

Heil

Vi er et nystartet selskap som driver med spill, film og TV og vi har en tanke om hvordan spill kan brukes i forbindelse med den kulturelle skolesekken. Generelt tenker vi at spill som er rettet mot skolebarn kan være ideelle for en satsning fra DKS med tanke på å være en arena for kunstneriske og kulturelle uttrykk. I tillegg kan spill være en måte for elevene å øve seg på sine sosiale og emosjonelle kompetanser, og å tilegne seg og anvende kunnskaper og ferdigheter til å mestre utfordringer og løse oppgaver i kjente og ukjente sammenhenger og situasjoner (Utdanningsdirektoratet, overordnet del 2020). Vi vil gjerne argumentere for, og vise at spill kan hjelpe skoler med å nå målene i det fornyede læreplanverket, samtidig som vi utforsker spill som en kunstform for barn og unge å aktivt ta del i.

Klippet ut fra overordnet del:

Barn og unge er nysgjerrige og ønsker å oppdage og skape. I opplæringen skal elevene få rike muligheter til å utvikle engasjement og utforskertrang. Evnen til å stille spørsmål, utforske og eksperimentere er viktig for dybdelæring. Skolen skal respektere og dyrke fram forskjellige måter å utforske og skape på. Elevene skal lære og utvikle seg gjennom sansning og tenkning, estetiske uttrykksformer og praktiske aktiviteter.

Sjangeren «lærespill» handler ofte om matematikk og andre akademiske fag som gir logisk læring til elevene, og har vist seg å ha god effekt på læringsutbytte. Det faglige innholdet er ofte presist og gir svar som er korrekt eller galt. Spillene har også til felles at de fører elevene gjennom en variasjon av oppgaver som bygger på progresjonen i fagenes kompetansemål og sammensetning.

Vårt produkt er annerledes, vi har en ide der oppbyggingen av spillet er knyttet til elevens egne opplevelser og elevens sosiale og emosjonelle kompetanser, noe vi mener kan brukes i Den Kulturelle Skolesekken. Spillet vi utvikler vil ha potensiale til å lære elevene å lære om egne emosjoner og følelser, og å gi dem mulighet til å øve seg på hvordan de skal takle dette i forskjellige situasjoner. Eksempler på dette er sosial interaksjon med andre elever og voksne, selvrefleksjon over tankemønstre og handlinger knyttet til dette. Spillet vil ha en unik evne til å gi spilleren andrehånds erfaring fra opplevelser de kan møte på en trygg avstand gjennom en skjerm. Vi kaller opplevelsen gjennom spill unik, fordi i motsetning til film eller bøker er spillopplevelsen interaktiv på et helt annet nivå. Vi mener dette vil være ideelt for barn og unge å lære gjennom en interaktiv opplevelse hvor valgene de tar har konsekvenser i selve spillet.

Utdanningsdirektoratet skriver i overordnet del om dette som vi har tatt som utgangspunkt for vår idé:

Et samfunn som legger til rette for gode helsevalg hos den enkelte, har stor betydning for folkehelsen. Livsmestring dreier seg om å kunne forstå og å kunne påvirke faktorer som har betydning for mestring av eget liv. Temaet skal bidra til at elevene lærer å håndtere medgang og motgang, og personlige og praktiske utfordringer på en best mulig måte.

Til eksempel:

Dødsfall er en helt naturlig del av livet, men likevel noe av det mest skremmende vi kan oppleve. Mange barn og unge opplever dødsfall i nære relasjoner, noe som kan være skremmende og stort med følelser de aldri før har opplevd. Det er ikke alltid at omgivelsene i klassen eller på skolen forstår hvordan det oppleves eller kan utarte seg for enkeltindividet. Ofte kan det oppstå ubehagelige situasjoner knyttet opp mot dette både for de pårørende barna og klassekameratene deres. Å lage et spill knyttet opp mot følelser og handlinger når man mister en nær pårørende vil kunne gi spilleren forståelse for hva hen opplever, og ikke minst hvordan man kan trene mentalt på å takle situasjonen. Det handler i stor grad om selvrefleksjon for den som opplever sorg og i stor grad om empati for de som opplever andre i sorg.

