde ud af hvilke primære faktorer som skal ændres eller blive. Det er her vigtigt at vide hvilket spil der blev benyttet første gang for at se visuelt hvad der opfylder lærernes behov og omvendt.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hvilket læringsspil var det første du gjorde dig bekendt med? • Hvad var din første indskydelse omkring dette spil? • Hvordan var din første oplevelse ved brug af spil i undervisningen, både med henblik på forberedelse og ved at skulle integrere spillet i undervisningen? <ul style="list-style-type: none"> - Hvilke udfordringer og hvordan løste du dem?

<p>(Endvidere skal jeg vide om der er nogle faktorer som forårsager utryghed. Disse faktorer skal kendes således at et nyt design kan udvikles uden disse faktorer og derved øge chancen for et mere trygt design)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Føler du dig usikker ved brug af læringsspil? • Hvad synes du er de vigtigste faktorer for et læringsspil som er med til at skabe en sikker følelse hos dig for at du kan bruge spillet i undervisningssammenhænge?
<p>2) Undervisningen og Forberedelsen:</p>	<p>Hvilke forhindringer og udfordringer møder lærerne når de skal integrere læringsspil i undervisningen?</p>
<p>(Her vil jeg undersøge hvad der motivere læreren til at bruge spillet. Motivationen er vigtig for de lærer der ikke kender til spil, således at de bliver fanget og føler lyst til at prøve at anvende et spil i undervisningen)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hvad motiverede dig til at bruge spil i undervisningen, hint, oplysning?
<p>(Det er bl.a. disse motiverende faktorer, og de forhindringer og problemer som opstår, der skal imødekommes i et nyt innovativt produkt.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hvad har været godt i de spil du har brugt for at komme i gang som nybegynder med at bruge spil? Har der været noget specielt som fangede dig, eller gjorde det lettere for dig at blive motiveret af at bruge spillet? • Har du stødt på forhindringer i forbindelse med at du brugte spil i undervisningen? • Hvad synes du er det største problem/udfordring du har oplevet ved benyttelse af læringsspil? Dette gælder både ved brugen af spillet i undervisningen så vel som forberedelsestiden inden spillet benyttes i undervisningen.
<p>(Forberedelsestiden til en undervisning har vist sig at være en hindring for at bruge spil i undervisningen for nogle lærer. Det tager lang tid at lære det nye materiale at kende og hvis man tilmed ikke kan håndtere teknikken i et givet spil, skal der lægges endnu mere energi i at forberede. Det er vigtigt for lærerne at nyt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hvordan synes du et spil skal designes for at gøre forberedelsestiden så kort og simpel som muligt?

<p>materiale er forholdsvis let at tilrettelægge til en undervisning da de kun har en begrænset tid til at forberede deres undervisning. Hvis det nye materiale er for svært vil de måske opgive brugen af materialet. Derfor vil jeg spørge en erfaren lærer der har prøvet at forberede spil til undervisningen om han/hun har eventuelle metoder eller gode råd som jeg kan drage nytte af.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Har du selv nogen metoder eller teknikker du bruger når du skal forberede og integrere spil i undervisningen? Eventuelt nogle gode råd?
<p>3) Design af spil – Lærerens perspektiv:</p>	<p>Hvilken designmæssig tilgang skal et læringsspil besidde for at få flere lærer til at bruge læringsspil i undervisningen.</p>
<p>(Ved at spørge om kendskab til gode og/eller dårlige spil kan jeg få information om hvad interviewpersonen synes er godt og dårligt ved et design. Dette er naturligvis en personlig mening men grunden til det direkte spørgsmål er at danne et billede af hvad lærerne mener frem for spildesignernes mening om design. Endvidere giver jeg interviewpersonen lov til selv at tænke over, hvad han/hun mener, er et godt design hvis et spil skulle designes efter hans/hendes behov.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kender du til dårlige eller gode spil som er brugt i læringsmæssige sammenhænge? Hvilke? Og hvorfor er de gode/dårlige? • Hvordan synes du et brugervenligt spil er designet? • Hvordan ville et læringsspil se ud hvis du skulle designe og benytte det? Brugervenlighed, motivation, informerende! (evt. noget bekendt?)
<p>(Nogle bekymringer vist under research var at spil skal være korte og gerne inden for en klasselektion før de ville anvende spillet.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hvilken tidsgrænse skal spillet have for at du har lyst til at integrere det i undervisningen?
<p>(Det er lærerne som skal motiveres og have lysten til at bruge læringsspil. Derfor er det også vigtigt at høre hvordan de gerne vil have læringen skal designes i et spil.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • På hvilken måde ønsker du at læring skal være integreret i et spil? Kan du eventuelt give forslag eller eksempler på spil som har nogle gode fordele? Interfacets opbygning?

Interview questions for the librarian - Ella Myhring

The questions to Ella Myhring are the same questions that were given to Britta Hansen. However, Ella Myhring's questions were reformulated in order to conform to Ella Myhring's position.

Table 2 The semi-structured interview guide for the intermediary.

1) Brugen af spil:	Hvad er lærernes umiddelbare første indskydelser for integrering og benyttelse af læringspil i undervisningen og hvordan er hans/hendes tilgang til brug af læringspil?
	<ul style="list-style-type: none"> • Hvad fik dig til at se på spil i undervisningen? <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Hvordan var din første oplevelse med lærere, der ville bruge spil, både med henblik på forberedelse og ved at skulle integrere spillet i undervisningen? <ul style="list-style-type: none"> - Hvilke udfordringer og hvordan løste du dem? <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Nu du har så meget erfaring med at få lærerne til at bruge spil i undervisningen, kan du så komme med nogle ideer om hvad der er med til at skabe en sikker følelse hos lærerne for at de kan bruge spillet i undervisningen? <ul style="list-style-type: none"> - Design? <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Hvad gør du for at motivere lærerne? <ul style="list-style-type: none"> - Er der nogle specielle faktorer der spiller ind for at motivere lærerne til at bruge spil?
2) Undervisningen og Forberedelsen:	Hvilke forhindringer og udfordringer møder lærerne når De skal integrere læringspil i undervisningen?
	<ul style="list-style-type: none"> • Har du stødt på forhindringer i forbindelse med lærernes brug af spil i undervisningen? Problemer med forberedelse, anvendelse, pensum? Hvordan løste du dem? <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Hvordan synes du et spil skal designes for at gøre forberedelsestiden så kort og simpel som muligt? Evt. eksempler på gode spil

	<ul style="list-style-type: none"> • Har du selv nogen metoder eller teknikker du bruger når du skal hjælpe lærere med at forberede og integrere spil i undervisningen? Eventuelt nogle gode råd?
3) Design af spil – Eget perspektiv:	Hvilken designmæssig tilgang skal et læringsspil besidde for at få flere lærer til at bruge læringsspil i undervisningen.
	<ul style="list-style-type: none"> • Hvordan synes du et brugervenligt spil er designet? Giv eks. på gode og dårlige spil.
	<ul style="list-style-type: none"> • Hvordan ville et læringsspil se ud hvis du skulle designe og benytte det? Brugervenlighed, motivation, informerende.
	<ul style="list-style-type: none"> • Kan du nævne nogle spil som har vist sig at være gode "tilgangsmæssigt" når en uerfaren (med spil) lærer skulle bruge det? Gode vs. Dårlige.

Interview questions for the game developer experts – Mediafarm

Questions for experts

Table 3 The semi-structured interview guide to the game developers.

Tidligere erfaringer:	Hvilke tidligere erfaringer omkring produktion af læringsmæssige spil kan der erindres om?
Grunden til jeg vælger at interviewe erfarne spil udviklere er at jeg vil drage nytte af deres erfaringer. Derfor vil jeg spørge omkring alle de erfaringer de har, både omkring samarbejde med lærere under udviklingen, eksempler på gode læringsspil, og om de har nogle gode erfaringer med hvordan et læringsspil skal designes.	<ul style="list-style-type: none"> • Hvad er jeres erfaringer med læringsspil/e-learning? <ul style="list-style-type: none"> - Hvordan samarbejdede i med lærerne under forløbet? • Havde i nogen forholdsregler om hvordan et godt læringsspil er designet, dengang i lavede læringsspillene? Giv eksempler <ul style="list-style-type: none"> - Hvordan var jeres udgangspunkt for at starte læringsspils design?

	<ul style="list-style-type: none"> • På baggrund af jeres erfaring, kan I så fortælle, hvordan et interface eller opbygning af spil skal designes, for at det er brugervenligt for en lærer, som har svært ved at bruge computerspil og computer teknologi?
Man lærer af fejl. Derfor er det vigtigt at høre erfarende udviklere hvilke fejl de stødte på under eller efter en produktion af læringsspil og hvad de ville ændre hvis de kunne.	<ul style="list-style-type: none"> • Hvis I skulle lave nogle af de spil om som i har lavet, hvordan ville i så ændre på dem?
Design fra en eksperts mening	Hvordan designes et læringsspil?
Mediafarm har mange års erfaring med at kommunikere visuelle løsninger. Mit mål med disse spørgsmål er at kunne drage fordel af deres erfaringer med at designe tilgængelige interfaces for kunder. I og med at Mediafarm har været i feltet i mange år, vil jeres høre deres mening om et godt læringsspil.	<ul style="list-style-type: none"> • Kan i nævne eksempler på hvordan et godt læringsspil er bygget op? Et let tilgængeligt design uden alt for mange bagveje, logisk og simpelt?
	<ul style="list-style-type: none"> • Har i mødt tilfælde af læringsspil som fungerer dårligt efter jeres mening? Dvs. eksempler på hvordan man ikke skal gøre når der designes?
	<ul style="list-style-type: none"> • Hvordan ville en overskuelig tilgang til et læringsspil se ud for jer?
Interview personen Britta mente at det ville gøre det lettere for en lærer hvis man kunne bruge det samme spil men på forskellige klassetrin. Så behøvede læreren ikke at sætte sig ind i et nyt hver gang og således ville det kunne blive brugt mere.	<ul style="list-style-type: none"> • Ville man kunne lave et spil som kunne fungere til alle klassetrin på skolen? Nogen forslag? Hvad ville det kræve af spildesigneren?
Det er spildesignernes job at tilgodese brugerens behov. Derfor vil jeg spørge om Mediafarm har et godt råd til hvordan jeg imødekommer problemer såsom forberedelsestid og hvordan man skaber en diskussion is spillet for at alle elever kan være aktive i spillet.	<ul style="list-style-type: none"> • Hvordan kan et spil designes hvis man skal tilgodese forberedelsestiden? Eller forslag til hvad der kan gøres?
	<ul style="list-style-type: none"> • Har i ideer til hvordan et læringsspil skal opbygges for at spillet er afhængigt af at skabe en diskussion mellem to-tre elever mens der bliver spillet? <ul style="list-style-type: none"> - Et spil hvor man interagere

	<p>og samtidig diskutere indbyrdes.</p> <ul style="list-style-type: none">- Eleverne skal undre sig i spillet!
--	--

Questions in the questionnaire.

Table 4 gives a description of the reason for me to ask the test subjects the questions in the questionnaire. The questions vary from being positive to negative. The reason making both positive and negative questions is that test subjects often tend to agree with a question. Having a balance between the negative and the positive questions will give more reliable answers from the test subject. I can compare the answers with each other to see if the test subjects have the tendency to agree with the answer.

Table 4 A description of why the questions in the questionnaire are being asked to the test subjects.

Question	Reason
1. Man blev, ved første indtryk, motiveret til at fortsætte med at interagere med spillet.	En af de hindringer, der er en grund til, hvorfor lærerne ikke bruger uddannelsesmæssige spil i undervisningen, er ofte på grund af motivationen til at involvere sig i et kompliceret overblik, som nogle spil har. Med det nye design af det nuværende produkt, vil jeg finde ud af, om jeg kan imødekomme dette problem.
2. Det er svært at finde et overblik over spillets indhold og formål.	Ligeledes med dette spørgsmål, vil jeg undersøge om jeg kan imødekomme problemet med at lærerne ofte ikke kan danne sig et overblik over de til tider komplekse spil.
3. At oversigten er designet som en bog, gør at jeg har lettere ved at genkende det og få et overblik.	Jeg har brugt en kendt oversigt i designet, som alle lærerne kender; en bog. Med dette spørgsmål ønsker jeg at undersøge, om det har nogen effekt på lærerne, hvad angår tilgængelighed, hvis det er en genkendelig oversigt, de bliver præsenteret for.
4. Der var et tidspunkt, hvor man blev forvirret og havde lyst til at stoppe.	Med dette spørgsmål ønsker jeg at følge op på de foregående 3 spørgsmål. Det er vigtigt at vide om test personerne har i sinde at stoppe på et gældende tidspunkt, og hvad grunden til dette er, da det er en vigtig faktor for, om jeg har designet spillet succesfuldt eller ej.
5. Der er ikke så meget læringsindhold i spillet.	Det er vigtigt for en lærer at der er et stort læringsindhold i spil til undervisningen. Derfor vil jeg undersøge om jeg har tilstrækkelig læringsindhold med i spillet.

