



SDU

12-13 november

2015

Skolelederkonferansen

Skolen i digital utvikling

"Next level" - Fordommer og muligheter



magnus sandberg

@magnushs



Follow

Oi."Dataspill i skolen, en kontradiksjon med muligheter for ekspansive transformasjoner". Hvems tittel?

[@Alhusoy](#)? [@tobiasstaaby](#)? Rektor sjøl?

View translation

RETWEET

1

FAVORITES

2



12:25 AM - 6 Oct 2015



Tobias Staaby @tobiasstaaby · Oct 6

@magnushs Det er nok rektor sjøl, ja! Jeg behersker ikke "administrasjonsk" ;) @Alhusoy



1



magnus sandberg @magnushs · Oct 6

@tobiasstaaby Mistenkte det. På en skolelederkonferanse blir det sikkert oppfattet som en catchy tittel. :D @Alhusoy



Tobias Staaby @tobiasstaaby · Oct 6

@magnushs Jepp, rektor vet hva hun driver med ;) Kult (og viktig) at skoleledere får høre om #spilliskolen fra en av sine egne. @Alhusoy



2



Lin Marie Holvik

Rektor Nordahl Grieg vgs

Lærer

Master i organisasjon og ledelse

Phd - forskerkursv NTNU, org.læring

Tidligere rektor i grunnskolen

Twitter

Blogg

FB

Mamma til 3+1, samboer



Sverre Næss og Stine Stensønes



Elev 2.klasse studiespesialiserende
Realfag

Dataspill skal gjøre norske soldater bedre.



SPILLET: Espen Solberg (nærmest) og Thomas Brott på Linderud gikk på en smell da flere i kompaniet ble sprengt av russerne.

Granatene spruter ut av kanonløp, og artilleriid dundrer i bakken med ødeleggende resultat. Fienden snirkler seg sakte langs angrepsaksene. I Nittedal er kampen mot fienden allerede godt i gang, og utfallet er ennå ikke avklart. Men flere stridsvogner er sprengt eller uskadeliggjort, og bebyggelsen i Akershus-kommunen står i fyr og flamme.



Elev 3.klasse studiespesialiserende
Realfag

Nordahl Grieg vgs - visjon, verdier og læringssyn



- 180 tilsatte, 850 elever
- Studiespesialisering, HO, SS, MK, Arbeidstrening og livsmestring
- Sykehuskole, Barnevern, Knutepunktskole for hørselshemmede
- Bærekraft og grønn innovasjon
- NGVmedia
- Birøkting
- Gaming



Next Level - Fordommer og muligheter





KRINGSATT AV FIENDER

Dataspill i undervisning ved Nordahl Grieg

Temakveld om ungdom og dataspill - torsdag 05 november

Behandlingsteamet Tepstad&Kvam har lang erfaring i arbeid rundt psykisk helse, og har spesialisert seg innenfor behandling av spillavhengighet.

Torsdag 05. november arrangerer de gratis temakveld der fokus er dataspill. Mange foreldre synes det er vanskelig å forholde seg til barn/ungdom og deres forhold til dataspill. Mange er bekymret over at ungdommen bruker for mye tid på nett og foran skjermen, og at de ikke går på skole, andre aktiviteter og sosialisering.

Tepstad&Kvam har også et lavterskettbud for unge med psykiske problemer, og man kan få gratis samtaler omkring sine spillevaner.



