

Delfinansiert av
Den europeiske union

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470



Innhold

03 INNLEDNING TIL GAMIFICATION OF KNOWLEDGE (SPILLIFISERING AV KUNNSKAP)

15 FORDELER MED SPILLIFISERING I SPRÅKOPPLÆRING

26 UTFORDRINGER

37 STRATEGIER FOR EFFEKTIV INTEGRERING AV SPILL I UTDANNINGEN

48 BESTE PRAKSIS

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Innledning til Gamification of Knowledge (Spillifisering av kunnskap)

Guiden "EDUGAME: START" er et nyttig verktøy rettet mot lærere, pedagoger og andre fagpersoner innen utdanningssektoren som ønsker å bli kjent med nye pedagogiske metoder, få inspirasjon og videreutvikle elevenes læringsopplevelser.

Hovedtemaet i denne veilederen er «**Spillbasert læring, eller mer spesifikt spillifisering av kunnskap**». Innledningen har som mål å gi en kort teoretisk introduksjon til begrepet spillifisering, med særlig vekt på aktuelle diskusjoner om hvordan begrepet forstås og defineres, hvor effektivt det er, og hvordan det kan integreres i undervisningen.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Hva er "spillifisering"?

Spillifisering er et kjent begrep for mange og er knyttet til en rekke ulike funksjoner innen blant annet utdanning, virksomhetsstyring, helsevesen, markedsføring og psykologi.

Begrepet har blitt en del av både akademisk og dagligdags språkbruk de siste tiårene, hovedsakelig som følge av **utviklingen og bruken av ny teknologi**, som har ført til digitalisering og automatisering av prosesser.

Med utgangspunkt i definisjonen til Weber et al. (2026) kan spillifisering defineres som «**å ta i bruk bestemte designelementer inspirert av spillopplevelser, som styrer brukernes atferd og holdninger i en ønsket retning**».

Enklere forklart brukes begrepet spillifisering for å beskrive hvordan prosesser og funksjoner kan endres gjennom aktiviteter og metoder som er utformet spesielt for å ligne på et spill.

Det er et faktum at begrepet de siste årene har blitt brukt i mange ulike sammenhenger for å beskrive integreringen av spill i forskjellige pedagogiske og ikke-pedagogiske områder. Som vi skal se nærmere på senere i denne veilederen, er imidlertid ikke denne forståelsen av begrepet helt korrekt.

Spillifisering handler om **å integrere «spillelementer»**, uten at dette nødvendigvis innebærer at prosesser og aktiviteter i sin helhet omformes til spill.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Aktiviteter med spill-elementer

Som nevnt tidligere handler spillifisering om å inkludere spillignende elementer. Den eksisterende forskningslitteraturen har utforsket i dybden de ulike egenskapene og verktøyene som inngår i denne prosessen (Jun & Lucas, 2024; Rahman et al., 2018; Taspinar et al., 2016).

Noen e**ksempler** på slike elementer kan være:



Kort eller lignende materiale

Bruk av kort, spørrekort eller annet materiell for å gjøre læringsaktiviteter, som memorering og innlæring av nye begreper, morsommere og mer effektive.



Erfaringsnivå og nivåer (levels)

Implementering av et system for å følge opp og vurdere progresjon gjennom en nivåbasert metode. Bruk av XP (erfaringspoeng) er til stor hjelp i denne sammenhengen.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.





Oppdragskart og skattejakt

Presentasjon av mål og fremtidige delmål som de neste destinasjonene på et oppdragskart. Når oppgaven fullføres, kommer spillerne nærmere belønningen.



Puslespill/gåter

Nyttig for problemløsning, ettersom de bidrar til å bryte ned komplekse oppgaver i enklere deler. De kan også være nyttige for å fordele ansvar og visualisere vanskelige begreper.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Spillifisering vs. spillbasert læring

Selv om begrepet spillifisering er blitt presentert og analysert i de foregående delene, bør vi tydeliggjøre de **viktigste forskjellene** mellom metodene **spillifisering** og **spillbasert læring.**

I dagligtale brukes de to begrepene ofte nesten om hverandre. Det er imidlertid nyttig å se nærmere på likhetene og forskjellene mellom de to metodene. Denne avklaringen vil gjøre det mulig for lærere og andre fagpersoner utenfor utdanningssektoren å skille effektivt mellom de ulike metodene som involverer spill, enten direkte eller indirekte.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Ifølge Qian & Clark (2016) "**beskriver spillbasert læring et miljø der spillinnhold og spillaktivitet bidrar til å utvikle kunnskap og ferdigheter, og der spillaktiviteter innebærer problemløsningssituasjoner og utfordringer som gir spillere/elever en følelse av mestring**».

Ut fra denne definisjonen kan man umiddelbart se det sentrale fellestrekket mellom spillifisering og spillbasert læring: **integrering av spillrelaterte metoder i læring og prosesser av mer generell karakter**.

Det er imidlertid en viss konseptuell og praktisk forskjell mellom de to begrepene. Mens spillifisering bygger på å inkludere spillignende elementer i lærings- og ikke-læringsprosesser, fokuserer spillbasert læring på **bruk av spill som pedagogisk materiell**.

I dette tilfellet snakker vi ikke om å integrere spesifikke elementer som ligner på et spill, for eksempel gåter, kort eller oppdragskart, i en prosess. Det handler i stedet om å erstatte tradisjonelt pedagogisk materiell med spill, for eksempel brettspill, digitale læringsspill eller spillifiserte aktiviteter.

Begge metodene kan være svært nyttige for å tilpasse materiell og prosesser til den enkeltes behov og preferanser.

Alle fagpersoner som ønsker å omforme sitt materiell og sine verktøy ved hjelp av spill, kan selv velge hvor omfattende integreringen skal være.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Spillifisering av kunnskap

Med utgangspunkt i det teoretiske og konseptuelle rammeverket som er presentert på de foregående sidene, følger det her en kort del om **spillifisering av kunnskap**.

I denne veilederen, «EDUGAME: START», knyttes begrepet til læringsprosesser som finner sted i formelle og ikke-formelle utdanningsinstitusjoner og læringsarenaer.

Begrepet brukes for å beskrive alle typer spill, spillelementer, spillifiserte aktiviteter og verktøy som hjelper lærere med å utvikle sitt pedagogiske materiell og sine undervisningsopplegg ved hjelp av verktøy og metoder som ikke følger den tradisjonelle utdanningsmodellen, som er basert på manualer og lærebøker.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Spillifisering av kunnskap omfatter alle tiltak og prosesser som har som mål å gjøre pedagogisk materiell og læringsprosesser **mer inkluderende, morsomme, engasjerende og tilgjengelige**, gjennom integrering av spill.

Selv om moderne digitale og adaptive teknologier har gjort det enklere å integrere spill i klasserommet, er det viktig å merke seg at **spillifisering omfatter alle typer spill, ikke bare digitale spill** (Busarello et al., 2016).

Denne prosessen kan omfatte:



Digitale verktøy og plattformer

Bruk av digitale pedagogiske plattformer og verktøy for å supplere og berike det tradisjonelle læringsmateriellet i klasserommet gjennom gruppeaktiviteter.



Tilpasning av tradisjonelle spill

Tilpasning av tradisjonelle spill som elevene kjenner til, for eksempel paradis, hangman og domino, slik at de kan brukes som læringsverktøy på en morsom og engasjerende måte.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Denne veilederen er rettet mot lærere og undervisere innen både formell og ikke-formell utdanning som ønsker å fordype sin kunnskap om spillifisering og sammenhengen mellom spillifisering og moderne pedagogiske metoder.