6. Læringen skal integreres anderledes i spillet.	Endvidere skal læringen også være integreret på en måde, således at lærerne ved at eleverne lærer noget. Jeg vil derfor høre om lærerne mener, at læringen i det nuværende produkt er integreret efter deres ønske.
7. Det er let at danne sig et overblik over læringen i spillet.	Dette spørgsmål følger op på både spørgsmål 5 og 6. Lærerne ønsker at kunne danne sig et overblik over den læring eleverne gennemgår.
8. Spil og læring er integreret godt sammen.	Lærerne ønskede at der var en balance mellem spil og læring, således at det var et spil der relaterede til eleverne men samtidig havde en masse læring som gav mening i selve spillet. Med dette spørgsmål ønsker jeg at undersøge om integrationen af spil og læring i fællesskab giver god mening.
9. Det er et spil jeg godt ville udforske på egen hånd, for til sidst at bruge det i undervisningssammenhænge.	Med dette spørgsmål spørger jeg direkte om det er et spil, som test personerne kan have interesse i at undersøge på egen hånd.

II Questionnaire results

Questionnaire: Anna B. Nielsen

10. Jeg blev, ved første indtryk, motiveret til at fortsætte med at interagere med spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

11. Det er svært at finde et overblik over spillets indhold og formål.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

12. At oversigten er designet som en bog, gør at jeg har lettere ved at genkende det og få et overblik.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

13. Der var et tidspunkt hvor jeg blev forvirret og havde lyst til at stoppe.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

14. D er er ikke så meget læringsindhold i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

15. Læringen skal integreres anderledes i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

16. Det er let at danne sig et overblik over læringen i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

17. Spil og læring er integreret godt sammen.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

18. Det er et spil jeg godt ville udforske på egen hånd, for til sidst at bruge det i undervisningssammenhænge.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

Questionnaire: Signe Jeppesen

1. Jeg blev, ved første indtryk, motiveret til at fortsætte med at interagere med spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

2. Det er svært at finde et overblik over spillets indhold og formål.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

3. At oversigten er designet som en bog, gør at jeg har lettere ved at genkende det og få et overblik.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

4. Der var et tidspunkt hvor jeg blev forvirret og havde lyst til at stoppe.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

5. D er er ikke så meget læringsindhold i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

6. Læringen skal integreres anderledes i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

7. Det er let at danne sig et overblik over læringen i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

8. Spil og læring er integreret godt sammen.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

9. Det er et spil jeg godt ville udforske på egen hånd, for til sidst at bruge det i undervisningssammenhænge.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

Questionnaire: Lars Jensen**1. Jeg blev, ved første indtryk, motiveret til at fortsætte med at interagere med spillet.**

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

2. Det er svært at finde et overblik over spillets indhold og formål.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

3. At oversigten er designet som en bog, gør at jeg har lettere ved at genkende det og få et overblik.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

4. Der var et tidspunkt hvor jeg blev forvirret og havde lyst til at stoppe.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

5. D er er ikke så meget læringsindhold i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

6. Læringen skal integreres anderledes i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

7. Det er let at danne sig et overblik over læringen i spillet.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

8. Spil og læring er integreret godt sammen.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

9. Det er et spil jeg godt ville udforske på egen hånd, for til sidst at bruge det i undervisningssammenhænge.

Meget enig Enig Ved ikke Uenig Meget uenig

III Transcriptions of interviews

Efter hvert interview bliver interview personen ”debriefed” omkring interviewet. Ingen af de deltagende interview personer havde spørgsmål eller yderligere kommentar til interviewet.

Interview with Britta Hansen

Charina B. S. Hansen; studerende/interviewer: C
Britta Maria Hansen; Lærer, Avedøre skole: B

- 1 *C: Grunden til jeg har valgt Avedøre skole som interviewsted er fordi jeg har hørt i hyppigt*
2 *bruger digitale læringsspil i undervisningen. Hvor stor en del af lærerne bruger egentlig*
3 *læringsspil?*
- 4 B: Altså med indskoling nede hos de små fra 0. til 3. klasse, der er det tæt på at være alle
5 vil jeg sige. Der bliver det brugt rigtig meget. Mellem trinene som er 4. til 6. klasse, der er
6 det måske. Der er det ikke lige så meget, måske 50 %. Og udskoling der tror jeg ikke det
7 bliver brugt ret meget, altså oppe i 7., 8. og 9. klasse i.
- 8 *C: Kender du grunden til der ikke bliver brugt så meget læringsspil ved udskoling?*
- 9 B: Jeg tror det handler om at det bliver sværere, altså meget af sådan spil der er det noget
10 lærerne selv laver. Så det handler... altså det er svært at få lavet et spil som er fagligt nok.
- 11 *C: Og som også motiverer?*
- 12 B: Ja som også motiverer de store.
- 13 *C: Ja det er jo en krævende aldersgruppe.*
- 14 B: Ja lige præcis. Så man skal både finde ud af at motivere, men også lave noget hvor
15 fagligheden er høj nok. Så derfor så tror jeg at det falder sådan stille og roligt oppe hos de
16 store. Hvor det jo er meget oplagt nede hos de små, som stadig jo har enormt stort behov
17 for at lege.
- 18 *C: Ja.*
- 19 B: Så kan man hoppe i tabellerne i matematik, og man kan lave alverdens lege med
20 alfabetet. Det er lidt mere oplagt til de små.
- 21 *C: Hvad gør i egentlig for at få lærerne til at bruge de her læringsspil? Nu snakker jeg om*
22 *digitale læringsspil og computer spil. Er det svært at få lærerne i gang eller hvordan gør i*
23 *herude?*
- 24 B: Der bliver ikke rigtig gjort så meget.
- 25 *C: Nej. De kommer ikke på kurser eller hvordan?*
- 26 B: Kun hvis man selv søger det. Sidste år havde vi et kursus i lærings-stile, det helt nye
27 som der også har været program om på skolen. Der var kursus for mellemtrinene i det. Og
28 indskoling har så været der året før. Og der er jo lidt om... jamen det er jo ikke sådan
29 dissideret computer, så der er ikke noget sådan rigtig. Det er sådan mere fra mund til mund,
30 at en kollega kender en god side på Internettet, eller har prøvet at arbejde med et spil og
31 man kommer og siger: 'Ej prøv det!'
- 32 *C: Ja. Lærer man at kende til digitale spil under din uddannelse?*
- 33 B: Nej, det gør man ikke. Altså der hvor man kan lære til det, det er når man er i praktik.
34 Hvis det lige passer med, at enten hvis man kommer ud så nogen gange så kommer man ud,
35 hvor man selv skal planlægge forløbet, og andre gange så kommer man ud og skal observere
36 en lære. Og hvis det lige falder sammen, så kan det godt være man er heldig. Men det er
37 ikke noget man har på seminariet, hvor de kommer og siger: 'nu skal I se det her'. Det
38 hører i hvert fald til sjældenhederne.
- 39 *C: Det er måske også en forhindring der, når man ikke lærer noget om det eller hvordan*
40 *det skal integreres i undervisningen.*
- 41 B: Ja.
- 42 *C: Hvordan stiftede du bekendtskab med læringsspil?*
- 43 B: Jamen det er kollegaerne, de erfarende kollegaer, som når man kommer der som helt ny
44 og skal arbejde med et eller andet og så siger de: 'jamen ved du hvad vi har det her, det er
45 super godt', eller fordi man får læst i fagbladet så er der reklamer for et eller andet.
- 46 *C: Ja.*
- 47 B: Men mest så er det mund til mund, metoden mellem kollegaerne.
- 48 *C: Hvilket læringsspil var så det første du gjorde dig bekendt med?*

- 49 B: Jamen det har faktisk været inde på EMU, inde på Internettet, hvor de har til de små,
50 nogle rigtige gode sider til dansk og matematik.
- 51 C: *Hvilke klasser har du?*
- 52 B: Lige i år der har jeg 1. i matematik, og 3. i dansk.
- 53 C: *Så det er lige den oplagte alder?*
- 54 B: Ja, så det er lige den oplagte, men jeg har jo haft helt op til 6. klasse i matematik, og har
55 også været oppe og have de store til tysk, og nogle af de lidt større i dansk.
- 56 C: *Og hvordan er spillene for de ældre, har du prøvet dem?*
- 57 B: Nej. Matematik har jeg prøvet, der har jeg været sådan... der brugte vi meget den der
58 hedder pi.skolesider.dk.
- 59 C: *Ja.*
- 60 B: Men stadig så er fagligheden ikke helt så høj, altså så er det matematik f.eks. så er det
61 regningsarten man træner, og det skulle de jo gerne kunne. Men der er EMU, eller så har vi
62 jo så, hvad hedder det, mikro-værkstedet, som vi har en skole aftale med her på stedet, og
63 der ligger nogle spil til mellemtrinene også. Både i dansk og matematik.
- 64 C: *Okay. Hvad var så den første indskydelse omkring det spil du brugte? Og hvad hed det?*
- 65 B: Jamen det er bare inde på EMU hvor de har dansk og matematik.
- 66 C: *Okay.*
- 67 B: Min første indskydelse det er at jeg synes det er en rigtig god måde, og det fungerer
68 godt. Jeg synes faktisk at man fanger nogle af de svage elever. Så der sker et eller andet
69 med børn, når de sidder foran en computer, fordi det er så stor en del af deres hverdag.
- 70 C: *Ja.*
- 71 B: Så selv børn, når de sidder og kigger i en bog og har svært ved det, så lige så snart de
72 skal komme op på skærmen, så kan de pludseligt alfabetet. Men når man beder dem om at
73 skrive det på et stykke papir, så kan de ikke.
- 74 C: *Nej.*
- 75 B: Det er meget mærkeligt, men der sker et eller andet, når de sidder foran den der skærm.
- 76 C: *Ja. Havde du så nogle udfordringer da du prøvede det her første spil? Og det er både*
77 *mht. forberedelsen og med at integrere det i undervisningen.*
- 78 B: Nej, det synes jeg ikke. Det kørte egentlig meget godt. Jeg sad lidt derhjemme og
79 kiggede det igennem hvad der var, de forskellige steder, og så var det at fortælle børnene,
80 at nu skulle de gå ind på den her hjemmeside og så var det det.
- 81 C: *Det krævede måske heller ikke så meget det spil, i og med det var til de små børn?*
- 82 B: Lige præcis.
- 83 C: *Okay.*
- 84 B: Det kræver ikke så meget. Så går de ind og vælger det de gerne vil arbejde med, og så
85 kører det derudaf.
- 86 C: *Ja.*
- 87 B: Det der er den første udfordring for de små, det kan være det der med at skulle trække
88 svaret hen, og det kan faktisk godt være rigtig svært for dem. Så der kan det godt være
89 smart hvis de bare skal trykke.
- 90 C: *Ja.*
- 91 B: Fordi det gør de bare helt automatisk, så går de hen på svaret og trykker, og kan ikke
92 forstå hvorfor der ikke sker noget, og så skal man hen og vise dem at de skal trække. Men
93 der kan de faktisk godt have svært ved at holde fast.
- 94 C: *Ja, det kunne jeg godt forestille mig. Okay. Føler du dig så sikker i at bruge*
95 *læringsspil?*
- 96 B: Ja det gør jeg. Det var forholdsvis let.

