Dataspel och spelande

Digitala verktyg och medier för kommunikation - Språk och kommunikation fritidshem, Fritidshem

Syfte

Eleverna får som uppgift att fundera på spel och spelande genom en rad aktiviteter, bland annat skapa en idé till ett eget dataspel. Detta upplägg passar att genomföra både på fritids och i skolan eller att göra vissa saker i skolan och andra på fritids. Välj aktiviteter som passar din grupp och verksamhet.

Läraren reflekterar

Berätta i veckobrevet eller liknande att ni under en period kommer tala och arbeta kring och om spel. Det är bra att vårdnadshavare är informerade och kan ställa frågor om de undrar över något eller så ger vetskapen dem en möjlighet att samtala om spel och spelande hemma. Om vi använder elevernas erfarenheter och intressen kan man verkligen börja diskutera värdegrund. När barnen öppnar SIN värld för dig visar de tillit och räknar med att du verkligen är intresserad av deras värld.

Metod och aktiviteter

Aktiviteterna, frågorna och uppgifterna tar olika lång tid. De går att genomföra på olika sätt, till exempel i stor och liten grupp och som enskilda tankeuppgifter. Likaså att variera uttrycksformer, muntligt och skriftligt, och olika sätt att berätta och beskriva (till exempel i bilder och text).

Mitt favoritspel. Prata om vilka spelkonsoller det finns, till exempel: rörelsebaserade, strategispel, LAN (nätverksspelande), applikationer, onlinespel, tv-spelkonsoller och interaktiva portalplattor till tv-spel. Be barnen fylla på och skriv på tavlan vad som sägs. Eleverna väljer en form som passar för att beskriva sitt favoritspel, exempelvis skriva och rita. Berätta om eller recensera ett dataspel som du brukar spela:

- Vad heter spelet?
- Vad är det för slags spel?
- Vad går det ut på?
- Vilka åldrar passar det för?
- Vad är det som tilltalar dig med spelet?
- Varför ska man spela?

Fråga barnen vilket spel som de tycker är roligast! Spalta upp dem på tavlan (här får barnen även märka att de har gemensamma spel de gillar, råd dem att tipsa varandra om saker de har kommit på i spelen – att ta hjälp av varandra).

Efterarbete: Notera vilka spel som är populärast. Skriv upp de tio populäraste. Gör ett diagram och sätt upp i hallen så får föräldrar fylla i vilket av dessa spel de spelar. Det är intressant att se om de spelar samma spel som sina barn. Det är även intressant att se reaktionerna från föräldrar när de får veta vilka spel som är populärast i klassen. Troligtvis kommer de bli nyfikna och tanka ned spelen för att se vad det är för något.

Spel i skolan och/eller på fritids. Eleverna kan prata med varandra om sina favoritspel och ge tips på hur man spelar dem. Sedan kan de testa spela i grupper. Möblera så att flera barn sitter tillsammans. Prata om vilka spel som passar att spela på fritids. Vilka spel som de spelar hemma kan passa på fritids? Varför/varför inte?

En schysst (spel)kompis. Fundera på och samtala om:

CC BY NC SA

- Hur är man en schysst kompis på nätet när man spelar med andra?
- Om du blir kränkt eller illa behandlad i ett spel, vad kan/ska du göra då? Vem kan du prata med?
- Varför är det så viktigt att berätta om någon är taskig?
- Om du ser att en annan spelare blir illa behandlad i ett spel, vad kan du göra då?
- Ta reda på och sök tillsammans så att barnen ser hur man rapporterar/blockar eller säger till på ett trevligt sätt.
- Dela med sig-kulturen? Har någon kommit på något tips i ett spel som den vill dela med sig av?

Spel spelar roll, du spelar roll. Se filmerna:

Bifogad video: https://www.youtube.com/embed/DBvZjwTXBzA?feature=oembed

Bifogad video: https://www.youtube.com/embed/B-Ly-7OkMrw?feature=oembed

Titta på filmklippet: Mediesnacket – Speltid. Samtala med barnen utifrån underlagen om vilka erfarenheter de har av spel. Exempel på frågor:

- Ibland blir det bråk om spel i hemmet, kanske för att man tycker olika? Vårdnadshavare tycker kanske att man spelar för mycket och barnet kanske tycker att de spelar för lite? Vad är lagom?
- Det är faktiskt vanligt att man bråkar om spel. Berätta och fråga barnen hur de brukar lösa det i sitt hem. Finns det regler?
- Berätta om att det är viktigt att prata om spel i hemmet om det blir problem. Att förstå och förklarar för varandra är det viktigaste. Kanske ha ett möte i familjen om hur reglerna ska vara.

