

Notat om dataspill i skolen

I dette notatet belyses hvilke styrker og muligheter dataspill har sammenlignet med andre læremidler og metoder, og det identifiseres noen utfordringer og barrierer mot dataspill i skolen. Videre gis det konkrete tips for bruk av spill i klasserommet, og notatet gjennomgår spilldidaktikk - hvordan, hvorfor, og hva man kan undervise med dataspill.

RAPPORT | SIST ENDRET: 27.03.2018

Tittel:

Notat om dataspill i skolen

Rapporten:

[spill i skolen.pdf](#)

Forfatter:

Jørund Høie Skaug, Tobias Staaby og Aleksander Husøy. Revidert 2017, først publisert på iktsenteret.no.

Det meste av innholdet refererer til erfaringer og praksis fra klasserommet, men vi viser også til en del teori og forskning. Av avgrensningshensyn går vi ikke inn på definisjoner av begreper som 'spill' og 'dataspill' i dette notatet.

Notatet er et samarbeid mellom Senter for IKT i utdanningen, nå fusjonert med Utdanningsdirektoratet, og spillpedagogene Aleksander Husøy og Tobias Staaby fra Nordahl Grieg vgs.

For de som ønsker å gå mer i dybden anbefaler vi spillpedagogenes nettkurs [spill i skolen1](#), som er gratis tilgjengelig på kurs.iktsenteret.no. Deler av dette notatet er overlappende med kursets innhold.

Denne versjonen ble først publisert på iktsenteret.no i 2017.