



vi taler om skærmen

Spildesigner for en dag

Lærervejledning

Sammen om digital dannelse



Red Barnet

**BØRNS
VILKÅR**

**MEDIERÅDET
FOR BØRN & UNGE**

**Center for
Digital Pædagogik**

Spildesigner for en dag

Spildesigner for en dag er et kort forløb på to lektioner, hvor eleverne designer deres eget analoge spil, der kan bruges igen og igen. De tager udgangspunkt i On's kortspil om skærmvaner i familien, som de skal redesigne i grupper, så det passer ind i en klassesammenhæng.

Praktiske oplysninger

Målgruppe
6-9. klasse

Tidsforbrug
2 lektioner

Indhold i forløbet

Eleverne spiller, undersøger og "hacker" On's familiespil. De tilpasser spillet til klassen ved at designe egne kort. Forløbet afsluttes med, at klassen spiller deres fælles klassespil

Materialer

- On's analoge familiespil
- Print af elevarket 'Hack familiespillet'
- Sakse, farver/tuscher og lim

Før du går i gang

Vær opmærksom på, at det både kan være sårbart at dele personlige erfaringer og at skulle "performe" foran klassen. Skab derfor et trygt rum ved at minde eleverne om, at deres egne kort skal være generelle og ikke bygge på personlige oplevelser.

Find slides til forløbet her:



on-skole.dk/spildesigner

Har du ikke det fysiske familiespil?

Så lav forløbet med den digitale udgave her:
on-undervisning.dk/materialer/spildesigner

Sådan gør du

Plenum

1. Introduktion

ca. 10 min.

Tal med eleverne om, hvad de tror, formålet med familiespillet er.

- Hvorfor tror I, spillet handler om skærme og teknologi?
- Hvad tror I, forskellen er på, hvordan man bruger skærm derhjemme og i skolen?
- Hvordan kan et spil hjælpe os med at tale om noget, der ellers kan være lidt svært?

Fortæl eleverne, at:

"Vi skal lege spiludviklere i dag. Først prøver vi familiespillet, og bagefter laver vi vores egen version, der passer til vores klasse. Spillet skal hjælpe os til at tale om skærmvaner."

Præsenter dagens program:

- Vi skal prøve et spil, der handler om skærmvaner.
- Vi skal finde ud af, hvad der passer ind i en klasse i stedet for i en familie.
- Vi skal designe vores eget kort til spillet og til sidst spille vores eget klassespil.

Gruppearbejde

2. Analyse

ca. 20 min.

Lad eleverne spille familiespillet:

- Reglerne for udførsel og point står på hvert kort.
- Undervejs lægger eleverne de kort til side, som **ikke egner sig i en classesammenhæng**.

Der findes otte kategorier:

Lovligt/ulovligt
Fun facts
Rundeleg
Challenge
Hvem her...?
Hvad vil du helst
Tegn og gæt
Gæt og grimasser
Guldkort

Tal undervejs eller bagefter spillet om:

- Hvorfor passer nogle kort bedre derhjemme end i skolen?
- Hvilke kategorier passer bedst i klassen?
- Hvilke situationer kunne opstå i klassen i stedet?
- Hvilke typer kort handler om samarbejde, respekt eller tryghed?
- Hvordan kunne vi ændre kortet, så det gav mening for jer som elever?

Gruppearbejde

3. Redesign

ca. 30 min.

Lad eleverne arbejde i små grupper (2–3 personer):

- De vælger én kategori fra familiespillet og designer 3–6 nye spillekort til klassespillet.
- Kortene skal kunne spilles i en hvilken som helst klasse og må ikke være personlige.
- Det handler om at skabe situationer, som mange elever kan genkende – ikke om at dele egne oplevelser.

Sæt eleverne til at udfylde arbejdsarket 'Hack familiespillet', og bed dem overveje:

- De nye korts kategorier
- Teksten på kortet (en situation eller et spørgsmål)
- Hvordan og hvem der får point
- Facit, hvis der findes et rigtigt svar

Du kan støtte grupperne ved at stille spørgsmål som:

- Hvordan kan kortet handle om ansvar eller samarbejde på nettet?
- Hvad kan gøre kortet sjovt, men stadig relevant?
- Hvordan sikrer I, at kortet passer til alle i klassen?

Tip: Laminér eventuelt elevernes nye kort for at kunne bruge dem igen og igen.

Gruppearbejde

4. Afprøvning

ca. 20 min.

Grupperne afleverer deres nye kort til et samlet klassesæk, som lægges i midten af lokalet sammen med det originale kortspil, og hele dækket blandes.

Herefter spiller grupperne mod hinanden i plenum med det nye klassespil. Grupperne skiftes til at trække et kort fra det samlede dæk og udføre det, der står på kortet.

Hvis der opstår udfordringer, hvor kun én person kan deltage, udvælger gruppen, hvem der skal spille i denne runde, men pointene gives til hele gruppen samlet.

For at alle kan følge med, kan man holde pointscore på tavlen.

Plenum

5. Afrunding

ca. 10 min.

Saml op på, hvad eleverne har lært om forskellen på digitale vaner derhjemme og i skolen.