



# Tölvuleikir í námi og norrænt samstarf

Salvör Gissurardóttir [salvor@hi.is](mailto:salvor@hi.is)

Menntakvika 7. október 2016





# Ágrip

Í erindinu verður fjallað um markmið, framkvæmd og niðurstöður af norrænu þróunarverkefni/samstarfsverkefni um tölvuleiki, leikjamenningu og leikjun í námi

Þessu verkefni sem hlaut Nordplus horisontal styrk 2015 var stýrt frá Íslandi og var markmið þess að undirbúa norrænt samstarfsnet um tölvuleiki í námi, leikjamenningu og leikjun í skólaumhverfi og námi og samstarfsnet þar sem saman kæmu rannsakendur, kennarar í kennaranámi, kennarar og leikjahönnuðir sem og að setja upp vefsetur með tenglum í námsgögn varðandi tölvuleiki í námi.

Markmið þess að undirbúa norrænt samstarfsnet um tölvuleiki í námi, leikjamenningu og leikjun í skólaumhverfi og námi og samstarfsnet þar sem saman kæmu rannsakendur, kennarar í kennaranámi, kennarar og leikjahönnuðir sem og að setja upp vefsetur með tenglum í námsgögn varðandi tölvuleiki í námi.





# Computer games in education, game culture and gamification 2015-2016.

Styrkt af Nordplus horisontal 2015

Stýrt frá Íslandi

Markmið að undirbúa samstarfsnet





# Computer games in education, game culture and gamification

This project is the initial planning phase of a Nordic network about computer games in education, game culture and gamification in schools and educational settings. The proposed network should be an arena where researchers, teacher trainers, teachers and game designers collaborate and share ideas, research findings and resources which could make it easier for schools or individual teachers to include educational games in learning environments and gamify learning in a creative and effective way. Three thematic workshops will be carried out and the project will also include work on a website - a web based prototype of open learning objects repository relevant to computer games and gaming in education. The proposed network will focus on how to implement game enhanced learning environments and cultures, including how teachers can design for learning processes that are enhanced by games and game elements.





# Afrakstur

- Afrakstur þess verkefnis var m.a. að semja þriggja ára áætlun um norrænt verkefni um tölvuleiki með fleiri aðilum (fjórum frá Íslandi) og hlaut það verkefni styrk árið 2016. Verkefnin voru styrkt af Nordplus Horizontal áætluninni.



# **Framhaldsverkefni 2016-2018 (Digital Computer Games for learning in the Nordic countries)**

## **Markmið framhaldsverkefnis**

- byggja upp víðtæk norræn starfendafélög rannsakenda, kennara og leikjahönnuða
- byggja upp upplýsingaveitu um notkun tölvuleika í námi
- stuðla að birtingu rannsókna á þessu sviði (GBL)
- skipuleggja vinnustofur fyrir kennara um tölvuleiki í námi.



# Minn bakgrunnur

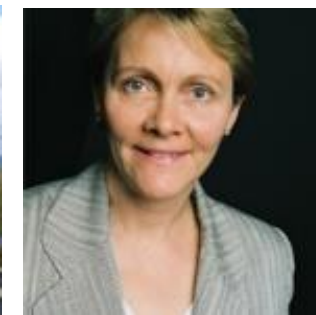
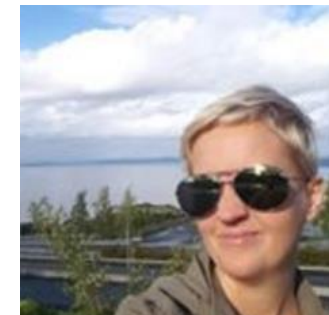
- Kennari við FÁ 1981
- Námstjóri í tölvugreinum
- Lektor við KHÍ og HÍ
- <http://salvor.is/?p=357>





# Kveikjan að verkefningu

- Tölvuleikjanámskeið GSS0AQQ
- Facebook hópur
- Nordplus Horizontal







# GSS0AQQ Tölvuleikir, leikheimar og leikjamenning

## Námskeiðslýsing:

- Fjallað verður um tölvuleiki í námi og kennslu með sérstakri áherslu á leikheima og netleiki og opna leikvanga á netinu og tengsl slíkra leikja við nám og tómstundastarf. Leikjamenning verður skoðuð, flokkunarkerfi og einkenni tölvuleikja, vægi þeirra í tómstundamenningu og tengsl við þjóðfélagsmál. Sérstaklega verður skoðað jafnréttissjónarhorn í tölvuleikjum og tölvuleikjamenningu og ýmis álitamál til dæmis tengd kynferði, ávanabindingu og/eða spilafíkn. Unnið verður með verkfæri til að smíða kennsluleiki/námsleiki og fjallað um þróun á „leikjun“ (e. gamification) í námi. Fjallað verður um námsleiki í ýmis konar tölvuumhverfi, jafn þrívíddarheimi á Interneti og leiki sem nota snjalltölvur eða síma.
- Námskeiðið verður með fjarkennslusniði



# GSS0AQQ Tölvuleikir, leikheimar og leikjamenning

## Við lok námskeiðsins á nemandinn

- að þekkja og geta fjallað um hugmyndir og rannsóknir um tölvuleiki í námi
- að þekka þróun varðandi tölvuleiki og tölvuleikjamenningu
- að þekkja helstu flokkunarkerfi leikja og geta lýst og greint tölvuleik/leikheimi
- að hafa tekið þátt í eða fylgst með þátttakendum í fjölnotendanetspunaleik og geta lýst slíku ferli
- að þekkja umfang og vægi tölvuleikja í tómstundum og menningu barna og ungmenna og geta fjallað um jákvæðar sem og neikvæðar myndir leikjamenningar m.a. leikjafíkn
- að geta fjallað um tölvuleiki í þjóðfélagslegu samhengi (jafnréttismál o.fl.)
- að hafa tekið þátt í og byggt líkön í virkni í opnum leikheimi (Minecraft leikumhverfi eða öðru að eigin vali)
- að geta fjallað um möguleika á opnu leikumhverfi í námi og kennslu
- að þekkja að geta sett fram hugmyndir um leikjun (gamification) í námi.
- að geta nýtt verkfæri leikjagerðar í námi og hannað námsleiki eða námsferli sem notar slík verkfæri
- að geta hannað og prófað ratleik eða annars konar leik sem notar snjalltækl