- 97 *C: Har du så gjort dig nogen overvejelser om, hvilke faktorer som er vigtigt for et*
98 *læringspil for at du føler dig sikker?*
- 99 B: Jamen det er jo det med at det skal være let tilgængeligt, og det skal også på en eller
100 anden måde være logisk bygget op. Også gerne så simpelt at børnene kan starte det selv,
101 fordi man kan få enormt travlt som lære, hvis man skal rundt og starte 23 spil op. Og det er
102 sådan en af de 3 faktorer jeg synes der er allervigtigst, det der med at børnene kan selv, og
103 så at det er let tilgængeligt og man ikke skal stå og, ind ad alle mulige bagveje, men at man
104 måske bare kan sige: ”her er det”, ”tryk her”.
- 105 *C: Hvad er så logisk for dig? Og hvad er tilgængelig? Er det sådan noget som er bekendt,*
106 *eller kan du sammenligne med et andet spil?*
- 107 B: Selvfølgelig handler det om at det er tilgængeligt når det er kendt og man kender det,
108 men også, jeg tænker at det er let tilgængeligt så tænker jeg også sådan lidt i forhold til
109 computeren, at det måske er installeret, og det ligger på computeren så der er et ikon man
110 bare kan gå ind og trykke på, og ved at denne lille trolde betyder, at så kommer vi ind i lige
111 præcis det spil.
- 112 *C: Ja, okay.*
- 113 B: Og igen så børnene selv kan starte det op, fordi altså man har rigeligt at se til når man
114 sidder, særligt med de små.
- 115 *C: Ja. Hvad har været godt i de spil du har brugt, for at komme i gang som nybegyndere?*
116 *Har der været noget specielt som har fanget dig, som gjorde det lettere for dig så du blev*
117 *motiveret til at bruge det her spil i undervisningen?*
- 118 B: Jeg synes egentlig at det har virket godt, at der i mange spil, er sådan en oversigt, altså
119 ligesom en forside hvor der er sådan en oversigt. Her, hvis du klikker her, så kommer du
120 ind og arbejder med det, og hvis du klikker her, kommer du ind og arbejder med det! Og så
121 videre. Så det synes jeg virkede godt, fordi det er igen med til at gøre at det virker let at
122 arbejde med.
- 123 *C: Nu var vi lidt inde på det der med forhindringer når du skal til at bruge læringspil. Har*
124 *du nogensinde mødt forhindringer i forbindelse med at bruge spil i undervisningen? Og det*
125 *er bare generelt med de spil du har brugt.*
- 126 B: Næ, så er det teknikken der driller, men det er jo en helt anden side af sagen. Så er det
127 computerne der kan være svære at starte op.
- 128 *C: Ja, men har der været problemer med det tekniske rent fagligt og kundskabsmæssigt?*
- 129 B: Nej, det synes jeg ikke. Altså, de er rigtig rigtig hurtigt i dag på en computer, men selv
130 nede hos de små, selvom det er svært for dem lige at huske det der med hvordan er det nu
131 man får logget på, osv. Men når så først de har fået logget på, så har de helt styr på, både
132 hvordan man bruger Internettet og hvordan tingene fungerer faktisk. Så nogen gange til
133 dagligt, så de der små 7-årige gør det bare i 1. klasse.
- 134 *C: Hvad synes du er det største problem du har oplevet ved benyttelse af et spil. Det var vi*
135 *jo selvfølgelig lidt inde på med de der forhindringer, at det, hvis der er noget, så er det*
136 *teknikken.*
- 137 B: Jamen jeg synes også at nogle gange, at mange spil ikke bliver så højt i det faglige
138 niveau, så hvis man har bogen som skal udfordres lidt ekstra, så kan det faktisk være svært
139 at ramme dem, med de her spil som jeg nu har tilgængeligt, som jeg i hvert fald kender til.
140 Så det er sådan en forhindring eller en udfordring, hvor jeg nogle gange savner at der er
141 niveauer i spillene. Det er sådan meget at man holder sig nede i den lave ende, hvor at...
142 jeg har én nede i min 1. klasse som bare er super super dygtig, og det kan godt være svært
143 faktisk at finde nogle spil, som til hans aldersgruppe, alligevel er stimulerende nok. Fordi

- 144 så finder man nogle spil, som han slet ikke er moden til. Men fordi fagligheden er lidt
145 hurtigere end så meget andet.
- 146 *C: Hvad vil du så foreslå at man havde af niveauer? Ville 3 være nok i sådan en klasse?*
- 147 B: Ja, altså sådan meget basis spil så kan man sagtens, men umiddelbart så tænker jeg at det
148 også er store grupper man får lavet hvis man skal have 3 niveauer. Så umiddelbart så vil jeg
149 sige en 5-6-7 niveauer. Så er vi ved at være der, hvor at så kan vi virkelig ramme de fleste
150 individuelt.
- 151 *C: Ja, så er der vel også en udfordring for børnene at så kan de nå et niveau højere.*
- 152 B: Ja, lige præcis.
- 153 *C: Har du nogensinde haft udfordringer med at skulle forberede spil, og integrere det i*
154 *undervisningen?*
- 155 B: Ikke umiddelbart.
- 156 *C: Nej, er det mest grundet i at det er til de lave klasser, eller har du...*
- 157 B: Nej det handler mest om at det er til de lave klasser. Nej for jeg er jo ligesom mine
158 kollegaer, når de kommer højere op, så har jeg ikke brugt det, for jeg synes ikke der er
159 noget jeg vil bruge. Det der selvfølgelig er en forhindring i de store klasser det er at jeg
160 synes at spillene de mangler.
- 161 *C: Ja, okay. Men hvis det nu var, jeg ved ikke om du har hørt nogen steder at der har været*
162 *problemer med forberedelsestiden, hvordan ville du så mene et spil skulle designes for at*
163 *det lettere kunne integreres i undervisningen? Og for at I ikke skulle bruge for meget*
164 *forberedelsestid?*
- 165 B: Det ved jeg faktisk ikke, det synes jeg ku være rigtig svært, eller det synes jeg er rigtig
166 svært lige at svare på hvordan et godt spil skulle være.
- 167 *C: Også fordi du selvfølgelig ikke har haft problemer med det, så er det også svært at sige*
168 *hvad der er svært.*
- 169 B: Ja, lige præcis.
- 170 *C: Er det svært at putte et spil ind som så lige hænger lidt udenfor i forhold til pensum,*
171 *eller er det meget fleksibelt?*
- 172 B: Altså, man skal gøre op med sig selv hvad for nogle spil. Der er jo rigtig meget læring
173 gennem leg, men stadig så leger man ikke for at lege men leger for at lære. Og det er rigtig
174 rigtig vigtigt at gøre sig op fordi forældrene... altså børnene vil gå hjem og når mor og far
175 siger, "hvad har i lavet i dag", så vil børnene sige "vi har spillet computer", eller "vi har
176 leget". Og så tænker mor og far "nåh, har de nu gjort det igen". Så derfor er man nødt til på
177 forhånd at gøre op med sig selv, hvorfor er det vi skal spille på computer og hvorfor er det
178 vi skal lege den her leg. Så på den måde kan det være svært; man vælger ikke spil der ikke
179 lige passer til det emne man nu arbejder med. Så skal det virkelig være godt til at man siger
180 "nej, det her bliver vi simpelthen nødt til at prøve". Men det har jeg ikke prøvet endnu.
181 Altså, jeg har det sådan at jeg vælger de spil jeg ved jeg kender til, for de passer ind i det vi
182 nu lige arbejder med.
- 183 *C: Okay. Nu ved jeg godt du for det meste bruger spil til de yngre klasser og at det nogen*
184 *gange er lidt lettere, men har du nogle bestemte metoder eller teknikker du bruger når du*
185 *skal forberede eller læser du bare om de her spil og prøver dem lidt af og så er det det?*
- 186 B: Jeg prøver dem altid, men dem jeg bruger har jeg brugt mange gange før, så jeg sidder
187 ikke og forbereder hver gang. Men jeg gør meget ud af at forklare hvordan de fungerer og
188 bruger meget tid på at sætte børnene ind i hvordan de fungerer. Men børnene skal heller
189 ikke prøve dem mere end én eller to gange, og så er de selvhjulpne og så kører det bare.
- 190 *C: Det vil altså sige at det er vigtigt for jer at have en rigtig god læsevejledning, hvis det er*
191 *et lidt større og kompliceret spil og i skal formidle det videre til børnene?*

192 B: Ja, der vil jeg sætte stor pris på at have en udførlig læsevejledning; "Nu skal du gøre
193 sådan og derefter skal du gøre sådan...". Det kan være et stort problem, for selvfølgelig ved
194 de fleste lidt om computere, men derfra og så til at sidde og programmere og sådan noget er
195 der lang vej. Vi kan kun betjene computere på et *hverdagsniveau*. Så hvis man får fat i et
196 spil hvor man skal lave alt muligt, så ville jeg give op. Men hvis der derimod følger en
197 udførlig læsevejledning med, så ville jeg bruge det. Hvis det var større børn man skulle
198 undervise, ville jeg kopiere læsevejledningen og dele den ud til børnene for på den måde at
199 gøre dem selvhjulpne. Og så ville jeg slippe for at gå rundt og gentage reglerne. Og så er
200 det vigtigt, at hvis børnene skal have gavn af læsevejledningen, så skal den være meget
201 udførlig og forklare reglerne trin for trin. Særligt også i forhold til tosprogede elever, hvor
202 der er en sprogbarriere. Så alt for lange og indviklede sætninger, vil gøre at nogen af de
203 tosprogede elever "står af". Læsevejledningen skal forklare reglerne trin for trin – så kører
204 det! Og så kan alle være med – store som små.

205 *C: Okay. Kender du til nogen gode eller dårlige spil i læringsmæssige sammenhænge?*
206 *Eller har du hørt om nogen?*

207 B: Altså, der var et af de der mikroværksteder, det er godt nok programmer men jeg anser
208 dem for værende i samme kategori som spil. Men i forbindelse med dansk undervisning er
209 der et spil der hedder "Alf og alfabetet", som faktisk er et fint program målrettet til de små
210 elever. I det spil kan man trykke på noget og så siges bogstaverne "flydende". Men lydene
211 siges forkert og det gør bare at det dumper hos mig som dansklærer. Det går bare ikke når
212 bogstaverne siges forkert og det er hvad jeg forbinder med et dårligt spil. Det er synd, for
213 meningen med det er ellers rigtigt godt. Men når noget så basalt som udtalen af
214 bogstaverne er forkert, så vil jeg ikke bruge spillet.

215 Og med hensyn til gode spil, så har jeg rigtig gode erfaringer med "EMU", som jeg synes
216 fungerer rigtigt godt. Og så er der den hjemmeside der hedder "Matematikbogen.dk", som
217 jeg mest downloader fra, men der er også online opgaver man kan løse. Det synes jeg er
218 rigtigt godt.

219 *C: Er det med hensyn til designet på hjemmesiden som gør den god?*

220 B: Ja, designet er super godt. Den er tilgængelig og meget overskuelig. Men den bliver
221 mest brugt til at man går ind på den og henter opgaver. Men den er et godt eksempel på
222 hvordan tingene er bygget op på en god måde så den er lige til at gå til.

223 *C: Det er så en matematik hjemmeside, hvor designet er rigtigt godt og det ville kunne
224 bruges i et spil?*

225 B: Ja det ville det sagtens kunne. Det gode ved den er at den indeholder det hele. Det første
226 man ser, er tavler hvor de forskellige klassetrin er repræsenterede. Det der er ærgerligt med
227 nogen spil er, at de er stiledede til bestemte aldersgrupper. Det kunne være bedre hvis man
228 bare kunne starte et spil op og så vælge hvilken aldersgruppe man hører til, og så skulle der
229 være de udfordringer der hører til f.eks. en 3. klasse.

230 *C: Det vil altså sige at spillet er det samme, men at udfordringerne i spillet varierer i
231 forhold til det valgte klassetrin?*

232 B: Ja, netop. Det ville være super hvis man havde et spil som man ved er rigtigt godt og
233 uanset om du skulle undervise en 1. eller 9. klasse så kunne du bruge det i undervisningen,
234 fordi man bare vælger den aldersgruppe man nu skulle bruge. Og jeg tror at et sådan spil
235 ville blive meget brugt, netop fordi det er noget man som lærer kan bruge hele vejen op
236 gennem klassetrinene. Men det må selvfølgelig være en stor opgave at lave et sådan spil.

237 *C: Der er jo det aspekt, at det som tiltaler de små elever ikke nødvendigvis tiltaler de større
238 elever. Man kunne selvfølgelig gøre sådan at spillet er lettere at interagere med for små
239 elever og mere avanceret for de større. Men det er indviklet at have så bredt et spektrum på*

240 *et spil. Det er en god idé, jeg er sikker på at det er muligt, men det vil måske gøre spillet*
241 *dyrt at udvikle. Og det kræver at skolen vil være villig til at investere i sådan et spil.*

242 B: Det er rigtigt. De spil vi bruger her på skolen er primært de spil man kan hente på
243 Internettet. Jeg ved faktisk ikke om vi overhovedet har nogle spil her på skolen som ikke er
244 hentet fra Internettet. Det jeg bruger er i hvert fald det som jeg ved ligger på Internettet.
245 Eller også spil som jeg har lavet selv og så foregår det ikke på computeren.

246 C: *Er det rektor på skolen der bestemmer hvor meget læringsspil skal fylde i*
247 *undervisningen eller er det op til den enkelte lærer?*

248 B: Det er op til den enkelte lærer. Man bliver som lærer også klogere med tiden. Da jeg
249 selv gik i folkeskolen, var der kun traditionel undervisning for alle. Men vi ved jo nu, at det
250 ikke virker for alle. Så læringsspil er en del af udviklingen og ikke som sådan noget der
251 bliver dikteret oppe fra.

252 C: *Så har det måske også noget at gøre med at lærere skal oplyses mere om læringsspil for*
253 *at bruge dem i undervisningen?*

254 B: Ja, det tror jeg. Jeg har lige været på et kursus der handlede om IT og læsning. Det var
255 ikke noget med læringsspil som sådan, men mere hvordan man kunne lære at læse via en
256 computer. Men der prøvede vi også nogle programmer som kan hjælpe med
257 læsefærdigheder. Og det gør at man som lærer bliver oplyst og instrueret i hvordan det
258 fungerer. Så kender man til det og får lyst til at bruge det. Man har som lærer meget travlt i
259 hverdagen, men et sådan kursus gør at man måske giver sig selv tid til at sætte sig ind i
260 nogle nye spil. Som det er nu, så får man det ikke gjort men nøjes med at bruge det man
261 kender i forvejen. Der findes uden tvivl en masse spil man ikke kender til. Men kurser
262 kunne gøre at man ville stifte bekendtskab og blive fortrolige med flere spil.