- Dataspill går ut over skolegangen



Obama ber om forskning på kobling mellom dataspill og vold



DIGITALE LÆRING. Skoleelever har lært å løse ligninger igjennom spill i løpet av et kurs. Foto: Aleksander Nordahl

Debatt Skole

Dataspill og læringsutbytte

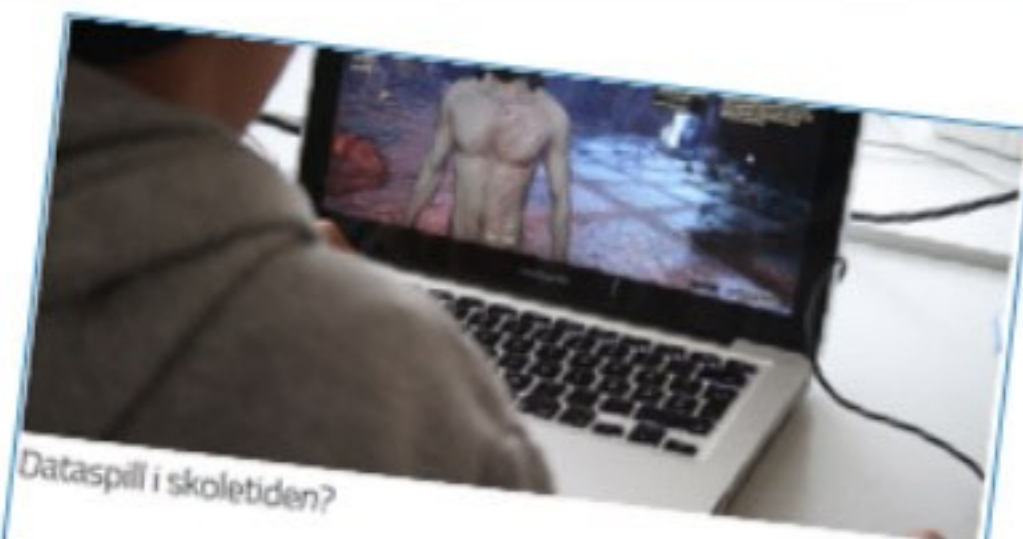
Elever synes det er gøy å løse ligninger med dataspillet «DragonBox», men tradisjonelle metoder gir større læringseffekt. Det viser en studie som legges frem i dag.

Skolekampanje om dataspill og pengespill

Kampanjen «Snakk om spill» ble nylig lansert med kulturminister Thorhild Widvey til stede. Norske barn og unge bruker mye tid på spilling – særlig dataspill. Undersøkelser viser at storspillerne daglig bruker i gjennomsnitt fire timer på dataspill. Derfor er det viktig at både de unge selv og foreldrene er åpne og snakker sammen om spill.

Publisert: 07.10.2015 09:10 Sist endret: aldri Forfatter: Bjørn V. Andersen

Det er Medietilsynet og Lotteritilsynet som står bak den landsomfattende skolekampanjen «Snakk om spill» med informasjon og verktøy på www.hustred.no. Kampanjen er ett av flere tiltak i regjeringens handlingsplan mot spilleproblemer, og omfatter både dataspill og pengespill. Målet er at informasjon og verktøy på nettsiden skal komme til nytte både i klasserommet, på foreldremøter og hjemme.



Dataspill i skoletiden?

De som ikke har E-lyst er kanskje på vei til å bli det. Spillene fra hele verden har gjort det til en god del av tiden for mange barn og unge. Men det er ikke alle som synes det er greit. Mange foreldre er bekymret over at barna bruker for mye tid på spill, og at de ikke går på skole. Det er også mange som synes det er vanskelig å snakke med barna om spill. Derfor er det viktig at både barn og foreldre er åpne og snakker sammen om spill. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til spill. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til foreldre. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til lærere. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til elever. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til ansatte. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til kommunen. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til regionen. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til landet. Det er også viktig at skolen har et godt forhold til verden.