Vuxna som bestämmer och barnkonventionen. Vuxna vill bara barnens bästa! Om mamma eller pappa säger nej till ett spel som du gärna vill spela, så får man respektera det. Precis som att man inte får äta godis innan maten. Men DU har rätten att berätta vad du tycker och känner och de vuxna måste lyssna. Det står i barnkonventionen – en regelbok som handlar om vad barn har rätt till. De vuxna måste lyssna på dig- men det betyder inte att de måste GÖRA vad du säger. De tänker på ditt bästa. Alla familjer tänker inte likadant – det som man har bestämt i en familj gäller kanske inte i en annan familj. Eleverna kanske kan skriva sina tankar om detta i en tankelogg. Dela med sig av det som känns okej?

Heta stolen övning. Ställ stolar i en cirkel. Välj ett eller några få barn som vill utveckla sina tankar kring varje fråga. Blir det för långa diskussioner är risken att några tappar intresset för övningen som ska vara ett lustfyllt sätt att – ge dig som pedagog information, ge eleverna information om vilka erfarenheter klasskompisarna har.

Alla byter plats som:

- brukar spela dataspel
- spelar online
- spelar ihop med kompisar
- spelar ihop med någon förälder
- ibland måste lära sina föräldrar hur de ska göra när de är med och spelar
- har spelfria dagar
- har regler över hur mycket de får spela
- blivit osams med en förälder där bråket handlat om att spela
- måste vara ute och leka/sporta lika lång tid som de spelar

- har föräldrar som bestämt regler för vad de får göra på och med digitala verktyg
- har regler om vilka spel, sidor, filmer, YouTube-klipp som du får använda och titta på

Flera påståenden. Alla byter plats som:

- någon använt ditt lösenord till ett spel du spelar
- fått en gubbe hackad i ett spel
- blivit vän med någon du inte känner i ett spel
- varit med om att någon skrivit något elakt till dig i ett spel
- själv skrivit något elakt till någon
- fått kedjebrev som måste skickas vidare
- tycker att det finns spel som vänder sig speciellt till tjejer
- tycker att det finns spel som vänder sig speciellt till killar

Våldsamma spel. Läs något om den senaste forskningen om spel på internet/tv-spel. Det finns fortfarande inte någon koppling med att våldsamma spel genererar aggressivitet hos spelaren.Snarare visar forskningen tvärtom. Att människor som spelar våldsamma spel har oftast en bakomliggande orsak till just att de väljer dessa spel före andra och det visar sig vara bristande socialt stöd. Eleverna kan fundera på och samtala om våld i spel. Vilka (karaktärer) är våldsamma? Vem faller offer för våldet? Vad förorsakar våldet? Är våldet motiverat/omotiverat? Vad tänker och känner eleverna om våld i spel?

Länkar till artiklar om ämnet:
psykologtidningen.se/2017/03/09/inte-mindre-empatisk-av-valdsamma-datorspel
www.helahalsingland.se/artikel/forskarna-oeniga-om-spel-paverkar
statensmedierad.se/publikationer/rapport/valdsammadatorspelochaggressionenforskningsoversikt.713.html
www.reconnect.se/datorspel-och-vald/

Pojkar och flickor: 73% av barnen som spelar spel på internet under 12 år. Pojkar spelar mera än flickor. Bara 7 % av flickor spelar spel. Men det är 49% av alla spelande flickor som använder spel med chattfunktion. Det är det bara 12% av pojkarna som gör det. Fundera på och samtala om dessa skillnader. Känner eleverna igen sig eller inte? Vad kan dessa skillnader bero på?