263 C: *Hvilken tidsgrænse skal et spil have, for at du skal have lyst til at integrere det i*
264 *undervisningen? Må det gerne strække sig over flere undervisningstimer, eller skal de*
265 *begrænses til at kunne bruges i starten eller slutningen af en undervisningstime?*

266 B: Det ville være fint med et spil, hvor man kunne gemme når undervisningstimen ender og
267 så fortsætte næste gang. Men umiddelbart så tror jeg at eleverne ville foretrække at spillets
268 varighed følger undervisningstimens varighed. Så får man afsluttet det og det er jo ikke
269 sikkert at man i næste undervisningstime har mulighed for at spille videre. Så umiddelbart
270 ville jeg mene at det skulle have en varighed af ca. 45 min., eller tilpasses en dobbeltlektion
271 på 90 min.

272 C: *Hvordan mener du at læringen skulle være integreret i disse spil? Skulle der evt. være*
273 *rum til diskussion før, under eller efter spillet?*

274 B: Jeg synes det vigtigste er at alle elever er aktiverede. Men desværre er virkeligheden at
275 der ikke altid er en computer til hver elev. Så på en eller anden måde er det vigtigt at sikre
276 at alle er aktiverede, selv om alle ikke har hver deres computer.

277 C: *Så der skulle være en multiplayer funktion, hvor man sidder to og to sammen og spiller?*

278 B: Ja, lige præcis. Men det skulle dog være sådan, at den ene elev ikke bare skulle kunne
279 læne sig tilbage, mens den anden knokler. Det ser man desværre alt for tit. Så det skulle
280 være sådan, at for at komme videre i spillet så kræver det at begge elever er aktive.

281 C: *Hvis du fik frie tøjler til at designe et læringsspil, hvordan skulle det så se ud? Du må*
282 *gerne bruge eksempler fra andre spil.*

283 B: Jamen, så synes jeg det skulle være sådan at opstarten er overskuelig; enten at man
284 starter med at vælge emne eller niveau. Og så at der i selve spillet er en kontinuerlig
285 stigning i sværhedsgraden. Eksempelvis at banerne bliver sværere jo længere man når i
286 spillet og at man først kan påbegynde næste bane når den nuværende er fuldført. Det
287 kender eleverne også fra de spil de spiller derhjemme. Men vigtigst er at alle er aktiverede,

288 fordi det er det vi som lærere tilstræber. Der er altid nogen som læner sig tilbage og lader
289 andre gøre arbejdet. Og så ville det være kanon hvis der til slut ville være et diplom man
290 kunne printe ud, som bevis for at man har klaret spillet. Det betyder rigtigt meget for elever
291 på alle klassetrin, at få et synligt bevis for at man har klaret det. Selvom de ældre elever
292 måske ikke er så vilde for at vise det, tror jeg alligevel de går hjem og viser det til deres
293 mor og far.

294 *C: Så det er altså vigtigt at der er et element af konkurrence, eksempelvis i form af et point*
295 *system, som en motivationsfaktor?*

296 B: Ja, eller at der er et diplom hvor der står hvor mange points man har fået. Jeg er dog ikke
297 sikker på at det behøver at være en konkurrence på tid. Det vil gøre mange af eleverne
298 stressede. Især med hensyn til matematik vil det stresser nogle elever. På den anden side er
299 der dog også nogen som synes det er fedt. Jeg har prøvet et spil hvor man kan slå tiden fra
300 og til og så kan den enkelte elev vælge hvad han/hun har mest lyst til. Men altså det
301 vigtigste er at alle er aktiverede og at der er en motivations faktor i form af eksempelvis et
302 diplom.

303 *C: Der er jo meget forskel på læringspil; nogen er overvejende game baseret og andre er*
304 *lærings baserede. Hvad synes du om at man blander de to elementer? Altså at læringen*
305 *foregår i eksempelvis et adventure eller strategi spil?*

306 B: Det ville jeg synes var det optimale faktisk. Det ville minde meget om det de spiller
307 derhjemme og jo større logik børnene ser i spillet jo mere motiverede er de. Jeg kan give et
308 eksempel på en leg jeg selv har opfundet i matematik til de mindre elever. Her opfatter
309 børnene det udelukkende som en leg, mens jeg jo godt ved at der egentlig foregår en stor
310 indlæring samtidig, fordi legen går ud på at regne på livet løs. Børnene er bare ikke klare
311 over det. Så hvis man har et strategi spil, hvor man har følelsen af at sidde og spille
312 computer men samtidig har en ubevidst indlæring, er det det optimale.

313 *C: Ville du så mene at det ville være oplagt med en form for diskussion efter spillets*
314 *afslutning?*

315 B: Jeg ville foretrække hvis spillet lagde op til diskussion undervejs. Måske imellem de to
316 elever der spiller sammen. Jo mere man kan få dem til at diskutere og undres indbyrdes, jo
317 bedre. I de traditionelle klasse diskussioner er det mange gange læreren der styrer det, hvor
318 imens nogle enkelte elever deltager mens resten er passive. Men kunne eleverne sidde
319 parvis og få gang i en diskussion og derved få alle med, ville det være optimalt.

Interview with Ella Myhring

Charina B. S. Hansen; studerende/interviewer: C
Ella Myhring, Bibliotekar, Højvang skole: E

1 *C: Hvad fik dig til at se på spil i undervisning?*

2 E: Det var fordi jeg opdagede at det betyder meget for de børn jeg underviser. Det skal lige
3 siges at jeg arbejder i et såkaldt *Kombi-bibliotek*, hvilket er et integreret folke- og
4 skolebibliotek. Det giver mig mulighed for at se børnene når de kommer her efter skole og
5 spiller computerspil. Det der foregår her, er helt anderledes end det der foregår i
6 skoleklassen. Jeg har iagttaget at nogle børn som i skoleklassen havde svært ved at
7 koncentrere sig i undervisningen, de havde ikke svært ved at koncentrere sig om
8 computerspil her på biblioteket efter skole. Deres tilgang til hinanden og den måde de
9 hjælper hinanden, samt den måde vi voksne kunne komme i kontakt med dem gennem
10 computerspillet, er noget helt andet end det vi oplevede i klasseværelset. På den måde blev
11 jeg sporet ind på, at det jo kunne være at der er nogen af de ting som gjorde at børnene er
12 fascinerede af computerspil, var ting vi også kunne bruge i undervisningen. Så begyndte
13 jeg at tænke på at man kunne lave nogle læringsspil, som på en eller anden måde var
14 bygget på dét der fascinerer børnene i computerspil. Men den tanke har jeg så hurtigt
15 forladt og det er pga. det økonomiske aspekt da det er dyrt at lave undervisningsspil. De
16 spil som jeg forsøgte mig med, vendte børnene tommelfingeren ned af til fordi de slet ikke
17 lignede de spil de spiller i deres fritid. Derfor kastede jeg mig over de kommercielle spil og
18 begyndte at inddrage dem i undervisningen i stedet for.

19 *C: Hvordan var din oplevelse med disse spil i undervisningen? Opstod der problemer i
20 forhold til lærerne?*

21 E: Det har været en rigtig lang proces. Vi har efterhånden arbejdet med det i 7-8 år. Og da
22 vi startede tilbage i 2002, da var lærerne selvfølgelig skeptiske i forhold til computerspil og
23 kunne ikke se, hvad de skulle bruge dem til. Og sådan vil det nok altid være, når man
24 indfører et nyt medie i undervisningen. Vi kan jo prøve at tænke tilbage på, da film og
25 tegneserier blev indført. Der var der også en skepsis; "*hvad skal vi bruge dem til – vi
26 kender dem jo ikke...*". Så en stor barriere var at lærerne ikke kendte til spil og teknikken
27 der følger med. Samtidig var vores computere også meget gamle, men det går heldigvis
28 meget bedre i dag. Og så var der også det store spørgsmål, om hvordan det passer sammen
29 med læseplanen og vi skulle finde nogen mål med det, ellers har det jo ikke nogen værdi.
30 Så jo, der er da rigtig mange barrierer i forhold til at integrere computerspil i
31 undervisningen. Men når det er sagt så er det jo også sådan, at de forløb vi har kørt de har
32 været så stor en succes at lærerne i dag faktisk efterspørger forløb med computerspil i
33 undervisningen. Det havde vi et godt eksempel på her forleden dag, hvor vi i skolen skule
34 have en temauge om kønsroller. I den forbindelse kom der to lærere fra overbygningen og
35 siger til mig, at der i deres værksted skulle ses på kønsroller i computerspil. Og det er jo en
36 følge af at vi har arbejdet meget med computerspil på skolen, for det havde vi nok ikke
37 fundet på hvis ikke vi i forvejen var sporet ind på at computerspil har en værdi i
38 undervisningen.

39 Så nogen af de her barrierer kan godt overvindes, men vi skal arbejde rigtigt meget for at få
40 det fuldt integreret i undervisningen. Og der mangler jo også en konsensus i Danmark
41 omkring hvad det er for nogen barrierer der er i forhold til at integrere computerspil i
42 undervisningen. Der mangler også samarbejde med brancheorganisationerne og der
43 mangler formelle anbefalinger fra højere sted. Så der er mange ting som skal overvindes for
44 at vi kan komme rigtigt i gang.

45 *C: Hvad gjorde i for at motivere lærerne i starten så de kunne komme ud over deres skepsis
46 i forhold til computerspil i undervisningen?*

47 E: Jeg er jo skolebibliotekar og min fornemmeste opgave er at formidle nye
48 undervisningsformer og materialer. Det har jeg så gjort omkring computerspil og det har

49 typisk foregået på den måde, at jeg har grebet fat i lærerne når de skal i gang med et nyt
50 emne i undervisningen. Her har jeg så foreslået at gøre det gennem et computerspil, så
51 læreren kunne få gang i nogen af de drenge som ellers ville synes det er frygteligt kedeligt
52 med sådan et emne. Så sidder jeg mig sammen med læreren og planlægger forløbet og jeg
53 sørger for at alt IT er i orden og jeg er også med oppe i klassen og hjælper til. Efterfølgende
54 evaluerer vi også på det og vi skriver i fællesskab en seddel til forældrene hvor vi skriver
55 hvad formålet med det er, så de ikke tror at det hele bare er pjat og pjank. Så der er mange
56 aspekter i det, men det er altså hvordan vi gør det på Højby Skole.

57 Derudover prøver vi også at brede det ud over Højby Skoles grænser, hvor jeg har været
58 ude og holde oplæg på en del konferencer og temadage i mange forskellige regi. Det sidste
59 nye er, at jeg har deltaget i et europæisk projekt som hedder "Games & Schools", hvor vi
60 har bidraget med hvad der foregår i Danmark. Projektet går ud på hvilke værdier der ligger
61 i at inddrage computerspil i undervisningen og hvad der skal gøres for at udvikle det. Det er
62 noget der er fokus på langt ud over Danmarks grænser, så det er ikke kun på Højby Skole
63 vi gør noget for at motivere lærerne. Men vi forsøger altså at sørge for at de erfaringer vi
64 har gjort os, også kommer andre til gode. Så jeg anser det for ikke kun et projekt på Højby
65 Skole, men mindst et projekt på national niveau hvor det er på tide at få det løftet op så alle
66 lærere i Danmark kan komme i gang med det – det er tvingende nødvendigt.

67 *C: Det vil sige at lige nu er den største barriere den manglende oplysning omkring*
68 *computerspil i undervisningen?*

69 E: Ja det vil jeg mene. For vi har så mange gode erfaringer som andre kunne gøre brug af,
70 så nu handler det om at få fortalt resten af Danmarks undervisningsverden at det her er
71 noget der er værd at satse på. Det er den største barriere lige nu. En national strategi for
72 hvordan vi får det her sat i værk, samt nogle tilgængelige undervisningsmaterialer og nogen
73 beskrevne forløb til lærerne ville være til stor hjælp. Vi kan ikke bare sige at de skal gå
74 gang nu, da de skal have nogen anvisninger om hvordan de kommer i gang med det - med
75 andre ord skal der ydes noget fødselshjælp. Der er ikke nogen grund til at alle skal starte fra
76 nul ligesom vi har gjort, man kan ligeså godt bygge oven på de erfaringer der allerede
77 foreligger. Og så mangler der altså nogle økonomiske midler, som kan realisere det hele.

78 Det kunne være rigtigt godt hvis der kunne komme noget af det ovennævnte med i dine
79 konklusioner i dit speciale, for jo flere fronter vi arbejder på jo lettere bliver det på længere
80 sigt at få politikerne og beslutningstagerne til at indse at det er den vej vi skal.