Aktuelle områder innenfor temaet er fysisk og psykisk helse, levevaner, seksualitet og kjønn, rusmidler, mediebruk, og forbruk og personlig økonomi. Verdivalg og betydningen av mening i livet, mellommenneskelige relasjoner, å kunne sette grenser og respektere andres, og å kunne håndtere tanker, følelser og relasjoner hører også hjemme under dette temaet.

Spillet vi jobber med heter "Eikhe Tales".

"Eikhe Tales" er et spill som handler om en ung gutt som vokser opp med faren sin i skogen. Tidsalderen vi befinner oss i er noe udefinert, men teknologi og klesstil kan spores tilbake til rundt 1700 tallet. Spillet er satt til Norge og det er tungt inspirert av norske folkeeventyr. Eikhe er halvt hulder og bærer preg av dette med at han har gaupeører istedenfor vanlige menneskeører.

Dette er et type spill hvor det florerer av forskjellige valg og muligheter, valgene man tar har en konsekvens for hvordan historien utvikler seg. I løpet av spillet vil faren til Eikhe dø, og Eikhe blir helt alene, i alle fall føles det slik. Spillet går ut på at Eikhe er nødt til å innse at han trenger å konfrontere sine følelser, bli kjent med dem, og være åpen om dem med andre for å kunne lene seg på noen gjennom sorgen. Han vil i løpet av fortellingen møte mange karakterer, både mennesker og vesener fra norske folkeeventyr. "Eikhe Tales" er en magisk reise hvor Eikhes indre følelsesliv blir et av de viktigste spillementene. Stormen av emosjoner man ofte opplever i forbindelse med en tragedie slik som et dødsfall i nær familie er kilden til Eikhes magiske krefter. Spilleren vil gjennom Eikhe bli satt til å gjøre valg gjennom hele historien som gjør at spillet vil ha et stort antall forskjellige avslutninger, opplevelser og prøvelser. Samtidig er spillet bygd på de fem forskjellige stadiene i sorgprosessen: Fornektelse, Sinne, Depresjon, Forhandling og Aksept.

Det å bli kjent med sine følelser er en viktig del av det å bli voksen. Men dette kommer ikke av seg selv, og ofte stenger både barn og voksne følelser inne fremfor å prate om dem. Hver en skole har sosiale kompetansemål, og spill kan være med på å lære bort dette. For eksempel å sette ord på følelser.

“Mange vil gjøre mye for å skjule at de er ensomme. Sosial isolasjon og ensomhet har så lav status at få åpenlyst vil vise at de lider under dette.”

- <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/skolemiljo/psykososialt-miljo/sosial-kompetanse/laringskultur/>

Interaktive opplevelser med dette som fokus kan bidra til at barn tør å være åpne om sine følelser, og hjelpe lærerne med å bryte ned stigmaet rundt dette. Spillet kan knyttes opp mot flere av læreplanmålene som utdanningsdirektoratet har satt. Spesielt med tanke på sosial kompetanse og målet om at elevene skal lære om empati. Men også norskfaget og folkeeventyr vil også kunne være aktuelt for de yngre elevene.

Som vi vet er spill en fellesnevner for mange barn, det er noe de er opptatt av og som de fleste av dem har et entusiastisk og positivt forhold til. Gjennom “Eikhe Tales” vil vi åpne for at læreren kommer på innsiden av elevenes fascinasjon for dataspill og kan bruke spillet til å diskutere faglig og sosial kompetanse med barna og dermed nå læreplanmålene på en original, kreativ og intuitiv måte.

“I et større perspektiv er skapende læringsprosesser også en forutsetning for elevenes danning og identitetsutvikling. Skolen skal verdsette og stimulere elevenes vitebegjær og skaperkraft, og elevene skal få bruke sine skapende krefter gjennom hele grunnopplæringen.”

- <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/overordnet-del/opplaringens-verdigrunnlag/1.4-skaperglede-engasjement-og-utforskertrang/>