Informasjonen i veilederen er presentert i et enkelt og tilgjengelig språk, slik at lærere også kan bruke veilederen som pedagogisk materiell for elevene i klasserommet.

Dette kan gi både lærere og elever inspirasjon og gjøre dem bedre i stand til å ta i bruk spillifiserte aktiviteter i skolen på en effektiv måte.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Veilederen «EDUGAME: START» har en tydelig struktur og omfatter ulike temaer og interesseområder:

- Det første kapitlet er viet til **Fordelene med spillifisering i språklopplæring.** I denne delen får leseren anledning til å lære mer om betydningen av å integrere spillifiserte aktiviteter og spillignende elementer i utdanning, og særlig i språkopplæring.

- Det andre kapitlet presenterer **Utfordringene ved spillifisering i utdanning**. Mer spesifikt tar kapitlet for seg interne og eksterne faktorer som kan gjøre det vanskelig å integrere spill og spillifiserte aktiviteter i moderne utdanningssystemer.

- Det tredje kapitlet presenterer flere **Strategier for effektiv integrering av spill i utdanning.** Det inneholder enkle forslag til lærere som ønsker å inkludere slike aktiviteter i undervisningsoppleggene sine.

- Det siste kapitlet er viet presentasjonen av **7 eksempler på god praksis** knyttet til spillifisering av kunnskap fra ulike deler av Europa. Denne delen inneholder korte beskrivelser av aktivitetene, etterfulgt av trinnvise veiledninger for hvordan de kan gjennomføres, samt informasjon om hvilke typer materiell eller teknologi som brukes.

Til slutt inneholder hvert kapittel en liste over forslag til videre lesning.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Kilder

Busarello, R. I., Ulbricht, V. R., Fadel, L. M., & de Freitas e Lopes, A. V. (2016). Gamification Approaches to Learning and Knowledge Development: A Theorical Review. In Á. Rocha, A. M. Correia, H. Adeli, L. P. Reis, & M. Mendonça Teixeira (Eds.), *New Advances in Information Systems and Technologies* (pp. 1107–1116). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31232-3_105

Jun, Mao & Lucas, Terry. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*. 8. 2025155. 10.31893/multirev.2025155

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023

Rahman, M. H. A., Ismail, D., Noor, A. Z. B. M., & Salleh, N. S. B. M. (2018). Gamification Elements and Their Impacts on Teaching and Learning – A Review (SSRN Scholarly Paper No. 3333587). *Social Science Research Network*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3333587

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.

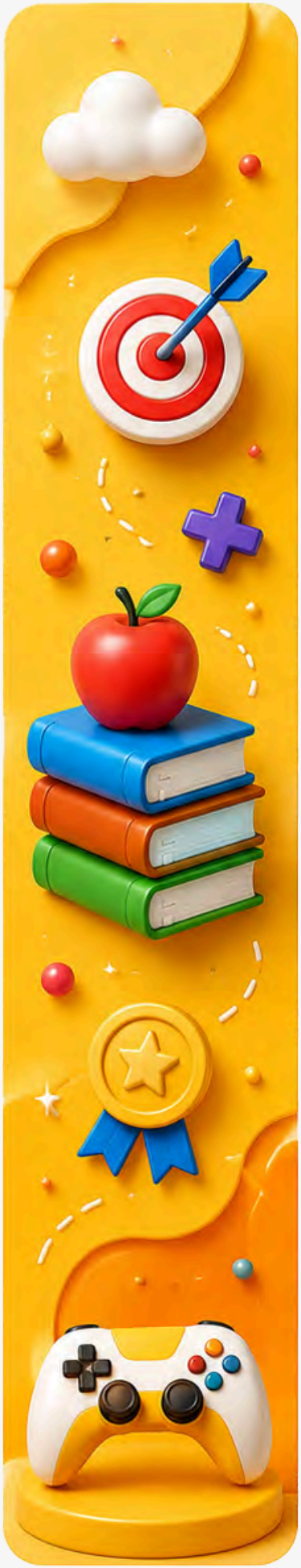


Kilder

Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. Procedia Computer Science, *International Conference on Knowledge Management, ICKM 2016*, 10-11 October 2016, Vienna, Austria, 99, 101–116. https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104

Weber, S., Kordyaka, B., Klassen, G., Niehaves, B. (2026), "Unleashing the power of knowledge—the role of gamification in enhancing knowledge contribution". *Internet Research*, Vol. 36 No. 2 pp. 494–512, doi: https://doi.org/10.1108/INTR-07-2024-1114

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Fordeler med spillifisering i språkopplæring

Spillifisering kan gjøre språklæringen mer engasjerende, interaktiv og meningsfull. Spillelementer som utfordringer, oppfølging av progresjon, samarbeid og tilbakemeldinger kan bidra til å styrke elevenes motivasjon og deltakelse, samtidig som de hjelper lærere med å skape mer inkluderende og dynamiske læringsmiljøer.

For minoritetsspråklige elever kan spillifisering være særlig nyttig ved at den reduserer barrierer for deltakelse og skaper muligheter for aktiv bruk av språket.

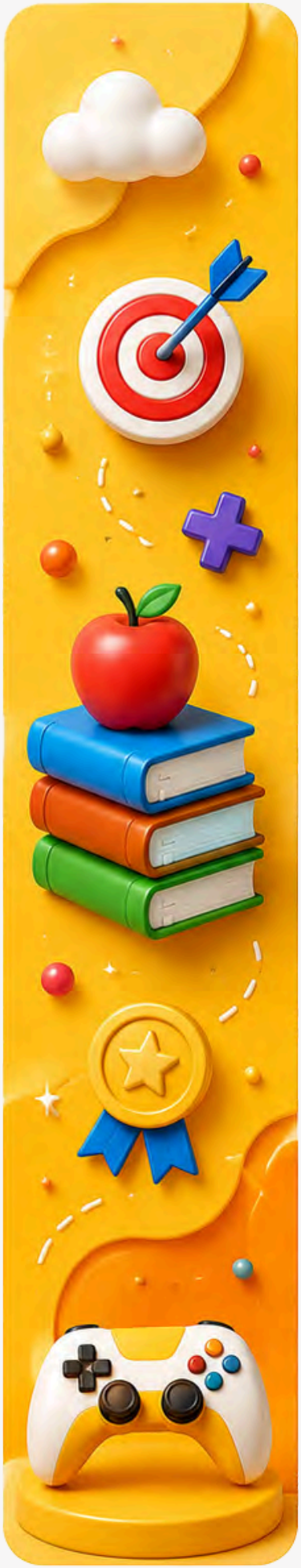
1. Økt motivasjon og engasjement

En av de mest anerkjente fordelene ved spillifisering er dens evne til å **øke elevenes motivasjon og engasjement.** Spillifiserte aktiviteter introduserer elementer som utfordringer, mestring og progresjon, som oppmuntrer elevene til å delta aktivt og holde fokus på læringsprosessen.

For minoritetsspråklige elever kan det være særlig viktig å opprettholde motivasjonen. Det kan til tider oppleves overveldende å tilpasse seg et nytt språk og et nytt utdanningsmiljø. Spillifisering kan gjøre læringen til en mer positiv og givende opplevelse og bidra til at elevene holder ut, også når de møter utfordringer.

