

Serious Games Læringspill

JoinGame 25.01.08
Ellen Brox, seniorforsker Norut



Tre tema

Utvikling av læringspill
Nordic Serious Games
Mulige finansieringskilder i EU /Norden



Utviking av læringsspill

Krav til spill:

- spennende
- utfordrende
- spillglede
- Vokse med brukeren
- osv

Prosjekt:
SanatOn
Siida
ENVI

Krav til læring:

- faglig innhold
- passe til målgruppe
- læreplan
- "korrekt"
- osv.

Veldig forskjellig innfallsvinkel
Forskjellig forståelse
Hvor begynner man?



Noen utfordringer

Eksempel SanatOn – finsk for skolen

- Spillglede vs. læring
 - tekster
 - oppgaver
 - rekkefølge i spill kontra lærebøker
 - osv.
- Forskjellig forståelse av hva vi skulle lage
- Samarbeid mellom faglig og spillmessig innhold
- Spillet er i en LMS
 - innlogging
 - bruk av logg



Nordic Serious Games

- Finansiert av Nordic Innovation Centre
- Dekker nordiske land og baltikum, aktive deltakere fra F,S, DK, N
- Ledes fra universitetet i Jyväskylä – Agora game lab

- Samler informasjon på wiki: <http://nsg.jyu.fi/>
 - Spill
 - Aktører
 - Forskning og utvikling
 - Osv.

- Arrangerer konferanse i slutten av februar



EU og læringsspill

- EU 7. rammeprogram
 - TeLearn - European research on technology-enhanced learning
http://cordis.europa.eu/fp7/ict/telearn-digicult/telearn_en.html
 - Bransjeprogram

- LLP – Lifelong Learning Program
Flere program:
 - Comenius for skole (13 år)
 - Erasmus – høyere utdanning
 - "Transversal" – bl.a. IKT og språk
 - <http://eacea.ec.europa.eu/> - Lifelong learning programme

- InterReg? Flere program m forskjellige målgrupper og mål: interreg.no

- Nordic Innovation Centre: <http://www.nordicinnovation.net/>

