

Från äventyr och ädelstenar till inläring

MIA MATTSSON

Vi människor har använt spel och lekar för att skapa samhörighet, lösa problem och fostra framtida generationer. Samtidigt har spel och lekar en självklar roll i skolan för att främja samarbetsförmåga, problemlösning, fysiskt välmående och inläring. Idag spelar de flesta barn någon typ av mobil- eller datorspel där de bygger världar, samlar ädelstenar och nya spelkaraktärer. Samtidigt som också vi vuxna är målgrupp för det som kallas spelifiering i vardagen; vi samlar bonus på inköp, försöker hålla oss i topp på olika Strava-segment och jagar tummar upp på inlägg i sociala medier.

Adam Palmquist lyfter i boken *Det spelifierade klassrummet* (2018) fram hur spelifiering (gamification) och spelvärldens element kan användas i pedagogiskt syfte. Han visar på hur ett bra spel har en klar målsättning, reglerna är tydliga och avgränsade, spelaren har en rimlig chans att klara spelet och får respons efter utfört uppdrag. Ett bra spel har också element av social samverkan och dialog med andra spelare. På samma sätt har ett brädspel klara moment av social samvaro, tydliga regler, problemlösning genom olika strategier samtidigt som du direkt kan kopiera andras lyckade strategier.

I det spelifierade klassrummet anser Palmquist att man kan höja motivationen och inläringen genom att låta spelvärldens element kliva in. De som designar spel lägger mycket tid på att hitta balansen mellan inre och yttre motivation för spelaren. De har identifierat flera motivationsfaktorer som är bekanta också för oss lärare. Spelen innehåller vanligtvis olika nivåer och svårighetsgrader för att hålla spelaren intresserad och få känslan att man blir skickligare, samtidigt som svårighetsgraden höjs gradvis. Spelaren sporras av uppdragens som ska lösas. Uppgifterna eller uppdragen delas in i mindre sekvenser och blir lättare att ta till sig och utföra. Dessutom får spelaren respons och ges möjlighet att göra om igen tills det blir rätt. Belöningsystem är också en central del av de många spel. Spelen använder ljud, bild



och rörelse för att aktivera flera sinnen vilket skapar en gynnsam utgångspunkt för lärande. Palmquist konstaterar att när vi lära oss utsöndrar hjärnan dopamin som i sin tur ger oss motivation och vi blir positiva till att engagera oss. Vi vill helt enkelt uppnå samma känsla igen!

Dessa element från spelvärlden känns inte direkt obekanta för oss i klassrummet där vi också strävar efter inläring och balanserar mellan rätt nivå av inre och yttre motivation. Hur väcker vi det genuina intresset för miljöproblem under antiken eller partiväsandets utveckling under tidigt 1900-tal? Samtidigt som vi borde minska stressen inför provprestationer och den ständiga jakten på studiepoäng?

I Åbo har ett samarbetsprojekt mellan universitet och yrkeshögskolor tagit fasta på idéerna kring spelifiering i klassrummet när man har utvecklat ett mobilspel för undervisning i kulturell mångfald för åk 4–6. Spelet *Pelimo* är ett inläringsspel för samhällslära med frågeställningar kring bl.a. mänskliga rättigheter, etnicitet, rasism och jämställdhet. Spelet innehåller också en lärarguide som erbjuder material för diskussion och utbyte av tankar och förhållningssätt. Spelet ger eleverna möjlighet att reflektera över och bekanta sig med olika sätt att leva och därmed ge dem verktyg för att möta den mångfald som dagens finländska samhälle omfattar. ■

Skriften är styrelsemedlem i FLHS.