Praktisk eksempel:
En lærer lager en utfordring kalt «Språkutforskeren», der elevene får poeng for å gjennomføre oppgaver knyttet til ordforråd, delta i samtaler og hjelpe medelever. Etter hvert som elevene beveger seg gjennom ulike nivåer, låser de opp nye utfordringer og får anerkjennelse for innsatsen sin.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



2. Redusert språkangst og frykt for å gjøre feil

Mange som lærer et nytt språk, vegrer seg for å delta fordi de er redde for å gjøre feil. Denne utfordringen kan være enda mer fremtredende for minoritetsspråklige elever, som allerede kan føle seg usikre på egne språkferdigheter eller på sin sosiale integrering.

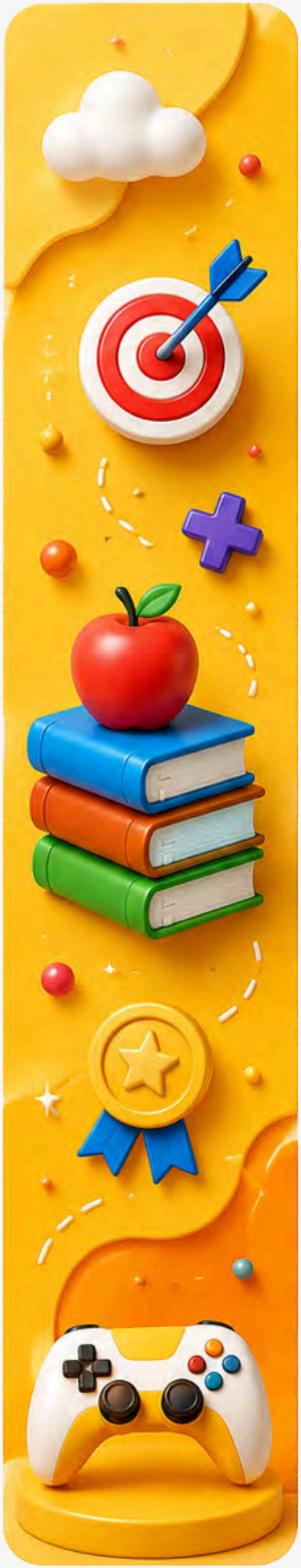
Spillifiserte aktiviteter **skaper et miljø med lav terskel for deltakelse**, der feil blir en naturlig del av læringsprosessen. **Elevene oppmuntres til å prøve seg, forsøke på nytt** og lære gjennom øvelse. Fokuset flyttes fra å unngå feil til å overvinne utfordringer og gjøre fremskritt.

Etter hvert som elevene får større selvtillit, blir de mer villige til å snakke, delta og ta sjanser når de bruker målspråket.

Praktisk eksempel:
Elevene gjennomfører et digitalt språkoppdrag der de løser enkle kommunikasjonsoppgaver. Feil svar fører ikke til at de mislykkes. I stedet får elevene hint og flere muligheter til å lykkes.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



3. Økt deltakelse og aktivt engasjement

Spillifisering oppmuntrer elever til å bli aktive deltakere i stedet for passive mottakere av informasjon. Gjennom oppdrag, utfordringer og samarbeidsoppgaver inviteres **elevene til å samhandle med læringsinnholdet og med hverandre.**

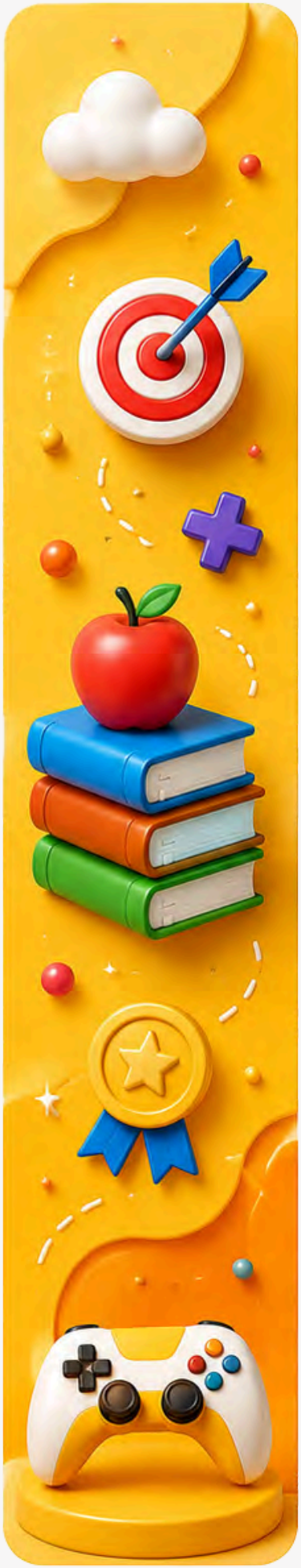
Denne økte deltakelsen er særlig verdifull i språklæring, der jevnlig øving og kommunikasjon er avgjørende. Spillifiserte aktiviteter gir ofte **flere muligheter for elevene til å snakke, lytte, lese og skrive i meningsfulle sammenhenger.**

Elever som vanligvis er tilbakeholdne med å delta, kan føle seg mer komfortable med å bidra når læringen presenteres gjennom engasjerende aktiviteter og felles mål.

Praktisk eksempel:
Lag konkurrerer i en skattejakt med fokus på ordforråd, der de løser ledetråder og gjennomfører språklige utfordringer sammen for å nå et felles mål.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



4. Umiddelbar tilbakemelding og synlig progresjon

Effektiv læring krever tilbakemelding. Spillifisering gjør det mulig for **elevene å få umiddelbar informasjon om egen prestasjon**, slik at de kan identifisere styrker og områder der de kan forbedre seg.

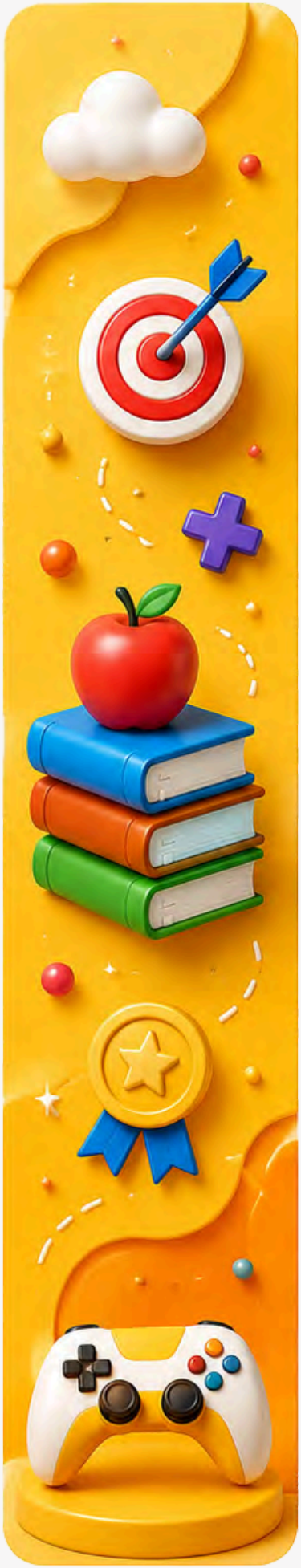
Spillelementer som poeng, nivåer, fremdriftslinjer og merker **gjør læringsprogresjonen synlig**. I stedet for å vente på formelle vurderinger kan elevene følge utviklingen sin kontinuerlig og glede seg over små mestringsopplevelser underveis.

For minoritetsspråklige elever som kan ha ulik progresjon, kan **synlig fremgang gi trygghet og styrke opplevelsen av mestring**.