Forsker mener internetkulturen ikke forbereder elevene til det voksne, profesjonelle livet

Kristin Strømshagen Erani
Helsejournalist

En artikkel fra
Norges forskningsråd

13.10.2015 09:00



PÅ SØNDAG KOMMER BØSSEBIER
HUSK Å TA KONTANTER

Publikum
Forskingsrådet
Prekurrett ut
PREKURT - er et
fordringsprogram
Prekurrettet for
grunnskolene for
lærutdanning
Programmet har
gjennomgående
forskningens
kunnskapsgrunn
lærutdanning
Mer på PREKURT

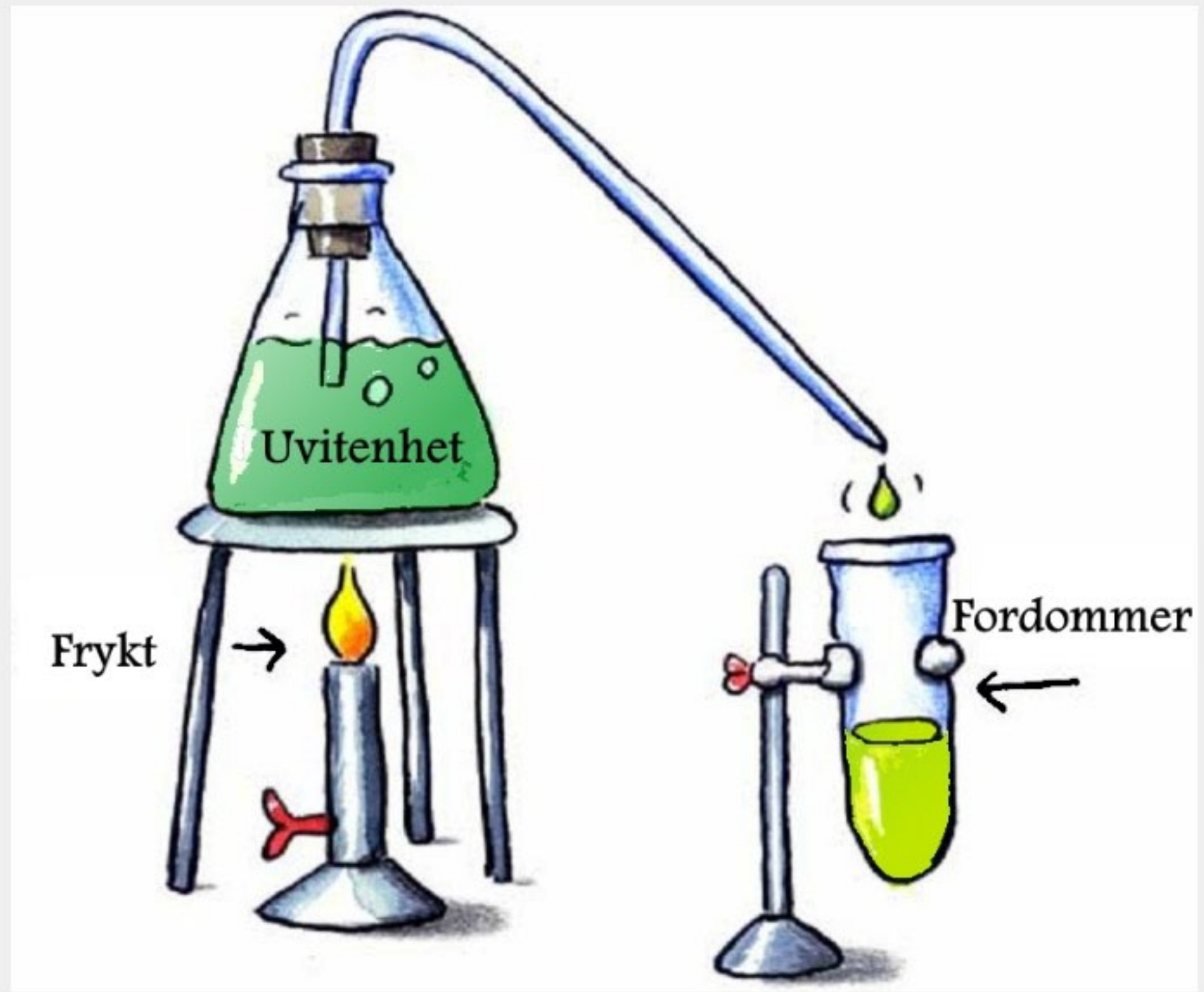
1936

Elsk - og berik med drøm
- alt stort som var!
Gå mot det ukjente,
fravrist det svar

Ubygde kraftverker,
ukjente stjerner -
skap dem, med skånet livs
dristige hjerner!