# Pátttakendur

- Ísland (HÍ, FÁ)
- Noregur (Hint)
- Danmörk (Álaborg)
- Finnland (Seppo)
- Menntavísindasvið, framhaldsskóli
- Media technology (leikjahönnun)
- Architecture, design and media technology
- Leikjaframleiðandi (tölvuleikur fyrir skóla)





# Hvað átti að gera?

This project is the initial planning phase of a Nordic network about computer games in education, game culture and gamification in schools and educational settings. The proposed network should be an arena where researchers, teacher trainers, teachers and game designers collaborate and share ideas, research findings and resources which could make it easier for schools or individual teachers to include educational games in learning environments and gamify learning in a creative and effective way.

Three thematic workshops will be carried out and the project will also include work on a website -a web based prototype of open learning objects repository relevant to computer games and gaming in education.

The proposed network will focus on how to implement game enhanced learning environments and cultures, including how teachers can design for learning processes that are enhanced by games and game elements.





# Tilgangur

Að undirbúa stærra net og byrja á gagnagrunni (learning object repository)

This is a Nordic educational cooperation in an emerging field with building of a network and by designing learning environments where learning is not based on games but enhanced by games and game elements.

This project is cross-sectional, tackles new emerging issues such as gamification of learning environments by focusing on how games can be used to increase engagement, productivity, creativity, and authentic learning and foster discovery-based and goal-oriented learning, collaboration and teamwork, mastery learning and environment to try solutions and to learn from failures.

Games and gamification is identified by learning experts as one of the technologies to watch and adopt and this project contributes to innovation in learning thus corresponding with the aim of Nordplus and Nordplus Horizontal.







# Vinnufundur í Stenkjer



HÁSKÓLI ÍSLANDS  
MENNTAVÍSINDASVIÐ



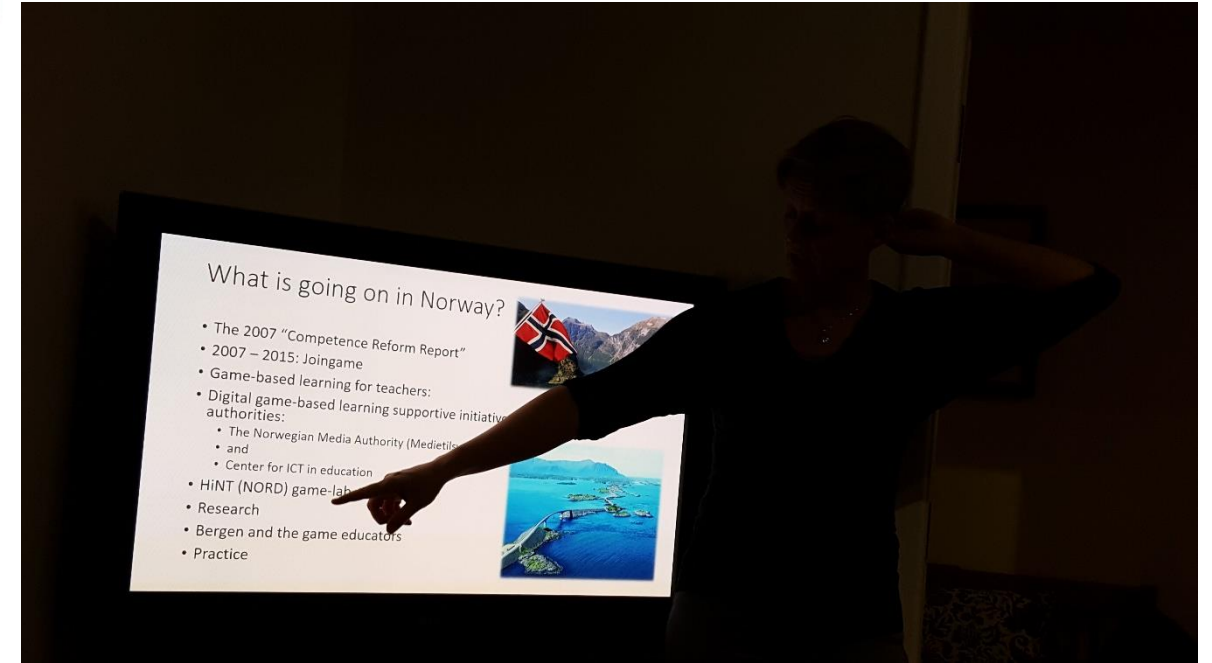


# Vinnufundur í Esjberg



HÁSKÓLI ÍSLANDS  
MENNTAVÍSINDASVIÐ





### What is going on in Norway?

- The 2007 "Competence Reform Report"
- 2007 – 2015: Joingame
- Game-based learning for teachers:
- Digital game-based learning supportive initiatives authorities:
  - The Norwegian Media Authority (Medietilsynet)
  - and
  - Center for ICT in education
- HINT (NORD) game-lab
- Research
- Bergen and the game educators
- Practice



HÁSKÓLI ÍSLANDS  
MENNTAVÍSINDASVIÐ







# Vinnustofa í Reykjavík



HÁSKÓLI ÍSLANDS  
MENNTAVÍSINDASVIÐ