Praktisk eksempel:
Elevene gjennomfører korte språklige utfordringer og får digitale merker når de mestrer bestemte deler av ordforrådet eller ulike kommunikative ferdigheter.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



5. Bedre hukommelse og forsterkning av læring

Språklæring krever jevnlig eksponering, øving og repetisjon. Spillifisering støtter disse prosessene ved å oppmuntre elevene til å repetere og bruke språket på en morsom og meningsfull måte.

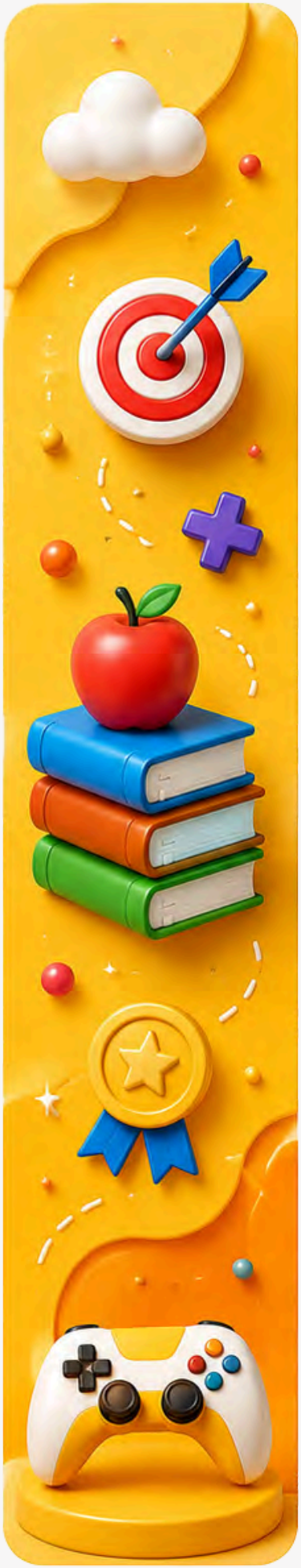
I stedet for å oppleve repetisjon som kjedelig, opplever elevene den som en del av en utfordring, et oppdrag eller et spill. Gjentatt øving hjelper elevene med å huske ordforråd, grammatiske strukturer og uttrykk mer effektivt, og til å bruke dem med større selvtillit.

Når spillifisering kombineres med korte læringsaktiviteter, kan den bidra til å styrke læring på lang sikt og hjelpe elevene med å bygge et solid grunnlag for videre språkutvikling.

Praktisk eksempel:
En quizbasert aktivitet i klasserommet repeterer tidligere innlært ordforråd hver uke. Dette hjelper elevene med å huske viktige ord og uttrykk, samtidig som de holder seg engasjerte og motiverte.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



6. Sosial interaksjon og inkludering

Språklæring er en sosial prosess. Spillifiserte aktiviteter innebærer ofte **teamarbeid, kommunikasjon og samarbeid, og skaper muligheter for at elevene kan samhandle med medelevene sine**.

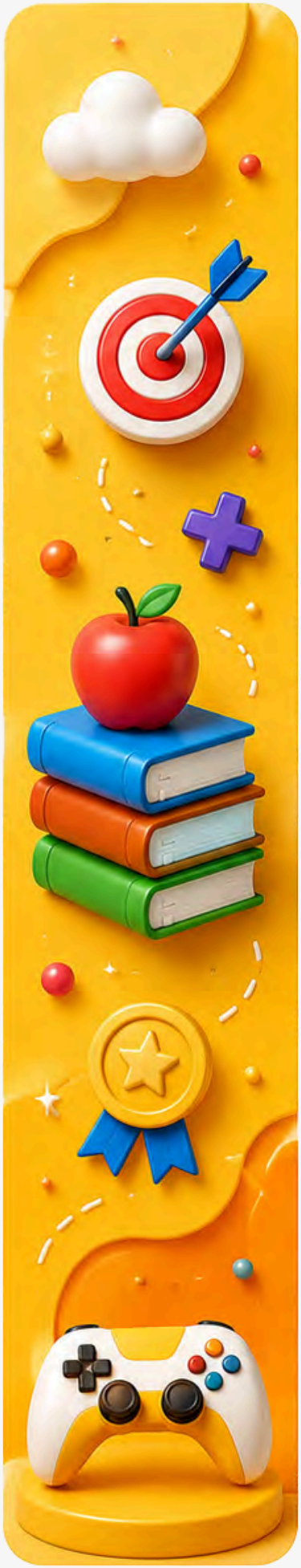
For minoritetsspråklige elever kan dette samspillet **støtte sosial integrering og bidra til å bygge positive relasjoner** i klasserommet. Samarbeidsaktiviteter oppmuntrer elevene til å kommunisere, dele ideer og støtte hverandre i arbeidet med å nå felles mål.

Når spillifisering utformes på en inkluderende måte, kan den **bidra til en sterkere følelse av tilhørighet** og økt deltakelse for alle elever.



Praktisk eksempel:
Elevene samarbeider om å løse et språkmysterium, der hvert gruppemedlem bidrar med ulike opplysninger som er nødvendige for å løse oppgaven.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



7. Personlig tilpassede læringsopplevelser

Elever har ulike interesser, ferdigheter, forkunnskaper og læringstempo. Spillifisering kan støtte personlig tilpasset læring ved å **tilby ulike nivåer av utfordringer og flere veier til å lykkes**.

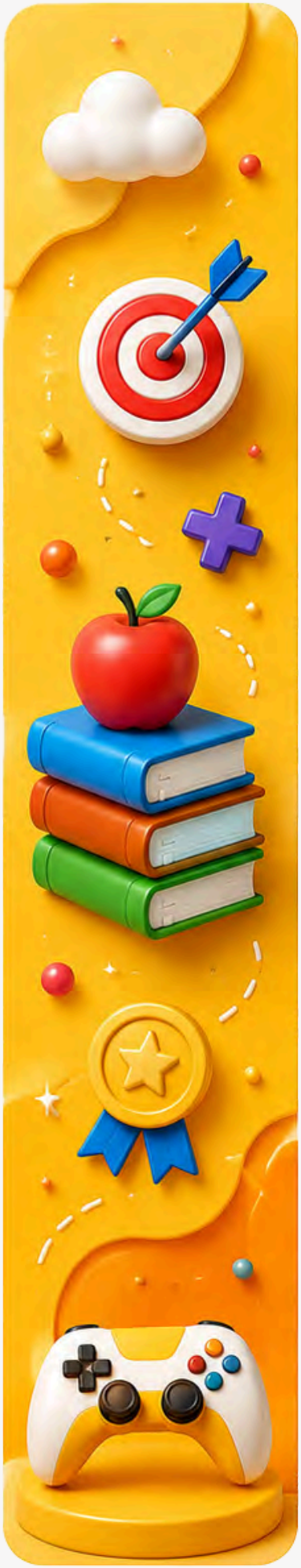
I stedet for å forvente at alle elever skal ha nøyaktig samme progresjon, kan spillifiserte aktiviteter tilby valgmuligheter og muligheter for differensiering. Denne fleksibiliteten er særlig verdifull i språklig mangfoldige klasserom, der elevene kan ha ulike nivåer av språkferdigheter.

Personlig tilpassede læringsopplevelser hjelper elevene med å opprettholde motivasjonen, samtidig som aktivitetene forblir oppnåelige og meningsfulle.

Praktisk eksempel:
Elevene velger mellom nybegynner-, mellom- og avanserte språkoppdrag, avhengig av egen trygghet og ferdighetsnivå.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



8. Utvikling av digitale ferdigheter og tverrgående ferdigheter

Mange spillifiserte læringsaktiviteter benytter digitale verktøy og interaktive teknologier. Når elevene deltar i slike aktiviteter, utvikler de ikke bare språkferdigheter, men styrker også sin digitale kompetanse, som blir stadig viktigere i dagens samfunn.