"Dristige hjerner i samspill"



Det kontradiktoriske prinsipp



NEXT LEVEL - En verden av muligheter

Problemløsning

Refleksjon

Samarbeid

Kreativitet



NEXT LEVEL - En verden av muligheter

"Hot cognition"

Språk

Historie

Fysikk

Religion

Matte

Spill i ulike fag



Portal 2 - Gone Home - Journey

Portal 2 - Fysikk

- Om Portal 2
- Oppgave

Læringsutbytte

- Sammensatt oppgave
- Refleksjon og kreativitet
- Ingen fasit/løsningeforslag
- Forberede seg bedre
- Mestringsfølelse



Tyngdens akselerasjon

Velformel 2

$$s = v_0 t + \frac{1}{2} a t^2$$

$$s - v_0 t = \frac{1}{2} a t^2$$

$$\frac{s - v_0 t}{\frac{1}{2} t^2} = \frac{1}{2} a t^2$$

$$a = \frac{s - v_0 t}{\frac{1}{2} t^2}$$

$$s = 10 \text{ paneler}$$

$$v_0 = 0 \text{ m/s}$$

$$t = 2,37 \text{ s}$$

$$a = \frac{s}{\frac{1}{2} t^2}$$

$$a = \frac{10 \text{ paneler}}{\frac{1}{2} \cdot (2,76 \text{ s})^2} = \underline{\underline{3,56 \text{ paneler/s}^2}}$$

Gone Home - Engelsk



Førsteperson
story exploration

- Sammensatt oppgave
- Samarbeid
- Dypere analyse
- Oppslukende

Gone Home - Engelsk

Please don't be scary

© November 19 by sverren3

We have just started playing Gone Home, and for now it does not seem scary at all. I hope and wish with all my heart this is not one of those games where things pop up on your screen and starts screaming. I hate those jump-scare clusterf#%ks. Therefore I genuinely hope it will be as calming as a sunday on the sofa.

For now I have only explored the entrance and some few meters further into the hallways, so I do not really know what to expect. If I were to guess, I would say that I will probably discover what has happened to my family at some point, before realizing that the place where I am at is a scary, haunted house of some sort. Still, the fact that we use this at school might suggest that this is not scary whatsoever, and if that is the case it will be mildly disappointing. I think my characters family might be a bunch of crazy people, so there might be some disturbing things to find.

Førsteperson story exploration

- Sammensatt oppgave
- Samarbeid
- Dypere analyse
- Oppslukende



Paul Darvasi

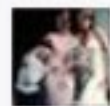
2. desember 2014 · Toronto, Canada

Discussion Prompt #6: Did you like how the game ended? Were you surprised? Disappointed?

Liker · Kommenter

✓ Sett av 93

🗨 Vise 15 kommentarer til



Samuel Glady I enjoyed how the game ended, I was expecting a gruesome ending, with something horrible in the attic. I really liked how it made you believe there was going to be a sad ending and then it completely turns it around on you. I think it adds to the realism of the game because it makes the game more believable.

4. desember 2014 kl. 19:41 · Liker



Ne Von I liked how the game ended, because it let us end the story however we wanted it to. I also liked how they did not put any other people in the game because the person (Sam or Lonnie) would probably not be as graphically advanced to be able to try to prove the legitimacy of the game. In all it was a good way to wrap up the game.

4. desember 2014 kl. 19:43 · Liker



Peter Wright I both liked and disliked the way the game ended. If you look at Sam as being the focus of the plot, then the ending gives a satisfying and believable conclusion that leaves just enough open to interpretation. However, the ending glosses over all the s... Vis mer

4. desember 2014 kl. 19:57 · Liker



Skriv en kommentar ...



Group discussions - Video Game References



VENNER

👤 Rå videregående ...

