

Digitale undervisningsmidler i skolen

Computerspil og computerspilslignende programmer

www.4ben.dk



Interessante elementer i computerspil i forhold til læring

3 spil:

- ZOO Tycoon, Microsoft Game Studios
- Stop Disasters, FN/Internation Strategy for Disasters Reduction
- Third World Farmer, Hermund, Toubro, Nielsen og Spycher

3 vigtige elementer:

- Eksplorative elementer: læringselementer der kan eksperimenteres med
- Instruktion: mindre tekst, mere visuel instruktion
- Kulturel model: fortæller historie, der kan løftes ud af spillet



ZOO Tycoon



www.4ben.dk

[Fortid]

[Uand]

[Fremtid]



ZOO Tycoon

- **Eksplorative elementer:**
planter, terræn, føde dyr...
- **Instruktion:**
økonomi, ikoner over figurer...
- **Kulturel model:**
San Diego ZOO



ZOO Tycoon

- Roller ud af spillet
- Simulering af praksisdomæne

>>> webaviser, daglig blog fra dyrepasseren

www.4ben.dk



Stop Disasters!



www.4ben.dk



Stop disasters!

- **Eksplorative elementer:**
Huse, beplantning, kystsikring...
- **Instruktion:**
Pop-up, "test"-katastrofe
- **Kulturel model:**
Katastrofeområder i verden



Webquest

- **Roller:**
Journalist, specialist, politiker, redder/nødhjælpsarbejder, øjenvidne
- **Resurser:**
Fx spillet Stop Disasters, websites, film, animationer, bøger...
- **Klare mål:**
TV-klip om naturkatastrofe, optaget på video



Third World Farmer



www.4ben.dk

[Fortid]

[Uand]

[Fremtid]

Third World Farmer

- **Eksplorative elementer:**
afgrøder, dyr, redskaber...
- **Instruktion:**
Gennemspilning af år...
- **Kulturel model:**
Landmand i den 3. verden



Hvorfor computerspil?

Flere veje at gå – spilleren skal træffe valg

Mulighed for at fejle

Multimodalt

Computerspillet er en hypertext

Computerspillet er en simulering

Computerspillet er et rollespil



Henvisninger

www.4ben.dk

Link til spil: computerspiliskolen.dk

Kontakt: erkmann@4ben.dk

www.4ben.dk