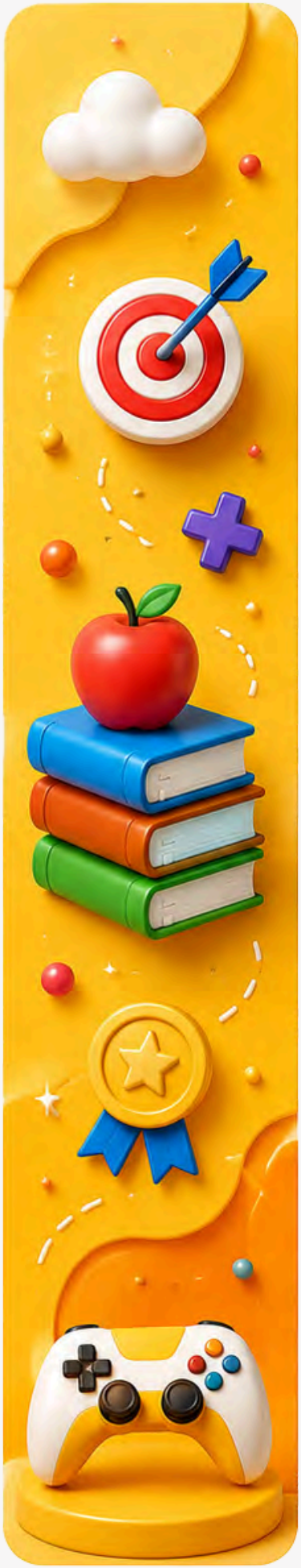
I tillegg kan spillifisering fremme tverrgående ferdigheter som **problemløsning, samarbeid, kommunikasjon, kreativitet og kritisk tenkning**. Disse ferdighetene støtter elevene både i og utenfor klasserommet.

For minoritetsspråklige elever kan disse bredere ferdighetene bidra til at de lykkes med å delta aktivt i skolen og hverdagslivet.

Praktisk eksempel:
Elevene bruker en digital plattform til å gjennomføre samarbeidsbaserte språkutfordringer som krever kommunikasjon, teamarbeid og beslutningstaking.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



9. Praktiske tips for læreren

Vellykket spillifisering krever ikke avansert teknologi eller omfattende spillsystemer. Små endringer kan ofte ha stor betydning.

Start i det små
Ta i bruk ett eller to spillelementer før du utvikler mer omfattende aktiviteter.

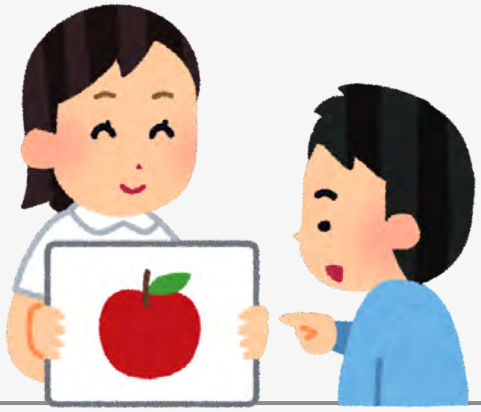
Ta utgangspunkt i læringsmålene
Spillmekanikker bør støtte læringsmålene, ikke distrahere fra dem.

Belønn innsats og fremgang
Anerkjenn forbedring, deltakelse og utholdenhet, ikke bare gode prestasjoner.

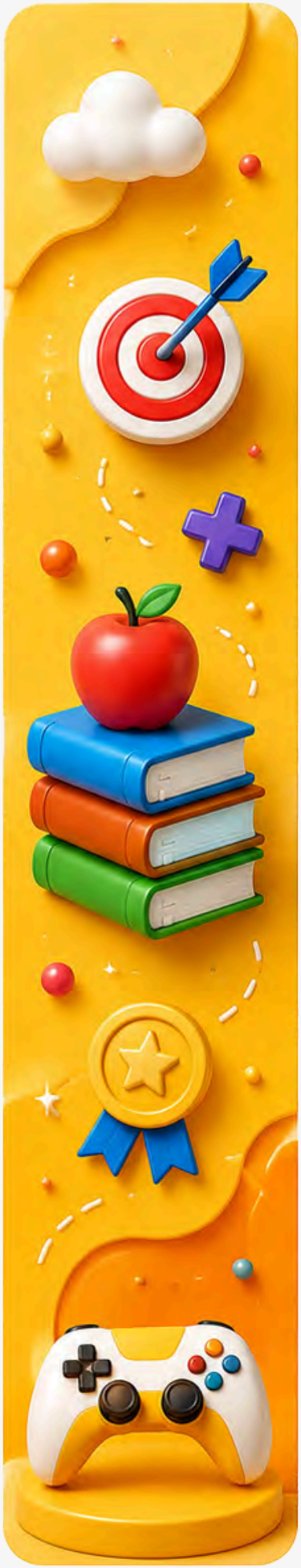
Kombiner samarbeid og konkurranse
Skap en balanse mellom konkurranseelementer og muligheter for teamarbeid og gjensidig støtte.

Gi regelmessig tilbakemelding
Hjelp elevene med å forstå hva de gjør bra, og hvor de kan forbedre seg.

Innhent tilbakemeldinger fra elevene
Spør elevene hva som motiverer dem, og tilpass aktivitetene deretter.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



10. Spillifisering for minoritetsspråklige elever: Viktige hensyn

Når man arbeider med minoritetsspråklige elever, er det viktig å sørge for at spillifiserte aktiviteter forblir inkluderende, tilgjengelige og kulturelt tilpasset.

Støtt ulike språknivåer
Tilby oppgaver med varierende vanskelighetsgrad, og gi ekstra støtte ved behov.

Bruk visuelle og multimodale ressurser
Bilder, symboler, videoer og lyd kan hjelpe elevene med å forstå instruksjoner og delta på en god måte.

Oppmuntre til støtte mellom elever
Samarbeidsaktiviteter skaper muligheter for språkøving og sosial integrering.

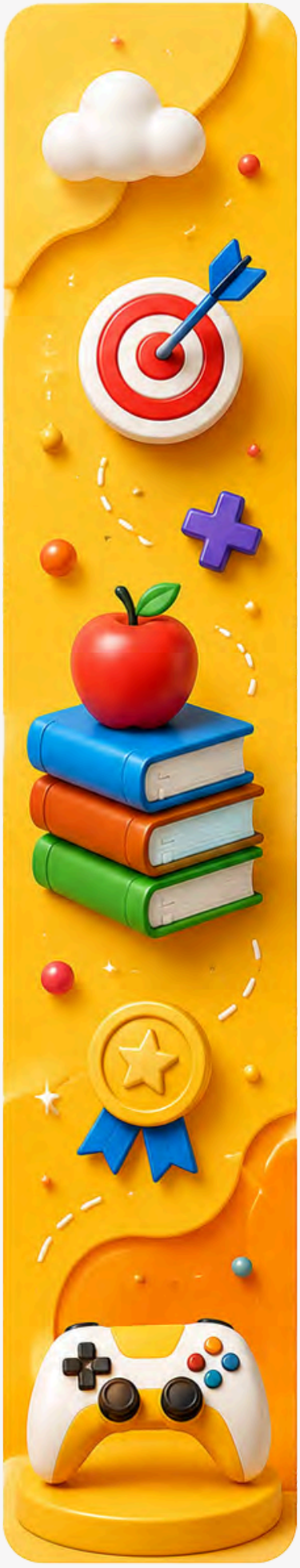
Unngå overdreven konkurranse
Legg vekt på fremgang, deltakelse og samarbeid fremfor å rangere elevene opp mot hverandre.