INTERESSER

📄 Sider og offentlige ...

ARRANGEMENTER

📅 Kattenrevyen 2015...

➕ Opprett arrangement

SIDER

📄 Sideoppdateringer 20+

👍 Lik sider

➕ Opprett side



Sverre Andreas Næss

25. november 2014

0451 was a code first used to unlock a vault in the game Deus Ex, published by Eidos Montreal. Since then, this code has showed up multiple times in a number of video games, including Deus Ex: Human Revolution. It is a reference to the book Fahrenheit 451. The code for the first door in System Shock was 451, a System Shock 2 door had 45100 as a code, and Bioshock had a room that required the code 0451 to enter. This number is now recognized by many Deus Ex fans. The art director of Eidos Montreal even tweeted to his followers that one of his flight numbers was 0451, and stated that Deus Ex fans would know what that meant.

From Urban Dictionary.

Liker · Kommenter

👍 3 personer liker dette.

✓ Sett av 17



Samuel Glady Urban Dictionary is the best source

26. november 2014 kl. 15:22 · Slutt å like · 👍 1



Samuel Glady http://bioshock.wikia.com/wiki/BioShock_Cultural_References there is a whole section on this page about what you posted about in more depth



BioShock Cultural References

BioShock is a complex game and contains many references to gaming, philosophy, and real world...

BIOSHOCK.WIKIA.COM

2. desember 2014 kl. 03:59 · Liker



Skriv en kommentar ...



Peter Wright

28. november 2014

The skull is a vague reference to Halo: Combat Evolved, one of the first blockbuster 1st-person shooters

Journey - Religion og etikk

- Om Journey
- Oppgave

Læringsutbytte

- 3 historier av en hendelse
- Refleksjon
- Kreativitet



Journey - Religion og etikk

- Om Journey
- Oppgave

Læringsutbytte

- 3 historier av en hendelse
- Refleksjon
- Kreativitet

Læredimensjonen i spillet Journey

Opfattelse av tid og livet etter døden

Kristendom

I kristendommen finner vi en lineær forståelse av tiden, med både en tydelig begynnelse og slutt. Dette kan man gjennom tolkning finne igjen i spillet Journey. Spillet starter ved at spillkarateren "kommer til verden". Videre mot slutten av spillet faller personen ned i snøen, og alt blir hvitt. Denne hendelsen kan symbolisere døden. Vi ser da at tiden i spillet har både en begynnelse og en slutt, altså en lineær tidsforståelse.

Etter skikkelsen har falt ned i snøen, samt alt har blitt hvitt, kan det virke som personen står opp igjen. Vi får se en ny verden tilsvarende til den skikkelens har hatt en ferd gjennom, men denne gang med sterkere farger. Dette kan oppfattes som en religiøs himmel, tilsvarende som finner i kristendommen. Skikkelsen har dermed gjennomgått et helt liv med både lykkelige stunder og en rekke prøvelser, og står opp på nytt til et bedre paradys. Spillet samsvarer dermed med de kristnes forståelse av livet på jorden som en vei mot et nytt og bedre liv i paradys.

Islam

I islam finner vi, i likhet med kristendommen, en lineær tidsforståelse. Med denne tidsforståelsen som utgangspunkt for tolking av spillet Journey, kan en tolke det som om at skikkelsen i rød kappe blir født i begynnelsen av spillet. Skikkelsen går deretter gjennom livet, fra start til slutt. Slutten markeres ved at skikkelsen faller sammen i snøen og alt går i hvitt. Deretter virker det som om personen står opp igjen, og kommer til en ny og mer positiv tilværelse. Dette kan i tråd med islam tolkes som om at skikkelsen kommer til paradys.

Ekspansive transformasjoner

Samarbeid

Refleksjon

Problemløsning

Kreativitet

Oppslukende læring

Sammensatte
oppgaver

Sosial læring

Internasjonal
kollaborasjon

Nordahl Gaming - å ekspandere videre

