

Computerspil på skemaet?

Vi indbyder hermed til en konference, hvor der sættes fokus på
computerspil i skolens undervisning

Tid: Onsdag d. 2. december 2009 kl. 9.00-15.15
Sted: University College Lillebælt
Asylgade 7-9, 5000 Odense C
Pris: 1600 dkk
Tilmelding: Senest d. 2. november <http://kortlink.dk/computerspil/6nur>

Målgruppe: Beslutningstagere inden for undervisningsområdet (skoleledere, kommunalpolitikere & embedsmænd, landspolitikere, uddannelsesudvalget m.m.), samt konsulenter og undervisere ved CFU'er, pædagogiske mediecentre, professionshøjskoler, UVM - og alle andre interesserede.

Ordstyrer:
Thomas Vigild

Konferencen afholdes af **Spilskole.dk** i samarbejde med:



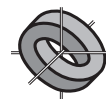
Danmarks
Skolebibliotekarer



Medierådet



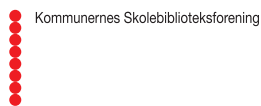
Læremiddel.dk



Danmarks IT-
vejlederforening



Skolelederne



Kommunernes
Skolebiblioteksforening



UNI-C

Computerspil er traditionelt blevet placeret i fritidens domæne, som en del af "mediernes parallelle skole". Det er i disse uformelle læringsprocesser, at størstedelen af de populære "digitale kompetencer" opøves. Skolens monopol på læring er derfor endegyldigt og uigenkaldeligt borte, men spørgsmålet er, om vi helt kan overlade det til børnene selv at blive kritiske og reflekterede mediebrugere? Vi argumenterer for, at computerspil i bred forstand skal anerkendes som legitime elementer i skolens undervisningen. Vi skelner ikke i udgangspunktet mellem små og store spil, kommercielle spil eller læringsspil, pc-spil eller konsolspil. De kan allesammen bruges, det er bare et spørgsmål om, *hvordan* vi bruger dem og hvilke *faglige mål* vi ønsker at opfylde.

Med denne konference vil vi pege fremad og sætte computerspil på folkeskolens dagsorden. Vi vil diskutere, hvad computerspil kan bidrage med i skolens formelle undervisningssituation og belyse hvordan reflekteret anvendelse af computerspil kan styrke elevernes digitale og faglige kompetencer. Desuden vil vi afdække, hvordan computerspil kan opfattes som et læremiddel på linje med bøger, film, aviser og internettet.

Det er desuden vores forhåbning, at de valgte oplægsholdere kan afspejle den store alsidighed, seriøsitet, saglighed, videnskabelighed og passion, der præger arbejdet med computerspil. Denne bredde siger nemlig samtidig noget om den mangfoldighed af interessante og relevante muligheder, computerspil tilbyder undervisningen.



Program

9.00-9.30

Ankomst, registrering og morgenkaffe

9.30-9.50

Velkomst og introduktion

Ved **Ella Myhring** og **Mathias Poulsen**

9.50-10.20

Forsker man i computerspil?

Introduktion til computerspil som forskningsfelt. Selvom det måske ikke er alment kendt, så forskes der intensivt i computerspil, både nationalt og internationalt. Der er derfor også megen værdifuld viden at hente, men hvordan har spilforskningen formet sig?

Ved **Espen Aarseth** (n.b. oplægget holdes på norsk)

10.20-11.05

Computerspillets historie - fra Spacewar til World of Warcraft

I de forgangne 45-50 år er computerspil som fænomen vokset eksplosivt. Her giver vi en levende beskrivelse af udviklingen med masser af eksempler fra nogle af de spil, der har været med til at tegne billedet.

Ved **Jakob Stegelmann**

11.05-11.20

PAUSE

11.20-11.50

Børn i en digital medieverden – muligheder eller risici?

Indføring i børn og unges mediebrug, hvor vi yderligere ser på, om der er grund til bekymring - eller måske bare grund til dialog?

Ved **Anne Mette Thorhauge**

11.50-12.50

FROKOST

12.50-13.20

Nye medier og computerspil i undervisningen – i et forskningsperspektiv

Nu er det tid til at se på, hvad forskerne siger om computerspil og nye medier i et læringsperspektiv. Hvilke potentialer rummer de nye former, og hvad sker der, når vi udvider læremiddelbegrebet?

Ved **Kirsten Drotner**

13.20-13.50

Computerspil & dannelse i en danskfaglig optik

Computerspil er en ny litterær genre, og kan vi overhovedet arbejde med dannelse i skolen uden også at medtænke computerspil og andre nye medier?

Ved **Trine May**

13.50-14.05

PAUSE

14.05-14.35

Computerspil & Fælles Mål – i praksis

Hvis computerspil bør indgå i undervisningen, hvordan kan vi så sikre, at vi fortsat lever op til de formelle krav i Fælles Mål? "Praktisk demonstration med elevdeltagelse"

Ved **Ella Myhring**

14.35-15.15

Opsamling og afslutningsdebat

Ved **Thomas Vigild**

Om oplægsholderne

Espen Aarseth er spilforsker ved IT-Universitetets *Center of Computer Games Research* og har været med til at præge den internationale spilforskning siden slutningen af 90'erne. (Espen holder sit oplæg på norsk).

Jakob Stegelmann var blandt de første til at tage computerspil alvorligt som kulturel form, og har gennem en årrække stået for passioneret, indlevende og saglig formidling om computerspil i Troldspejlet, i tidsskrifter og i bøger, hvorfor han bl.a. er blevet tildelt "Nordic Game"-prisen i 2006.

Anne Mette Thorhauge er medieforsker ved Københavns Universitet, hvor hun har skrevet Ph.d.-afhandlingen "Computerspil som kommunikationsform". Hun er en af Medierådets "spilekasperter" og beskæftiger sig bl.a. med børn og unges "spilkultur".

Thomas Vigild er spilredaktør, blogger og it-journalist på Dagbladet Politiken. Derudover fungerer han som freelance konsulent inden for alt, der har med spil, spilkultur og spildesign at gøre. Thomas styrer konferencens mange ord med kyndig hånd.

Kirsten Drotner er professor ved Syddansk Universitet og forsker i de digitale mediers betydning for børn og unges læring. Det gør hun ikke mindst som leder af DREAM, der er *et nationalt tværfagligt forskningscenter til udvikling af nye læremidler*.

Trine May er lærer og master i børnelitteratur. Hun skaber kreative indgange til arbejdet med litteratur og medietekster i danskundervisningen, senest i undervisningsmaterialet "Fandango", hvor computerspil indgår som ny litterær genre. Hun er bl.a. blevet belønnet for dette arbejde med Danmarks Skolebibliotekarers Børnebogspris 2006.

Ella Myhring er lærer og skolebibliotekar, og har siden ITMF-projektet i 2002 arbejdet med computerspil i undervisningen. Ella blogger desuden om computerspil på ENIS-bloggen: <http://weblog.emu.dk/roller/enis/tags/computerspil>

Om arrangørerne

Konferencen arrangeres af Spilskole.dk, som er resultatet af et innovativt samarbejde på tværs af faggrænser. Formålet er at gøre det klart for alle, *hvorfor* og ikke mindst *hvordan* computerspil kan berige hele uddannelsessektoren.

Projektledere er **Ella Myhring**, lærer og skolebibliotekar, samt **Mathias Poulsen**, cand. mag. i Medievidenskab.

Se mere på www.spilskole.dk eller skriv på info@spilskole.dk.