Respekter kulturelt mangfold
Velg temaer, eksempler og aktiviteter som er inkluderende og tar hensyn til ulike kulturelle bakgrunner.

Tilby flere måter å delta på
La elevene bidra gjennom å snakke, skrive, tegne, spille roller eller bruke digitale verktøy.

Legg til rette for mestring
Sørg for at alle elever får mulighet til å oppleve mestring og bygge selvtillit gjennom læringsprosessen.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Kilder

Abrams, Z. I., & Walsh, S. (2014). Gamified vocabulary learning through digital games: Language learner engagement and motivation. Language Learning & Technology, 18(2), 1–14.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. Computers in Human Behavior, 87, 192–206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028

Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. In Researcher Links Workshop: Higher Education for All (pp. 143–156). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30280-2_9

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Utfordringer

Selv om bruk av spillifisering i utdanning har mange fordeler, slik det ble fremhevet i forrige del, medfører metoden også enkelte utfordringer som bør tas i betraktning. Dersom disse utfordringene ikke tas hensyn til, kan spillifisering føre til at man ikke oppnår ønsket resultat, eller til og med føre til at elevene mister interessen for faginnholdet.
La oss nå se nærmere på noen av de vanligste utfordringene knyttet til denne metoden.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



1. Behovet for å forstå konseptet

Først og fremst må vi vurdere hva som kan utgjøre den største utfordringen, nemlig læreres eller pedagogers forståelse og mestring av konseptet. Selv om navnet på denne metoden kan antyde en forståelse av konseptet, er det viktig at lærere og pedagoger får spesifikk opplæring i emnet (Darad, 2024; Huseman, 2023; Pérez Granados & Muñoz González, 2024), eller at de selv foretar undersøkelser av konseptet. Fristelsen til å gjennomføre oppgaver basert på forgreninger uten først å ha satt seg inn i konseptet, kan føre til at det utarbeides aktiviteter som ikke oppfyller det tiltenkte formålet på en tilfredsstillende måte, og fremfor alt at de ikke er engasjerende nok.



2. Det krever tid, planlegging, ressurser og kreativitet

På den andre siden krever en spillifisert aktivitet planlegging, innsats og kreativitet. Den legger beslag på ekstra tid for læreren og innebærer noen ganger også økonomiske utgifter til innkjøp av spesifikke materialer (Darad, 2024; Ladouceur, 2024).

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.

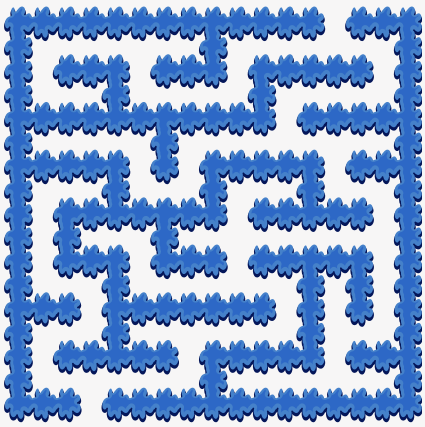


Uten et klart definert formål og strukturerte, gjennomtenkte spillmekanikker er det en risiko for at aktiviteten ikke oppfyller målene sine, og at den ikke er motiverende nok for elevene.



3. Mindre egnet for mer kompleks læring

Når man utformer en spillifisert aktivitet, kan det hende at elevene ikke får en fullstendig forståelse av mer komplekse konsepter, ettersom spillifisering kan føre til en overforenkling av visse konsepter. Det kan i noen tilfeller være mer hensiktsmessig å arbeide med bestemte temaer ved hjelp av andre metoder som legger til rette for mer diskusjon, refleksjon og dybdetenkning rundt et bestemt konsept (Ladouceur, 2024).



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



4. Ytre motivasjon får større betydning enn indre motivasjon

Selv om spillifisering ikke nødvendigvis må inkludere belønninger, rangeringer eller merker (badges), er sannheten at dette er blant de enkleste spillmekanikkene å ta i bruk. Av denne grunn, og fordi de brukes så ofte, er det en risiko for at elevene blir mer opptatt av belønningen enn av selve læringen (Celepkolu, 2020; Huseman, 2023; Ladouceur, 2024; Pérez Granados & Muñoz González, 2024).

På den ene siden kan denne dominansen av ytre motivasjon tyde på et problem når det gjelder kunnskapstilegnelse. På den andre siden vil en reduksjon i belønningene kunne føre til at elevenes motivasjon for oppgaven og engasjement i aktiviteten automatisk avtar.

Lærere bør derfor nøye balansere motiverende virkemidler og spillmekanikker opp mot de pedagogiske målene for undervisningen.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



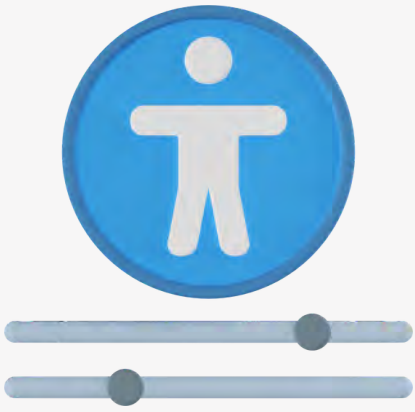
5. Oppgaver som ikke er tilstrekkelig inkluderende og tilgjengelige

Når en lærer planlegger en spillifisert aktivitet, bør den utformes slik at den ivaretar de individuelle behovene til alle elever (Ladouceur, 2024).

En potensiell risiko er at læreren kan bli så oppslukt av planleggingen av de spillifiserte aktivitetene at vedkommende glemmer å gjøre dem fullt ut tilgjengelige og inkluderende for alle elever, samt å ta hensyn til de særskilte kjennetegnene ved hver klasse. Dette gjelder blant annet elever med funksjonsnedsettelser, lærevansker eller begrensede digitale ferdigheter.

Inkluderende oppgaver må være en realitet i all undervisning, også i aktiviteter som krever mer omfattende planlegging i forkant. Uavhengig av om aktiviteten er digital eller analog, må elevenes behov stå i sentrum.

Læreren må sikre at aktivitetene bygger på prinsipper for universell utforming, tilbyr fleksible læringsveier og inneholder differensierte oppgaver som gir alle elever mulighet til å delta og lære på egne forutsetninger.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



6. Aktiviteter som ikke er tilpasset læreplanmålene

En utfordring som ikke bør undervurderes, er behovet for en tydelig og effektiv sammenheng mellom de ulike aktivitetene og læreplanen (Darad, 2024; Huseman, 2023). Dette innebærer at aktivitetene som gjennomføres, ikke bør la spillmekanikkene få forrang fremfor læreplanen, men heller bruke spillmekanikkene som et virkemiddel for å støtte læreplanens mål og elevenes læring. På denne måten må aktivitetene være fullt ut i samsvar med innholdet som skal læres, samtidig som man unngår overflatiske og dekorative spillmekanikker som ikke bidrar til dypere læring og forståelse av faginnholdet.



7. Begrenset mulighet til læringsoverføring

Spillifiserte aktiviteter kan i noen tilfeller begrense elevenes evne til å anvende kunnskapen de har tilegnet seg på problemer fra den virkelige verden, eller til å løse oppgaver utenfor det spillifiserte læringsmiljøet som er utviklet (Celepkolu, 2020).



