



SKOLEN PÅ DUEVEJ FREDERIKSBERG

4 KVALITETS-
UDDANNELSE



Spil er viden

Hvordan laver vi et lærings spil til elever på mellem-trinnet i den 3. verden?

80

ELEVER FRA 5. ÅRGANG

35

LEKTIONER

1

UGE

AUTENTISKE BRUGERE
& SAMARBEJDE MED
OMVERDENEN

Verdensklassen fra
Skolen på Duevej

ALLE FAG

Eleverne arbejdede med Mål nr. 4, der drejer sig om livslang læring. Opgaven var at skabe et analogt spil til elever i U-landene, som var et kryds mellem læring i et enkelt fag og gamification.

Ideudvikling: Fokus på: Ideskabelse, ideudvikling, idevurdering, idesortering. Med breakers hver 15 minut.

Visuel Brainstorm - hvilket spil vil vi lave? (brug post-it noter som basis til diskussion)

1. Trin 1: Udvikle en simpel spilmotor: kast terninger, spørgsmålskort, hold etc. Inspirationskort, cirkeludvikling, vælg den bedste ide.

2. Trin 2: Lav spilregler

Inspirationskort, cirkeludvikling, vælg den bedste ide.

Eksempler på regler:

a. Brug en terning til at bevæge brikken på spillepladen.

b. Når en spiller lander på et tomt felt, skal han eller hun besvare et spørgsmål. Er svaret rigtigt, må spilleren slå igen. Er det forkert, er det den næste spillers tur.

c. Lander en spiller på et slå igen-felt, må spilleren slå igen.

d. Lander en spiller på et ryk tilbage-felt, ruller spilleren en terning og rykker antallet af øjne tilbage, og turen ender.

e. Den spiller, som når først i mål, vinder spillet.

3. Trin 3: Design: hvordan skal spilfladen/design se ud?

Inspirationskort, cirkeludvikling, vælg den bedste ide. Fx Spillepladen skal indeholde et startfelt og et slutfelt. Imellem disse to skal der være en masse tomme felter. Kan bruge nogle slå igen-felter og nogle få ryk tilbage-felter.

4. Trin 4: Indhentning af viden om emnet: Biblioteket, Internettet, Interview Realisering:

5. Bygning af pretotype

6. Testspil - finde fejl i spilstruktur, ret i jeres produktbeskrivelse

7. Bygning af færdig prototype

8. Evaluering: Quiz med 10 læringspunkter fra spillet.



Se flere forløb og bliv
inspireret på

AKTION
VERDENSMÅL



3 | GODE RÅD

- Lav vidensvæg
- Producer prototyper (før I udvikler det færdige spil)
- Arbejder i spurte på 10 - 15 minutter

Refleksion & overraskelser |

Elever tager kontrollen over projektet og skaber god læring i øjenhøjde til andre elever på deres egen alder.

Forbedringsforslag |

- Vi kunne godt tænke os at eleverne kunne fremstille spillet digitalt.



Materialer |



Forløbet er udviklet af

LÆRER | RUNE BENDIXEN

SOUS
CHEF | SØREN P. DYHRBERG