81 *C: En af mine erfaringer jeg har gjort mig gennem mit research er, at mange ikke er*
82 *oplyste om læringsspil. Det behøver ikke nødvendigvis at være skepsis da mange lærere*
83 *har lyst til at prøve det, men forberedelsestiden gør at det kommer til at tage for meget tid.*
84 *Så det er også et spørgsmål om at informere om hvilke spil der er gode og hvilke der er*
85 *dårlige, samt hvad man får ud af dem.*

86 E: Ja, der skal vi selvfølgelig hjælpe dem med at finde ud af hvilke der er gode og hvilke
87 der er dårlige. Men i min optik, der er der ikke spil der er gode eller dårlige. Jeg mener
88 faktisk alle spil kan integreres i skolens undervisning. Det handler om at finde den
89 pædagogiske indgangsvinkel, og hvor det kan understøtte de fælles mål. Når vi tager en
90 trivial novelle op i undervisningen, så gør vi det for at analysere den og forholde os kritisk
91 overfor den. Det samme skal vi gøre ved computerspil. Så i den forstand er der som
92 udgangspunkt ikke noget som ikke kan bruges. Det eneste jeg synes vi skal være
93 opmærksomme på, er at vi i skolen ikke skal spille spil som er rated over den aldersgruppe
94 som vi spiller det med. Men når det er sagt kan alt jo bruges. Og så er der hele det
95 spørgsmål om lærerkultur, hvor vi skal ind og røre ved det der siger at vi ikke kan
96 undervise i noget som vi ikke er 100 % dus med. Vi kunne jo ikke drømme om at undervise

97 i et stykke litteratur, med mindre vi havde sat os meget grundigt ind i det først og havde
98 læst det mange gange før. Sådan kan man jo bare ikke gøre det med computerspil og det er
99 en grundlæggende ting som lærerne skal forstå. Computerspil er et helt andet medie og skal
100 forstås i en helt anden sammenhæng og her skal vi nok vænne os til at trække på det som
101 eleverne kan. Eksempelvis kunne man sige til eleverne, at skal vi gang med at spille der her
102 "Prince Kaspien" fra Narnia og at jeg ikke helt kan finde ud af at navigere rundt i det. Så
103 kunne en elev tage det med hjem og prøve det af og så vise om mandagen hvordan det
104 fungerer. Men det er jo ikke en lærers ønskedrøm, at eleverne skal ind på deres arena, men
105 det er vi nødt til hvis vi skal tænke computerspil ind i undervisningen. For der er jo en
106 masse elevkompetencer der udvikles træk på, og det skal vi jo ikke være nervøse for, men
107 det er jo der, at det er en rigtig svær ting for os at erkende at her er vi nødt til at arbejde
108 sammen med eleverne på en anden måde. Og det er nedarvet gennem generationer den
109 lærekultur vi har. Den gør man jo ikke op med på et splitsekund, men det er da noget vi
110 skal ind og rører ved noget vi skal arbejde med helt sikkert syntes jeg.

111 *C: Det har jeg faktisk også tænkt over, det der med læreautoriteten. Det med at man gerne*
112 *vil have en speciel autoritet overfor eleverne. Men man kan vende den om; mange elever*
113 *bliver også meget motiveret ved, at de så kan noget som andre ikke kan, især hvis de kan*
114 *noget de voksne ikke kan. Og så er det jo at man lærer noget af at lære hinanden noget.*

115 E: Det er jo lige præcis det dét handler om, ja, det er det nemlig. Det er hele den der
116 elevmotivation, der ligger i, at vi gør læring til elevens projekt, og ikke lærerens projekt.
117 Og vi involvere eleverne, det er ufatteligt vigtigt. Hvis vi ikke forstår det, så kan vi lige så
118 godt lukke og låse. For så gider de ikke og lære noget. Vi kan ikke sige til dem "kom her
119 ind i vores projekt, vi ved godt hvad der er godt for dig" fordi sådan er børn ikke i dag. De
120 sidder der hjemme og søger deres egne oplysninger i forhold til det de har brug for i deres
121 tilværelse. Og de er da ligeglade med, hvad vi siger til dem. Og hvis vi ikke forsøger at
122 inddrage dem og siger til dem, "at nu er det jeres projekt, og i skal være med til at
123 bestemme, hvad der skal ske her; i skal være med til at sætte dagsordenen" så har vi jo
124 straks nogle helt andre motiverede elever. Og det fertiliserer det, det med at inddrage
125 computerspillet i undervisningen. Det fertiliserer så min tankegang.

126 *C: Hvis vi prøver og kigge på selve designet af spillene, i forhold til lærernes, altså mange*
127 *gange har jeg en fornemmelse af, at der er mange lærere der ikke er vant til at bruge*
128 *computere og teknik, hvordan vil du mene et spil er brugervenligt designet. Har du nogle*
129 *eksempler, nu ved jeg godt du har sagt, at der ikke er nogle dårlige spil, men er der nogle*
130 *spil der er bedre bygget op designmæssigt så lærerne lettere kan bruge det?*

131 E: Nu ved jeg ikke lige hvad du mener med designet? Men altså, computerspil har jo
132 forskellige indlæringskurver, og det er da klart at jo mere simpel indlæringskurven er, jo
133 nemmere kan læreren jo sætte sig ind i, hvad kan det her bruges til. Så er det jo nemmere at
134 navigere rundt. Der er jo spillet Astrid Lindgrens eventyrlige verden, det er der jo ikke
135 nogen ben i, det kan alle jo gå ind i og lige kigge sig frem i, og se hvad det handler om.
136 Men World of Warcraft, det er jo straks meget mere kompliceret og komplekst. Så jo mere
137 komplekst et spil er jo vanskeligere er det jo selvfølgelig for læreren at overskue, hvad
138 handler det her lige om.

Interview with Mediafarm

Charina B. S. Hansen; studerende/interviewer: C

Niels Østergaard; Creative director, Mediafarm: N

Dan Funder Christoffersen; Programmer, Mediafarm: D

- 1 *C: Hvad er jeres erfaringer indenfor med læringsspil og e-learning?*
2 D: Vi har lavet spil og e-learning siden først i '90, før e-learning egentlig blev moderne.
3 Der har været læringsspil... altså, dissideret læringsspil eller spil?
4 *C: Læringsspil.*
5 D: Man kan jo også sige, at der jo er nogle af spillene der går over i, hvor det ligesom er
6 information, og så tror jeg først dissideret læringsspil må have været "Byens lys" og "Vaks
7 i jobland".
8 *C: Hvordan var samarbejdet med lærerne, i forbindelsen med de spil.*
9 N: Selve Byens lys blev lavet i samarbejde med Alinea, som havde den direkte dialog med
10 lærerne. Der var et panel med ind over. Der var to repræsentanter fra Alinea og to eller tre
11 fra os af. Og et eller to lærer som Alinea havde dialog med.
12 *C: Hvordan kom spillet til at fungere til sidst mht. at lærerne skulle kunne spille spillet, og
13 hvad var det lige specifikt for et spil?*
14 N: Det var et spil der ville have været meget populært nu. Det handler om energi og
15 hvordan du vil sparre på energi.
16 *C: Var det let for lærerne, i og med at i havde det samarbejde med Alinea.?*
17 N og D:.....(tænker i lang tid)
18 *C: Fungerede spillet godt? Kunne i som spil producenter godt lave et spil, som opfyldte de
19 krav lærerne havde, dvs. lave et spil på baggrund af det samarbejde i havde med lærerne
20 på det tidspunkt?*
21 N: Lærerne havde ikke nogen krav på det tidspunkt. De vidste ikke hvad det var.
22 D: Men det var en cd, hvor du satte den i og trykkede installer. Hvorefter en ½ time så
23 skulle du trykke. Og så kunne børnene spille.
24 *C: Og det krævede ikke den store vejledning for læreren?*
25 N: Der var en lærer der havde en vejledning i form af et hæfte, som egentlig udelukkende
26 beskrev hvad man kunne i spillet. Der var ikke nogen deciderede mål. Spillet var ikke
27 baseret op i mod pensum, eller noget som helst. Det var bare et emne, der kunne være brugt
28 i naturfag eller dansk eller klassens time eller sådan noget. Det ville være som et tema.
29 *C: Lavede i et spil som var pensum krævende?*
30 N: Jo den første udgave af "Landbrug online", den var dikteret af behovet om at lave noget
31 som en del af pensum til dansklærerens ansvarsområde tror jeg nok. I klasse- eller
32 dansklærerens ansvarsområde i 7-8 klasse, der var det pensum at de skulle lære
33 vækstfordelingen mellem familietid, arbejdstid og fritid. Og læringen bestod i at se den
34 forskel der er mellem den tid at have fritid og have arbejdstid. Det var en del af pensum.
35 Og det var hele Landbrug online bygget op omkring.
36 *C: Nu siger du den der brugergruppe fra 7 -9 klasse. Hvad havde i af udfordringer der mht.
37 designet af spillet mht. de her elever? Det er en målgruppe der kan være rimeligt krævende
38 nogen gange.*
39 D: Ja men altså, på det tidspunkt vi lavede det i realtime 3d, og det tror jeg faktisk var
40 inspirerende nok for dem i undervisningen faktisk.
41 *C: Fordi de ikke var så up to date den gang.*
42 N: Det var en af motivationsfaktorerne. En anden ting det var konsekvenserne, fordi det
43 gav udtryk rent visuelt. Specielt i den seneste version. At hvis man arbejdede så meget, så
44 ville koen have guldkæde, og diamantpelsjakke og landmanden ville stå og svede over en
45 spade. Du fik visuelt feed back på konsekvensen af spillet.
46 *C: Har i nogen erfaringer med lærervejledning her i spillet?*
47 N: Ja. Hele Landbrug online er blevet lavet i en ny udgave, som så er blevet kaldt
48 Bedriften.

49 C: *Fordi...?*

50 N: Netop fordi at den første version krævede alt, alt for meget af lærernes involvering. Det
51 krævede faktisk, at de skulle bruge op mod en uge, til at forberede sig, for at de kunne
52 spille og de skulle så spille hen over 14 dage så vidt jeg husker. I de forskellige timer. Og
53 så skulle de afslutningsvis have besøg af en eller anden. Det var vist nok valgfrit. Så
54 efterfølgende skulle de så lave evaluering på det de havde oplevet, osv. Og den første
55 version, den var meget tænkt ind i et læringsforløb til lærerne, men det gjorde at det var for
56 komplekst at bruge for lærerne.

57 C: *Og hvad ændrede i så?*

58 N: Det er lavet om nu sådan at det er et spil der udelukkende fungerer så en vikar kan tage
59 det ned og sætte det i og spille det i 2 timer, og aldrig spille det igen. Eller klasselæreren kan
60 tage det ind som et tema og bruge en hel uge på det.

61 C: *Hvad gjorde i mht. vejledningen? Du siger at man skulle bruge en hel uge på at*
62 *forberede sig. Hvad gør man så nu med det nye?*

63 N: Nu er spillet helt lavet om, så det ikke kræver så meget at

64 (Der tales henover hinanden)

65 D: Det er også derfor at man har ændret navnet går jeg ud fra, så for at folk der måske har
66 en dårlig oplevelse med at de skal sætte sig ind i det, at de ligesom kan fornemme at de er
67 startet forfra. Og at det er noget helt nyt, som nu hedder "Bedriften".

68 C: *Rent design mæssigt, hvad måtte i så lave om? Hvordan blev strukturen lavet, så det*
69 *blev lettere?*

70 N: Ida (tidligere kollega) som var med ind over spillet, hun blev faktisk ansat af
71 landbrugsrådet til at varetage hele konceptdelen på hvordan det skulle videreudvikles, for at
72 det ikke var en forhindring for lærerne. Og så det kunne bruges alt fra 2 timers spil til en
73 uges tema spil. Og så er der lavet en meget bedre udførlig, lærervejledning til selve spillet,
74 men det grundlæggende i selve spillet er lavet om. I stedet for at det er et direkte forløb,
75 hele vejen fra start til slut, så er det nu mere, at man går på opdagelse og skal opnå og
76 samle nogle brikker, som man så skal putte sammen til så de passer ind i en drifts gård og
77 landbrug. Det er blevet mere, hvad skal man sige, frit og oplevelses... Eleverne kan bevæge
78 sig rund og finde ekspeditioner og lærer uden at de er tvungen til at gøre det i en bestemt
79 retning.

80 C: *Har i et specielt udgangspunkt for at integrere den her læring. Har i nogen metoder*
81 *eller modeller eller en speciel måde at designe ting på?*

82 D: De oprindelige oplæg til spillet Landbrug online, der kom landbrugsrådet med et oplæg.
83 Det var overhoved ikke det vi endte med. Det der er med pointen er at når man samarbejder
84 med nogen udefra og kontakter os for at lave et spil, så er en stor del af udfordringen,
85 hvordan man får hele formularen til at gå op med hvordan et spil er, og hvad der er
86 interessant og hvad der spændende. Og det kan være svært fordi det kender folk udefra ikke
87 noget til. Derfor så kan det være svært for dem at gennemskue...