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



8. Manglende vedvarende engasjement

Spillifisering kan ha motsatt effekt av det som var hensikten og føre til at elevene mister interessen for aktiviteten eller innholdet. Dette kan skje fordi de ikke opplever seg motivert av de lekpregede elementene som skapes gjennom spillmekanikkene; slike elementer kan oppfattes som irrelevante eller til og med forstyrrende for oppgaven som skal løses (Celepkolu, 2020).



9. Motstand blant elever, lærere og i samfunnet

Vi vet alle at unge mennesker har en naturlig interesse for dataspill, og at de stadig spiller på fritiden. Innføringen av spillmekanikker i undervisningen og klasseromsaktiviteter kan imidlertid bli hindret av det stigmaet som allerede er i ferd med å utvikle seg i samfunnet rundt den omfattende tiden unge mennesker bruker på dataspilling (Huseman, 2023).



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



10. Økt konkurranse og prestasjonsangst blant elever

Som allerede nevnt er konkurranse en svært vanlig spillmekanikk i spillifiserte oppgaver. Når konkurranseelementet brukes i for stor grad, kan det imidlertid føre til demotivasjon hos enkelte elever, særlig blant dem som stadig befinner seg nederst på resultatlisten. Denne situasjonen kan også føre til frustrasjon, stress, skam og angst, ettersom overdreven konkurranse kan bidra til at elevene utvikler mindre hensiktsmessige atferdsmønstre.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.





Med utgangspunkt i de anerkjente utfordringene knyttet til innføringen av spillifisering i skolen, og samtidig med tanke på de motivasjonsmessige fordelene ved denne metoden, presenterer vi noen anbefalinger for en effektiv og bærekraftig implementering av spillifiserte aktiviteter:

En grundig forståelse av konseptet gjennom spesifikk opplæring med eksperter på området;

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.





Definere målene som skal nås, konseptene som skal studeres, og det relevante innholdet i læreplanen;



Velge de spillmekanikkene som er best egnet for aktiviteten som skal gjennomføres, med et tydelig formål og en klar hensikt, slik at de ikke blir et forstyrrende element eller svekker motivasjonen;



Allerede fra starten ta hensyn til hvilke elever oppgaven eller aktiviteten er ment for, slik at den blir inkluderende og tilpasset deres faktiske behov.»

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Kilder

Celepkolu, M., et al. (2020). Exploring middle school students' reflections on the infusion of cs into science classrooms. Proceedings of the 51st ACM technical symposium on computer science education, 671-677. Doi: 10.1145/3328778.3366871

Darad, K. (2021, 23 de agosto). Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Huseman, T. (2023, 22 de março). Challenges of gamification in education and how to overcome them? Acadecraft. https://www.acadecraft.com/blog/gamification-education-challenges/

Ladouceur, J. (2024, 4 de novembro). Gamification in education: Pros, cons, and practical insights. Peterson's. https://www.petersons.com/blog/gamification-in-education-pros-cons-and-practical-insights/

Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. de la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. Revista de Educación, (405), 11-34. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Strategier for effektiv integrering av spill i utdanningen

De foregående kapitlene har belyst både fordeler og utfordringer ved bruk av spill i utdanning. Selv om spillbasert læring og spillifisering har potensial til å øke motivasjon, engasjement og læringsutbytte, avhenger resultatene av hvordan de implementeres i klasserommet.

Dette kapitlet utforsker nyttige strategier som kan bidra til en effektiv integrering av spill i språklæring. Kapitlet er delt inn i følgende undertemaer:

1. Tilby nyttige verktøy
2. Kompetanseheving for lærere
3. Tilpass spillifiserte aktiviteter til læringsmålene
4. Frem samarbeid og sosial interaksjon
5. Gi umiddelbar tilbakemelding
6. Integrer kulturell relevans og inkludering
7. Kombiner fysisk og digital spillifisering
8. Følg opp og vurder læringsutbyttet

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



1. Tilby nyttige verktøy

For å legge til rette for effektiv bruk av spill i språkopplæringen må skolene ha tilgang til nødvendige ressurser og verktøy for både fysisk («analog») og digital spillifisering. For mange skoler kan dette være utfordrende på grunn av stramme budsjetter. Økonomiske barrierer kan reduseres ved å velge fleksible digitale løsninger som dekker skolens behov, samtidig som de er kostnadseffektive.

God planlegging og utnyttelse av tilgjengelige finansieringsmuligheter kan også bidra til å støtte innføringen av utdanningsteknologi.
Det er viktig at skolene har tilgang til et bredt utvalg av digitale verktøy og utstyr for å kunne støtte varierte undervisnings- og læringsaktiviteter.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



2. Kompetanseheving for lærere

I en digital verden i rask utvikling vil lærere kontinuerlig ha behov for oppdatert kompetanse. De trenger opplæring i hvordan digitale verktøy kan brukes, samt jevnlige oppdateringer om fordelene, begrensningene og utfordringene som er knyttet til bruken av dem. Skolene trenger også tydelige retningslinjer og rutiner for å sikre trygg bruk av digitale verktøy, både når det gjelder tilgang til egnet innhold og ivaretakelse av elevenes personvern.

Å opprettholde en balanse mellom digitale aktiviteter og andre undervisningsmetoder er en viktig vurdering for lærere. Det er derfor avgjørende å identifisere de kompetansemålene der spillbasert læring kan gi meningsfull pedagogisk støtte.

Læreren må legge til rette for et inkluderende og positivt digitalt samspill.

Å dele eksempler på god praksis mellom kolleger er en verdifull strategi for å fremme faglig samarbeid og bidra til å styrke kvaliteten på undervisningen.



Figure 1. Visualisation of the Professional Digital Competence Framework for Teachers.

2017 (https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf)

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



3. Tilpass spillifiserte aktiviteter til læringsmålene

For å sikre en meningsfull bruk av spillifiserte læringsaktiviteter er det viktig å knytte dem til læreplanens kompetansemål. Slike aktiviteter kan øke elevenes motivasjon, skape variasjon i læringen og bidra til dypere og mer varige læringsutbytter.

Lærere må kunne analysere samspillet mellom læringsmål, innhold, undervisningsmetoder, vurdering og elevenes individuelle læringsbehov i digitale læringsmiljøer. De bør også beherske et bredt spekter av undervisningsstrategier og kunne bruke digitale læremidler og læringsressurser på en effektiv måte.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



4. Frem samarbeid og sosial interaksjon

I språkopplæring er sosial interaksjon avgjørende, siden samarbeid fremmer kommunikasjon. Bruk av spillelementer i klasserommet kan bidra til å styrke samarbeidet.

«Spillifisering innebærer å integrere spillelementer i et læringsmiljø for å øke engasjement og deltakelse.» (Thurairasu, 2022). Dette øker elevenes deltakelse, motiverer til aktivitet, forbedrer deres faglige prestasjoner og legger effektivt til rette for språklæring.