Spel på internet är faktiskt en lagsport och man kan vara med i föreningar som spelar och utvecklas tillsammans. De spelar även turneringar och har tävlingar i olika spel. Ett populärt spel som spelas heter League of ledgends (LOL) http://eune.leagueoflegends.com/ och World of Warcraft (WOW) http://eu.battle.net/wow/en/. Fundera på och samtala om vad spelandet kan ge bortom det omedelbara roliga och lustfyllda? Känner eleverna igen sig?

Spelutvecklare. Prata gärna om spelutvecklare som eleverna känner till. Varför de utvecklar spel? Det finns få indieprogrammerare som gör spel bara för nöjes skull. Notch (Minecrafts pappa) är en indieprogrammerare som råkade hitta på ett mulitmiljonärsspel. Nu äger han det inte längre utan har sålt det till Microsoft. Ett bolag som arbetar med pc datorer. Man vet inte vad det nya företaget ska göra med spelet eller hur den ska utvecklas. Men under den tiden Notch (Marcus Persson som han egentligen heter) var ägare tjänade hans företag Mojang ca 400 000 kr om dagen. För det kan man köpa en stor ny bil.

Skapa ett eget spel. Eleverna får fundera på: Om du skulle göra ett eget dataspel, vilken typ av spel skulle du göra? Eleverna funderar på hur de ska presentera sin ide? Vilka verktyg ska de använda? Papper och penna? Mindmap? Skiss – för att sedan renskriva? Dator eller surfplatta?

Börja med att be barnen att berätta vilka typer av spel som de kommer att tänka på. Spalta upp spelen som eleverna säger på tavlan eller gör en tankekarta. Analysera vilken sorts spel som verkar populärast i er klass, till exempel:

- bilspel
- äventyrsspel
- byggaspel
- sköta om (djur)
- hoppa och samla poäng
- sociala spel (då man deltar i en virtuell värld)
- spel där man lär sig saker
- plattformsspel

Låt eleverna fundera en stund över vilket sorts spel de vill konstruera. Finns det flera i klassen som vill konstruera ett frågesportspel, äventyrsspel, lösa mysterierspel, ta sig igenom den kluriga labyrinten? Vill några arbeta tillsammans? Vill någon utveckla sin spelidé ensam? Viktigt att alla känner sig inkluderade! Någon kanske vill fundera ett tag och få möjlighet att gå med i en grupp efter en liten stund.

Vad behöver man tänka på när man gör ett spel? Några saker att fundera på:

- Vilken målgrupp vänder man sig mot? Ålder?
- Vad går det ut på?
- Vad kan man göra?
- Funktioner?
- Ska man kunna spela på dator, mobil, lärplatta, annat?
- Är det ett onlinespel?
- Ska man kunna chatta?
- Levels?
- Säkerhet? Vad händer om någon är otrevlig mot någon?

När arbetet med spelplanerna är klara kan eleverna skriv om spelet, göra en reklamaffisch, spela in reklamen på Photo Booth eller gör reklam för spelet som en liten sketch som spelas upp i klassrummet.

Lgr22 Syfte

Utveckla förmåga att formulera sig och kommunicera i tal och skrift, urskilja språkliga strukturer och följa språkliga normer.

Centralt innehåll*

Strukturerade samtal. Att berätta om vardagliga händelser samt att uttrycka känslor, kunskaper och åsikter. Att lyssna, ställa frågor och ge kommentarer.
Att lyssna aktivt och återberätta viktiga delar av ett innehåll.
Muntliga presentationer och muntligt berättande. Föremål, bilder, digitala medier och verktyg samt andra hjälpmedel som kan stödja presentationer.

Kriterier för bedömning av kunskaper*

Eleven samtalar om elevnära frågor och ämnen och ställer frågor, ger kommentarer och framför egna åsikter. När eleven berättar om vardagliga händelser beskriver eleven dem så att innehållet tydligt framgår. Dessutom ger och tar eleven enkla muntliga instruktioner.

Eleven skriver enkla texter med läslig handstil och med digitala verktyg. I texterna använder eleven stor bokstav, punkt och frågetecken samt kan stava ord som eleven själv ofta använder och som är vanligt förekommande i elevnära texter. De berättande texter eleven skriver har tydlig inledning, handling och avslutning.

* årskurs 1-3, svenska