88 N: ...De har ofte også agenter. De har nogle ting de også vil have med. Det er det der er
89 ulempen.

90 D: ...hvis jeg lige må gøre færdig. Det kan godt være kompliceret at få hele game play'et
91 til at fungere og så har de den her agenda, hvor de selvfølgelig kommer og siger "Men vi
92 har jo en årsag til at vi gerne vil lave det her. Vi vil gerne informere om hvordan det er at
93 være i landbruget og om hvordan det er at være landsmand". Men der ud over vil jeg sige
94 der kan være et lag henover, som der kan være meget svært at trække med. Det er at der
95 også er et politisk lag. Det har vi oplevet i flere projekter, hvor at man bliver nødt til at
96 skære på nogle af de her basisprincipper, der er om hvad et spil er, fordi der kommer et

97 politisk lag henover og siger det kan vi ikke gøre. Det kan være lige fra, at kun
98 landbrugsrådet, det var sådan noget med at der skulle være gylletanke med også. Og der
99 skulle være en masse ting på her. Der brugte vi ret mange kræfter på kan jeg huske faktisk,
100 på at få det til at få disse her gårde til at overholde lovgivningen. Jeg er ret sikker på at
101 eleverne aldrig havde opdaget det, men det bliver man nødt til.
102 Og andre gange med astma og allergi projektet (et projekt Mediafarm havde kørende), så er
103 der sådan nogle ting med at man skal passe på med at man siger nogle ting der rent faktisk
104 ikke er dokumentation for.

105 N: Det er faktisk en af udfordringerne. Jeg vil sige det er en af årsagerne til, at man ikke
106 kan tage en game udviklings model og sige ”Nu starter vi her og nu slutter vi der”.

107 D: Når vi har at gøre med eksterne folk som har en agenda og som kommer fra et organ,
108 som der slet ikke omhandler det her. Det er klart det bliver man nødt til. Det kan blive en
109 temmelig kompliceret arbejdsform.

110 N: Det er en balancegang. Det er et spørgsmål om at stille alle parter tilfreds. Men det går
111 desværre tit ud over et spil eller en læringsdel.

112 D: Der er også den facet i det, at der kan gå ret lang tid, fra man har en ide, om hvad det er
113 man vil lave, til at man ligesom står med noget konkret, som man ligesom kan afprøve. Og
114 det kan være svært for folk der måske ikke en gang er vant til at spille og kunne forestille
115 sig hvordan ting fylder på papir, til hvordan det er i sidste ende. Og det kan også gøre det
116 kompliceret og skulle arbejde med. Fordi de har jo nogle ting de skal overholde, nogle
117 politiske ting, de skal overholder nogle agendaer og sådan nogle ting. Og så kan det være
118 svært, og overholde og overskue sådan en proces. Og det tror jeg lidt var derfor at deres
119 oprindelige koncept var blevet noget helt andet, hvis man havde spurgt dem.

120 *C: Hvis i så kunne ændre noget af det i har lavet, hvad ville i så ændre? Har i haft noget*
121 *hvor i følte ”det skulle vi virkelig have gjort om”?*

122 D: Det er lidt svært at sige. Vi kunne jo godt have nogle ideer, som der ikke er blevet til
123 noget netop pga. det vi snakkede om eller agendaer der skulle overholdes og sådan nogle
124 ting. En ting er hvad vi gerne ville, en anden ting er hvad der kan lade sig gøre.

125 N: Der er jo også altid et økonomisk aspekt. Desværre, som vi var inde på i 1. version ved
126 Landbrug online, så bliver der brugt mange, mange penge på at gylletanken var korrekt. Og
127 det vil så sige at det er så gået ud over nogle andre ting i den anden ende. Fordi så er vi
128 netop gået på kompromis nogle andre steder, når ressourcerne bliver spildt forkert.

129 D: Personligt ville jeg sige at jeg gerne ville have haft, der var en masse online ting. Sådan
130 noget med at chatte med landmænd og man kunne se de andre man spillede med, at man
131 kunne se deres gårde. Og det endte med at der blev skåret temmelig meget ned. Det var en
132 af de ting der faktisk kunne have været bedre; det skulle have været meget mere online og
133 det er det man ser i dag.

134 N: Ikke nødvendigvis i læringsspil, men i spil generelt, ser du en masse online ting og alt
135 muligt. Det der med Wii kultur der er, altså med..(utydelig snak)...baserede ting. Og det
136 lagde landbrugsrådet faktisk op til at det skulle være til at starte med. Men det blev lige så
137 stille pillet væk. Man kan så sige at, Bedriften det blev et bedre lærings spil, end det første
138 var. Men det har faktisk stadig chatroom, og den eneste grund til at det har et chatroom, det
139 er at en landmand er tilknyttet visse perioder i ugens løb, hvor eleverne kan snakke her,
140 eller chatte direkte med hinanden.

141 D: Hvis vi tager den med chatten, kan jeg huske at der blev der brugt rigtig mange kræfter
142 på at finde ud af, hvordan man sørgede for, at der ikke var nogen som der skrev ukvemsord
143 og alt muligt andet. Og fordi det lige pludseligt er landbrugsrådet der står indenfor den her
144 chat. Så hvis der er nogen der skriver noget, så føler de sig ansvarlig for det. Og hvordan

145 gør vi det? Hvordan håndtere man sådan nogle ting. Og der er det, det politiske lag kommer
146 ind over. Og det bliver der brugt rigtig mange kræfter på. Hvor man kan sige, at hvis man
147 bare tænker spil, så ville man lægge kræfterne et andet sted. Det er så udfordringen ved at
148 lave spil på den måde.

149 *C: Kan i nævne nogle eksempler på hvordan et godt lærings spil er bygget op. Det er ikke*
150 *kun det i selv har lavet, men hvis i er stødt på noget lærings spil, kan i så nævne nogle som*
151 *har været let tilgængelige i designet eksempelvis. Nu tænker jeg på læring.*

152 *D: Et direkte lærings spil, så har vi sådan et som Spore. Det er jo et fantastisk lærings spil*
153 *i virkeligheden, uden at være et lærings spil. Og det er fantastisk fordi det ikke har som*
154 *primære formål at være lærings spil, men at man sidder og har det sjovt, og så faktisk ikke*
155 *opdager, at man sidder og lærer en hel masse imens. Det er det bedste eksempel jeg er stødt*
156 *på; Lærings spil, selv om det er forkert at kalde det lærings spil på den måde.*

157 *N: Så er der historie baseret lærings spil, som er klassiske og de fungerer, fordi du lidt*
158 *ligesom den snak vi har med vikingespil (interne projekter som Mediafarm har kørende),*
159 *den er der gode eksempler på i USA, hvor man har lavet et historieførløb over*
160 *indianerstammens liv, hvor man følger tid og perioder, og hvor du kan genskabe, hvordan*
161 *der så ud i en given tidsperiode visuelt på computeren. Det er nogle klassiske eksempler på*
162 *lærings spil der fungerer efter hensigten. Hvis man skal tage nogle andre eksempler, så er der*
163 *"Pixeline", som også er et godt eksempel på lærings spil, som fungerer efter hensigten.*

164 *D: Jeg syntes da også "Byens lys" i virkeligheden er god undervisning via spil*

165 *C: og hvordan var læringen bygget op i den?*

166 *D: gå på opdagelse*

167 *(N og D snakker ind over hinanden)*

168 *N: ... udfordre dem i små spil, hvor der er små udfordringer i det. "Seje sild og friske fyre",*
169 *samme princip, du bevæger dig rundt i eget tempo. Det er også sådan den nye af Bedriften*
170 *er sådan bygget op, hvis man kan sige det sådan. Gå rundt på eget initiativ, men du har et*
171 *overordnet mål.*

172 *C: Har i så mødt spil som virker rigtig dårligt, og det er stadig i forbindelse med læreren*
173 *og med at få det integreret i undervisningen og sådan noget?*

174 *D: Problemet er jo at det ikke bliver integreret i undervisningen, så det er svært at få nogle*
175 *dårlige oplevelser. Der er meget få tilfælde. Det bliver ikke rigtigt gjort i det omfang det*
176 *burde. Og der er vi jo ikke. Vi går jo ikke i skolen og får fremvisning.*

177 *N: Noget af det jeg hører, det er egentligt ikke fordi spillene ikke er der, og det er egentlig*
178 *ikke fordi at lærerne ikke vil bruge dem. Det er et spørgsmål om at det ikke kan lade sig*
179 *gøre. Fordi de har x tid og de har x computere og hvis de skal nå at lære at bruge*
180 *computeren, til det som computeren er tænkt til, så har de ikke også tid til at gå ned og lave*
181 *matematik i computertimerne. Eller lære et eller andet lærings spil omkring Uganda eller et*
182 *eller andet. Det er der ikke ressourcer til i skolen.*

183 *D: Jeg tror også mange gange, at der er en barriere, fordi det ikke nødvendigvis er sådan at*
184 *man bliver stillet for en masse regnestykker og skal løse dem, men man skal i stedet løse*
185 *noget og man opdager måske slet ikke at det er matematik man har med at gøre, men det*
186 *finder man så ud af senere i klassen eller senere i sit liv eller sådan et eller andet; at man*
187 *kan trække den parallel. Og der tror jeg der er mange lærer, som der er bange for, at de ikke*
188 *leverer varen overfor.*

189 *N: De er bange for at de ikke rigtigt når at fatte det. De er bange for ikke at få dækket deres*
190 *pensum. De har nogle ting som de skal nå igennem. Det har jeg forestillet mig uden at jeg*
191 *har dokumentation for det. Og sådan et spil som Byens lys, den lærer dig ikke at stave. Den*
192 *lærer dig måske heller ikke at regne. Men du lærer en masse omkring, at der er matematik*

193 og læsning i alt mulige ting i dagligdagen, som gør at du kan spare på energien. Det er et
194 spørgsmål om at vende lærerne af med at de skal dække et pensum tror jeg.

195 D: Jeg kan jo godt se at en lærer, der skal kunne argumentere overfor forældre og
196 skolebestyrelse som tror ”de sidder jo bare og spiller i timerne”, at der er en barriere der.
197 Måske mangler der nogle rigtig gode erfaringer som de så kan trække på der, og sige ”prøv
198 nu og hør nu her. Jeg har gjort det her, og det har fungeret helt vildt godt, og undersøgelser
199 har vist det her”. Jeg kunne forstille mig at der var en barriere der, ud over at der nok også
200 er deres egen personlige barriere overfor at det er ukendt.

201 *C: Men du snakker også om at der ikke er ressourcer nok til alle. Og det er også derfor at*
202 *man egentlig skal designe et spil hvor man kan sidde to eller tre personer. Men hvordan*
203 *skulle et spil så designes eller bygges op for at det er afhængigt af at der sidder to elever og*
204 *diskuterer sammen, således at der ikke bare er en der er aktiv og den anden bare sidder og*
205 *læner sig tilbage på stolen?*

206 N: Dilemmaer. Man stiller dem overfor dilemmaer, hvor de skal tage en fælles beslutning,
207 for at komme videre i et spil. Det bliver brugt i ”Kampen om Danmark”, der er det strategi.
208 Der bliver det også udnyttet at de skal sidde som en gruppe og tage nogle beslutninger om
209 de skal gå nord på eller hvad de skal.

210 D: Det er jo så en løsning på et problem. Det er jo oldnordisk at der ikke er en computer til
211 hver elev. Det er i virkeligheden meget pinligt og det optimale ville være, at der var en til
212 hver. Ikke at det også er godt på den anden måde, hvor man kan sidde og diskutere hvad
213 man skal gøre i spillet i en gruppe. Men det kunne jeg godt tænke mig at man
214 inkorporerede i selve spillet i stedet for altså, at det skal være en lærer der siger ”så må i
215 finde ud af indbyrdes hvad i skal gøre”, men at spillet lægger op til at man har hver sin
216 karakter og skal gøre ting sammen.

217 N: Et rigtig godt eksempel på at man skal gøre ting sammen, det er ”Little Big Planet”.
218 Det kræver bare at den ene bruger et keyboard og den anden har en mus, altså det kan man
219 sikkert finde ud af med en form for navigation eller sådan noget. Men bare den der filosofi
220 omkring at man skal hjælpes ad om noget. Den er interessant og den ville også virke i
221 læring. Helt klart.

222 D: Jeg syntes måske det er forkert og sætte sine kræfter på at det skal være samarbejde det
223 hele det handler om. Altså selvfølgelig et enkelt spil, men altså hvis man snakker om
224 læringsspil generelt, så har vi kun lige ridset overfladen af hvad der er af muligheder. Og
225 der er mange grunde til, at vi ikke er kommet længere end vi er på det...

226 N: Jeg tænker også på ”Blended learning” ind over det, hvor du benytter dig af eksterne
227 ting. Lad os sige man skulle bruge computeren til at finde frem til hvordan man skulle
228 bygge noget i virkeligheden; Sløjd, formning, et eller andet. At du rent faktisk havde noget
229 computerspil, læringsspil, matematik og konstruktion, det vil du kunne kombinere med at
230 man så laver tingene på computeren og finder frem til, hvordan det hele skal fungere. Men
231 at du efterfølgende laver den konstruktion du så har lavet. Det er en anden oplagt måde og
232 kombiner tingene på. Det understreger det Dan siger med at...

233 (N og D snakker ind over hinanden)

234 D: Undervisning på computeren kan være en legeplads, hvor der ikke er givet noget fast
235 forløb eller ”start her, slut her”. Det er også måden at gøre det på; Nu har vi altså den her
236 legeplads hvor vi kan gå ind og lege med legoklodser, virtuelle legoklodser og bygge et
237 eller andet slot og så kan vi ud fra det lave nogle fysiske beregninger, og hvad ved jeg altså.
238 Sådan kunne man også producere, men det kræver selvfølgelig at der er nogle undervisere
239 der har fantasi til at bruge det og tør at have fantasi til at være lidt mere løssluppen i sin
240 undervisning.

241 *C: Det er netop det der med at hvis du har noget i forvejen som fungerer og hvis du skal til*
242 *at bruge 3 timer af din aften på at finde ud af hvordan et nyt materiale fungerer eller flere*
243 *aftener det er endnu mere grelt, jamen så...*

244 D: Jeg kan love dig for, at hvis en lærer skal undervise i cellebiologi, så får han eleverne
245 langt mere med hvis de spiller Spore end hvis han siger ”her har vi cellen og her er celle
246 membranen og der er...”. Men hvis de spiller Spore i sammenhæng med den her
247 undervisning så vil de lytte meget mere med fordi de ligesom får det ind på en anden måde
248 og det ikke bare er passiv undervisning. Man har faktisk lavet undersøgelser om, at folk der
249 spiller meget computer spil er langt bedre bilister, fordi at de har en højere reaktionsevne
250 og de er hurtige til at opfange ting og reagere rigtigt. Og det er jo af at sidde og spille
251 ”Counter strike” og alle mulige andre ting. Og det må man sige, at det er noget som man
252 kan bruge ud i den store verden; færre ulykker. Men det er jo nok svært at skulle
253 implementere Counter strike i en køretime. Men jo flere der er af sådanne nogle ting, hvor
254 man kan trække på, at computerspil faktisk har en gavnlig effekt. Men altså, man kan sige
255 vi er måske på et vendepunkt nu, hvor at det at spille computerspil var tidsfordriv. Nu er det
256 rent faktisk en rigtig god måde at træne en masse ting på.

257 N: Man ser rent faktisk også at Wii konsollen specielt bliver inddraget mere og mere i
258 undervisningen pga. dens muligheder. Den bliver brugt til ældre og alt muligt andet. Nu er
259 det ikke bare læring i folkeskolen, men læring i det hele taget.

260 *C: Nu har vi været lidt inde på det der med opbygningen af spildesignet og*
261 *lærervejledningen. Hvordan kan et spil designes for at tilgodese forberedelsestiden? Det er*
262 *også med henblik på lærervejledningen.?*

263 D: Ja altså, i virkeligheden kan det designes så han ikke behøver noget forberedende, Men
264 det er klart jo mere han forbereder ...

265 N: ... lige så snart at der skal pensum ind over så kræver det at der er en lærervejledning og
266 så kræver det at der er et hæfte. Selve læringen bliver draget ind i det, eller taget ned i
267 klassen efterfølgende. Den der kombinationen igen, med blendet learning. Men hvis
268 ligesom Dan siger, det er et spil ligesom Byens Lys eller et spil om energi eller hvad det nu
269 kunne være, så skal det bare laves sådan at du sætter det i og så virker det og så ved
270 eleverne hvad de skal gøre.

271
272 (Niels forlader på dette tidspunkt interviewet, da han har et møde med en kunde. Jeg
273 fortsætter resten af interviewet alene med Dan.)

274
275 *C: Du siger at man kan lave et spil helt uden vejledning?*

276 D: Ja altså, med hensyn til spillets tilgængelighed, så er der ofte tutorials. I en klassisk
277 tutorial starter man spillet og gennem de første 3 baner bliver man ført i hånden og skal
278 klare én ting af gangen; først skal du lære at gå, så skal du lære at vende dig, så skal du lære
279 at skyde og så skal du lære at hoppe og kravle og åbne døre. Sådan har de klassiske
280 tutorials været. Men nu er de blevet meget bedre til at implementere historien, således den
281 allerede starter med det samme. Man spiller spillet og lærer det samtidigt med. Og det er
282 den form for tankegang, som jeg godt kunne tænke mig allerede startede... ja i
283 Undervisningsministeriet; at man leger sig til viden og færdigheder. Og det er den oprigtig
284 måde at lære på, mens den civiliserede måde er at nu skal vi undervises og så må der ikke
285 leges. Her kan computerspillet være både leg og undervisning på samme tid, uden at miste
286 fokus.

287 *C: Du fortæller at der findes de klassiske og de nye tutorials, har du nogen eksempler på*
288 *nogen gode nye tutorials i spil?*

289 D: I spillet "Little Big Planet" har de blandet en 3. ting ind hvilket er rulleteksterne. Spillet
290 starter med at der kommer lys ned på din figur og så er der en speaker der siger: "Dette er
291 din figur, prøv at bevæge dit joystick og se hvordan du går, løber og springer...". Det giver
292 en rigtig god introduktion og man spiller banen samtidig, som man gør med alle mulige
293 andre baner. Krøllen ved det er, at der er billeder af dem der har lavet spillet således der en
294 credit til dem. Det er en måde at smelte det hele sammen på, således man aldrig keder sig
295 selvom man får informationer. Det er et rigtigt godt eksempel på en tutorial som fungerer
296 godt og som er lavet rigtigt med noget læring ind over. Et eksempel på et dårligt spil er
297 "Remission". For det første kan karakteren alt for meget, hvilket gør det alt for besværligt;
298 der er bestemte taster for at vende sig, i stedet for at man bare kunne dreje sig rundt. Alt det
299 får du at vide inde i ét rum på samme tid og så starter spillet og så skal du bare kunne det.
300 Og det er forkert, for man har jo glemt meget og kan måske huske 3 af de 15 ting man fik at
301 vide. Så skulle første mission være at man bare skulle komme fremad og nå frem til et eller
302 andet. Så har du lært det første. Og så har du ikke engang fået at vide at nu har du lært det,
303 det skete bare helt naturligt. Og den karakter du skulle nå hen til kunne sige "kan du ikke
304 prøve at samle det der op, hvilket du gør ved at trykke på den tast". Så samler man det op
305 og så får man en ny besked og på den måde bliver du underholdt samtidigt med at du bliver
306 undervist. Det er hele konceptet bag, at man ikke bare skal opnå viden uden at gøre noget.
307 Det hele skal være oplevelses baseret, således det hele hænger bedre fast og er sjovere og
308 det er det som computerspil kan. Man skal være aktiv og have oplevelser og man skal
309 mærke det på egen krop.

IV Transcriptions of the testing interviews

Efter hvert interview bliver interview personen ”debriefed” omkring interviewet. Ingen af de deltagende interview personer havde spørgsmål eller yderligere kommentar til interviewet.

Interview med Anna Nielsen

**Charina B. S. Hansen; studerende/interviewer: C
Anna Nielsen; lærer studerende: A**

- 1 *C: Har du hørt om læringsspil før?*
- 2 A: Ja, det har jeg. Danfoss har "Universe" hvor jeg har hørt om nogle læringsspil. Jeg
3 kender ikke noget indgående til dem. Jeg ved bare at de har det.
- 4 *C: I forhold til produktet du har prøvet så stiller jeg det 1. spørgsmål. Jeg blev, ved første*
5 *indtryk, motiveret til at fortsætte med at interagere med spillet?*
- 6 A: Ja der er jeg enig.
- 7 *C: Du er enig. Hvorfor er du enig?*
- 8 A: Fordi jeg syntes det virkede spændende, at komme ind og se hvad der ligger bag ved i
9 spillet.
- 10 *C: spørgsmål 2. Det var svært at finde et overblik over spillets indhold og formål?*
- 11 A: Ja der er jeg også enig.
- 12 *C: Der er du også enig. Og hvad grunder du det i?*
- 13 A: At jeg havde svært ved at finde ud af hvordan jeg ligge skulle komme videre til at starte
14 med. For at finde ud af hvordan gør jeg det her. Så jeg var nødt til at køre lidt op og ned af
15 siderne.
- 16 *C: Spørgsmål 3. At overblikket var designet som en bog gjorde at jeg lettere kunne*
17 *genkende og få et overblik?*
- 18 A: Der er jeg meget enig i det du siger. Fordi det var meget let genkendeligt. I og med det
19 var en bog jeg skulle slå op i og jeg fik en indholdsfortegnelse. Hvad var den her bog
20 indeholdt i punkter. Det gjorde at det var godt.
- 21 *C: Så man kan sige i og med at du havde svært ved og finde ud af overblikket i spillets*
22 *indhold og formål. Kan have noget at gøre med at spillet ikke er færdigt?*
- 23 A: Det kan det godt, ja.
- 24 *C: spørgsmål 4. Der var et tidspunkt hvor jeg blev forvirret og havde lyst til at stoppe?*
- 25 A: Der er jeg meget enig, ja. Det er jeg fordi da jeg kom ned på side 2 var der ikke vist
26 hvordan kommer jeg videre her. Der måtte jeg ligesom prøve og finde ud af, hvordan gør
27 jeg det her. Ved at køre køseren op og ned over siden og prøve forskellige steder. Men jeg
28 syntes ikke.... Det gjorde mig forvirret vil jeg sige.
- 29 *C: Det gjorde dig forvirret. Var det fordi du ikke kunne trykke på de andre fordi der kun*
30 *var et link.*
- 31 A: Ja. Det var det der gjorde det lidt svært fordi at jeg selv skulle finde ud af, hvor er det
32 lige at jeg skal gøre det henne.
- 33 *C: spørgsmål 5. Der var ikke så meget læringskontent i spillet?*
- 34 A: Det er jeg enig i. Jeg skal lige høre dig, når du siger læringskontent?
- 35 *C: Det er læringsindhold. At du lærer noget af spillet.*
- 36 A: Jeg ønsker at ændre mit svar til at jeg er uenig, fordi jeg syntes det er godt at man ser
37 den her blodåre og man kan vælge sig ind på forskellige ting. Hvad sker der når der er en
38 blodprop. Der er det gode og det onde kolesterol. Hvad gør jeg ved det. Hvordan skal jeg
39 forholde mig til det. Det syntes jeg var godt.
- 40 *C: spørgsmål 6. Læringen skal integreres anderledes i spillet?*
- 41 A: Det er jeg uenig i. Jeg syntes faktisk det er en god måde det er gjort på.
- 42 *C: ja*
- 43 A: Fordi man skal også tænke på at det skal være sjovt og man skal også tænke på at man
44 ikke nødvendigvis har en stor viden om emnet inden man går i gang med spillet. Derfor er
45 det vigtigt at det er som det er.
- 46 *C: Så du vil mene at hvis man ikke har så stor en viden vil man sagtens kunne forstå hvad*
47 *der skete i spillet.?*
- 48 A: ja, det vil jeg mene.

49 *C: Spørgsmål 7. Det var let at danne mig et overblik over læringen i spillet.*

50 *A: Det er jeg enig i ud fra at det vistejo hvad det var at man skulle være opmærksom på. At*
51 *man skulle passe på med at man ikke får forkalkning i årene og at man kan danne*
52 *blodpropper. Man skal være forsigtig med kolesterol, både på den ene og den anden måde.*
53 *At man sørger for at få det gode kolesterol, men det dårlige skal man være varsom med. Så*
54 *det er jeg enig i.*

55 *C: spørgsmål 8. Spillets læring er integreret på en god måde i sammenhæng med*
56 *hinanden?*

57 *A: Det er jeg enig i. Fordi det går meget godt i spænd med hinanden.*

58 *C: spørgsmål 9. Det er et spil jeg godt vil udforske på egen hånd, for til sidst at bruge det*
59 *til undervisnings sammenhængende?*

60 *A: Det er jeg også enig i fordi det er opbygget på en god måde som jeg også sagde før. Og*
61 *jeg kunne godt tænke mig at se mere af det spil. I forhold til at kunne bruge det i*
62 *undervisnings øjemed. Fordi at jeg mener at det vil bringe noget godt til eleverne. De vil*
63 *være interesseret i det, fordi det bliver bygget op på den her måde. Hvor at de får en viden*
64 *om de her ting. De behøver ikke at have en indgående viden før de går i gang med spillet.*

65 *C: Var det let for dig og vil du føle at du ville kunne bruge det selv og lære spillet at kende.*

66 *A: Det vil jeg mene at jeg godt kunne, ja.*

Interview med Signe Jeppesen

Charina B. S. Hansen; studerende/interviewer: C
Signe Jeppesen, lærerstuderende: S

- 1 *C: Bruger du computer i din fritid?*
2 S: Ja jeg sidder og kigger en del på Internettet omkring ting jeg skal undersøge. Ikke
3 bestemte ting, bare sådan når jeg lige kommer i tanke om noget jeg gerne vil vide noget
4 om.
5 *C: Så vil jeg lige høre dig om du har hørt om læringspil før?*
6 S: Ja, en lille smule har jeg. Men det er mest sådan på hjemmebasis.
7 *C: Hvilket kunne det fx være?*
8 S: Typisk børnespil, hvor man lære sådan plus og minus i små tal og sådan nogle ting.
9 *C: Så stiller jeg det første spørgsmål i forhold til produktet du lige har prøvet. Jeg blev, ved*
10 *det første indtryk, motiveret til at fortsætte med at interagere i spillet!*
11 S: Ja, der er jeg meget enig.
12 *C: Okay der er du meget enig.*
13 S: Ja jeg synes det var enormt spændende.
14 *C: Hvad grunder du det i?*
15 S: Jamen det var både layoutet jeg synes så spændende ud og samtidig måden det er blevet
16 stillet op på, synes jeg virkede enormt iøjefaldende. Samtidig med så de ting man kunne
17 lære om i spillet har min faglige interesse som biologilære studerende og faldt utrolig
18 meget i min smag. Jeg fik lyst til at lære noget og give det videre til mine elever. Altså
19 læringsspillet.
20 *C: Ja okay. Næste spørgsmål lyder sådan: Det var svært at finde et overblik over spillets*
21 *indhold og formål. Hvad er dit svar?*
22 S: Øhm...Øhm..
23 *C: Du må gerne give dig god tid.*
24 S: Nej, altså... jeg synes ikke det var svært at finde overblik.
25 *C: Så hvad ville du svare ud fra skalaen?*
26 S: Jamen så er jeg meget uenig.
27 *C: Meget uenig.*
28 S: Ja, jeg synes bestemt ikke det var svært at finde overblik. Øhm.. det stod meget, det var
29 meget godt sat op i en indholdsfortegnelse der viste, hvad der var under de forskellige
30 hovedemner, der viste hvor henne du kunne få viden omkring spillet og hvordan du kan
31 bruge det til dine elever. Øhm..ja det var ret godt stillet op, sådan med underpunkter.
32 *C: Ja.*
33 S: Det synes jeg var rigtig rigtig godt.
34 *C: Ok, næste spørgsmål: At overblikket var det samme som en bog gjorde at jeg lettere*
35 *kunne genkende og få et overblik.*
36 S: Jamen helt klart.
37 *C: Hvilket svar vil du give ud fra skalaen?*
38 S: Jamen der er jeg meget enig.
39 *C: Okay der er du meget enig.*
40 S: Ja, helt klart. Jeg er jo også vandt til...altså hver gang du skal have en faglig viden, så
41 læser du ofte i en bog, og her har du den skematiske oversigt, hvor man har nogle emner og
42 nogle under emner, og det ser du hver gang man åbner en bog i indholdsfortegnelsen. Det
43 er jo typisk det man er vant til at se, når man åbner en ny bog, så danner man sig hurtigt et
44 overblik ud fra indholdsfortegnelsen.
45 *C: Okay, næste spørgsmål: Der var et tidspunkt hvor jeg blev forvirret og havde lyst til at*
46 *stoppe.*
47 S: Jamen ja...på et tidspunkt blev jeg forvirret, så ja jeg er enig.
48 *C: Ja, du er enig.*

- 49 S: Ja, fordi der var kun et emne jeg kunne sætte markøren på så den viste en hånd, og den
50 kørte jeg så hurtig forbi det ene sted, fordi jeg ikke opfattede med det samme, at jeg kunne
51 trykke på det emne. Den var lidt svær at 'poppe' op, så jeg vidste ikke det var den jeg
52 skulle trykke på, men jeg fandt da ud af det.. Men det var også fordi de andre emner ikke
53 viste en hånd som indikerer man kan trykke sig videre, så ja jeg var da lidt i tvivl et kort
54 øjeblik om man kunne trykke sig videre på skærmen, så skulle lige finde den først.
- 55 *C: Ja, næste spørgsmål: Der var ikke så meget læringsindhold i spillet.*
- 56 S: Der er jeg lidt uenig. Man kan sige, de ting som er onde for kredsløbet, der mister man
57 liv hvis man rammer dem, og omvendt de ting der er gode og som gavner kredsløbet, der
58 får man rent faktisk point. Også det der med at man skal samle nogle egenskaber som er
59 gode for kroppen og som så giver point, altså det synes jeg giver et rigtig godt indblik i,
60 hvad det er der er sundt for kroppen.
- 61 *C: Ja.*
- 62 S: Og hvad det er der er nødvendigt for at kroppen kan leve videre.
- 63 *C: Ja, så tager jeg det næste spørgsmål. Læringen skal integreres anderledes i spillet.*
- 64 S: Det ved jeg ikke rigtig, for jeg ved faktisk ikke hvordan det ellers skulle... altså... jeg har
65 ikke oplevet så mange spil før, udover det spil som jeg snakkede om i starten, så jeg har
66 ingen anelse om, hvordan det ellers kunne integreres i spillet. Men den måde det blev
67 integreret i spillet synes jeg var vældig nyttigt. Jeg synes helt klart jeg ville kunne bruge det
68 til mine elever. Til dem ville jeg gerne kunne lære dem faglig læring ud fra et spil. Netop
69 også fordi spil gør det mere interessant, for de fleste børn, netop fordi de er vokset op med
70 computerspil og føler sig trykke ved det.
- 71 *C: Ja, ok. Det næste spørgsmål: Det var let at danne mig et overblik over læringen i spillet.*
- 72 S: Jeg er egentlig meget enig i at kunne danne sig et overblik i spillet, fordi at, ja jeg synes
73 ret hurtigt jeg fandt ud af, hvad selve spillet gik ud på, og hvad der gav plus point og hvad
74 der gav minus point.
- 75 *C Ja, og det næste. Spil og læring er integreret på en god måde i samhörighed.*
- 76 S: Ja, jamen det synes jeg, ja. Altså ud fra det lille udsnit.
- 77 *C: Hvad ville du svare ud fra skalaen?*
- 78 S: Jamen der er jeg egentlig meget enig.
- 79 *C: Ja.*
- 80 S: Ja, lige præcis i det lille udsnit du viste mig, der synes jeg egentlig at både spillet og
81 læringen var utrolig godt integreret, altså, det havde et godt samspil synes jeg. Øhh..men
82 det er selvfølgelig svært at sige ud fra en så lille en del, øh.. fordi når spillet er meget større
83 kan det jo give et helt andet billede af samspillet der er mellem indlæring og selve spillet.
84 Men ud fra det lille indblik, der synes jeg egentlig det var rigtig godt.
- 85 *C: Godt. Det næste spørgsmål: Det er et spil jeg gerne vil udforske på egen hånd, for til
86 sidst at bruge det i undervisningssammenhænge.*
- 87 S: Ja der er jeg egentlig meget enig. Som sagt synes jeg jo at det er et fagligt område jeg
88 interesserer mig enormt meget for, som jeg også skal undervise i. Så det er helt klart et spil
89 jeg gerne vil udforske på egen hånd, fordi jeg finder det utrolig interessant.
- 90 *C: Ville du også sidde med det alene for egen interesse og finde ud af hvordan det fungerer
91 for derved at lære det videre til dine elever?*
- 92 S: Jamen helt klart, det er da et spil jeg vil gå igennem og se hvor meget det er man kan
93 lære, og på hvilket fagligt niveau det ligger på. Bare det at lære fra et spil synes jeg er en
94 rigtig spændende indgangsvinkel, og da jeg aldrig selv har prøvet det før, vil jeg gerne være
95 åben for nye muligheder til læring.

96 *C: Ville du så have mod på at lære et avanceret spil at kende, såsom det her spil, for at*
97 *kunne give dine elever en mulighed for at lære gennem spil?*
98 *S: Ja, helt klart. Det er selvfølgelig typisk at du selv skal udforske lidt i ting før du kan*
99 *undervise dine elever i det, så derfor er det klart at du skal gøre lidt for at finde nye*
100 *muligheder. Og selvfølgelig også selv finde ud af, i det her tilfælde, hvordan spillet*
101 *fungere.*

Interview med Lars Jensen

Charina B. S. Hansen; studerende/interviewer: C

Lars Jensen; lærerstuderende: L

- 1 C: *Først skal jeg lige høre om du har hørt om læringspil før.*
- 2 L: ja
- 3 C: *Hvad for eksempel.*
- 4 L: Det kan jeg så ikke huske lige nu. Andet end teoriprøver, andre kan jeg ikke komme på
- 5 lige nu
- 6 C: *Har du hørt om det i forhold til undervisning i skolen.*
- 7 L: Ja det har jeg, men jeg har ikke rigtig hørt hvad det er for nogen.
- 8 C: *Nu stiller jeg dig 1. spørgsmål ifht. produktet du lige har prøvet. Jeg blev, ved første*
- 9 *indtryk, motiveret til at fortsætte med at interagere med spillet.*
- 10 L: Der er jeg meget enig
- 11 C: *Der er du meget enig. Hvad grunder du det i?*
- 12 L: Det grunder i at det ser interessant ud. Og det er nemt at finde rundt i.
- 13 C: *Spørgsmål 2. Det er svært at finde et overblik over spillet indhold og formål?*
- 14 L: Det er jeg meget uenig i
- 15 C: *Det er du meget uenig i. Hvordan kan det være?*
- 16 L: Fordi det hele stå jo så man fuldstændigt kan gå ind og se hvad man skal have. Og
- 17 hvilke ting man skal ned under og så klikke sig ind der og gå videre til det næste.
- 18 C: *Spørgsmål 3. At oversigten var designet som en bog gjorde at jeg lettere kan genkende*
- 19 *oversigten og få et overblik.*
- 20 L: Det er jeg enig i. Meget enig.
- 21 C: *Du er meget enig. Fordi?*
- 22 L: Det er fordi at jeg syntes at det at den er lavet som en bog gør at man kan slå op i den, og
- 23 bladre tilbage igen og se hvad man skal. Om man vil gøre noget andet eller..... Det syntes
- 24 jeg er alle tiders gode ide.
- 25 C: *Spørgsmål 4. Der var et tidspunkt hvor du blev forvirret og har lyst til at stoppe?*
- 26 L: Nej det syntes jeg egentligt ikke jeg var Det er jeg uenig i.
- 27 C: *Hvorfor det?*
- 28 L: Jeg syntes det hele virkede som man bare skulle gå i gang og bare komme der ud af. Jeg
- 29 havde faktisk ikke lyst til at stoppe.
- 30 C: *Spørgsmål 5. Der var ikke så meget læringsindhold i spillet.*
- 31 L: Det er jeg uenig i.
- 32 C: *Hvordan kan det være?*
- 33 L: Fordi den måde jeg så billedet på der. Der syntes jeg at der var rigeligt med
- 34 læringsindhold i det. Og man kunne sagtens kombinere det med flere forskellige ting så
- 35 man kunne komme videre i det igen. Så jeg syntes at det er et godt spil.
- 36 C: *Hvad er det for noget læringsindhold?*
- 37 L: Det er jo det der med at, i det her tilfælde er biologi, legemet og folks sundhed. Og det er
- 38 jo ikke nogen dum ting her i dagens Danmark at lære noget om sundhed.
- 39 C: *spørgsmål 6. Læringen skal integreres anderledes i spillet?*
- 40 L: Jeg er uenig
- 41 C: *Det er du uenig i?*
- 42 L: Det er jeg fordi jeg syntes, netop fordi det er så let at gå til, så lære man mere af det når
- 43 man ligesom har det i fingrene og bare går derudaf. Den måde er det lavet godt på.
- 44 C: *spørgsmål 7. Det var let at danne mig et overblik over læringen i spillet.*
- 45 L: Ja jeg syntes faktisk at det var let at danne mig overblik. Det er jeg enig i. Og det syntes
- 46 jeg fordi det var så nemt at gå til, bare der ud af. Det hele stod jo hvordan man skulle gøre.
- 47 Så man havde en mulighed for at komme godt der ud af.
- 48 C: *Spørgsmål 8. Spil og læring er integreret på en god måde i samhørighed?*

49 L: Ja og det er jeg enig i, oven i købet meget enig i. Og det vil jeg sige at, selvfølgelig er
50 det ikke sådan et spil de unge sidder og spiller i dag med meget vold og ødelæggelser og
51 fuld skrue fra start til slut. Det her er jo et der skal gå ind og fortælle folk noget mere om
52 kroppen og folks sundhed i dag.

53 *C: Det sidste spørgsmål. Det er et spil jeg godt vil udforske på egen hånd, for til sidst at*
54 *bruge det i undervisnings sammenhængende?*

55 L: Ja men det er jeg enig i. Og det er jeg på den måde, at det virker som om at det er let at
56 gå til og man skal ikke bruge alt for mange kræfter på det. Forstået på den måde at alle kan
57 være med både dem der er fremme i skoene mht. sådan noget spil, og dem der ikke er så
58 meget på med computere. De kan også bruge spillet. Så jeg syntes det er et spil der er godt
59 at bruge i undervisnings sammenhæng.