«Nyere studier viser at det å spille læringsspill sammen med andre på en samarbeidsorientert måte kan redusere angst.» (Reinhardt & Bein, 2026)

Spillifiserte aktiviteter innebærer ofte oppdrag, utfordringer eller lagbaserte aktiviteter. Spillifisering kan ta mange former i et klasserom for språklæring: rollespill, brettspill, escape room, skattejakt, fysisk aktive læringsspill og spillifisert læringsprogramvare er bare noen eksempler.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



5. Gi umiddelbar tilbakemelding

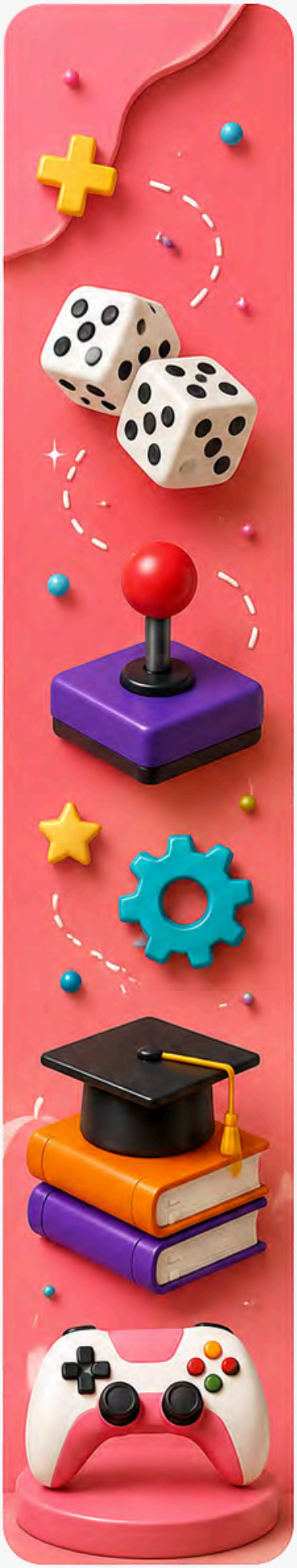
For enkelte spillifiserte aktiviteter kan det være nyttig å gi umiddelbar tilbakemelding. Når eleven får umiddelbar informasjon om egen prestasjon, kan han eller hun korrigere feil og tilpasse læringsstrategiene sine i sanntid.

I et klasserom for språklæring er dette særlig verdifullt, fordi språklæring er avhengig av jevnlig øving og retting på riktig tidspunkt.

Umiddelbar tilbakemelding kan støtte utviklingen av ordforråd og grammatikk, øke elevenes motivasjon og hjelpe læreren med å følge elevenes utvikling.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



6. Integrer kulturell relevans og inkludering

I språklæring innebærer inkluderende undervisning også å ta hensyn til elevenes ulike kulturelle bakgrunner. Når elevene kan knytte ny kunnskap til egne erfaringer, kan de bli mer motiverte og engasjerte i læringsprosessen.

Spillbaserte læringsaktiviteter kan bidra til å fremme kulturelt bevisst læring. Ved å sammenligne ulike kulturer kan elevene reflektere over likheter og forskjeller. Slike aktiviteter kan også integreres i tverrfaglig læring.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



7. Kombiner fysisk og digital spillifisering

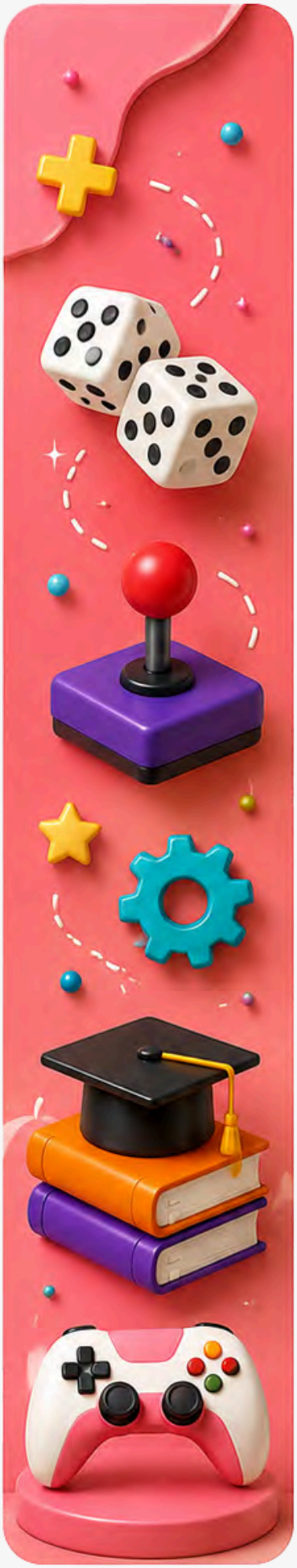
Et variert utvalg av undervisningsmetoder kan bidra til å øke elevenes motivasjon og engasjement. Forskning viser at nivået av fysisk aktivitet (FA) blant barn og ungdom i EU-land generelt er lavt (Marzi et al., 2021).

«Fysisk aktivitet i skolen har en positiv innvirkning på faglige prestasjoner, særlig i matematikk og på den generelle skoleprestasjonen.» (Hermassi S. et al., 2025).

Spillifisering kan øke motivasjonen for og deltakelsen i fysisk aktivitet. På samme måte kan integrering av fysisk aktiv læring i tradisjonelle spillbaserte aktiviteter bidra til å styrke motivasjon og engasjement ytterligere.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



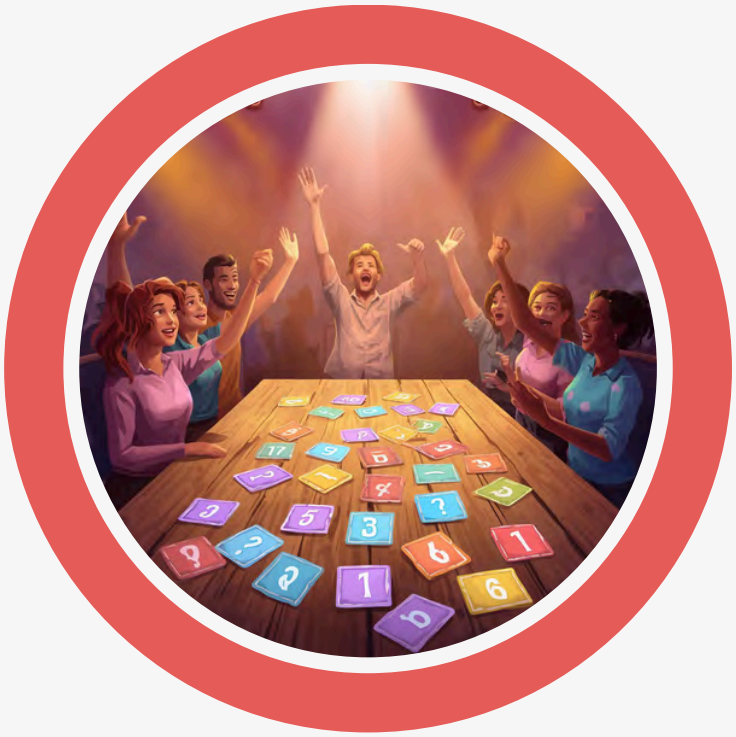
8. Følg opp og vurder læringsutbyttet

For å sikre en effektiv bruk av spill i undervisningen er det viktig å jevnlig følge opp og evaluere både prosessen og læringsutbyttet.

Gjennom observasjon kan du følge med på elevenes deltakelse og engasjement. Du kan observere hvordan de samarbeider og kommuniserer i de ulike aktivitetene.

Ulike spillelementer kan støtte vurderingen av elevenes prestasjoner, for eksempel poengsummer, nivåer, progresjon og tidsbruk i ulike oppgaver.

Ved hjelp av umiddelbare tilbakemeldinger, quizer og tester kan elevene også vurdere sin egen utvikling.



Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Kilder

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). *Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts.* International Journal of Technology in Education (IJTE), 4(3), 542-552. https://doi.org/10.46328/ijte.169

Darad, K. (2021). *Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education*. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Falciano I., (2020), *Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits* https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/

Kelentric M., Helland K., Arstorp A., (2017), *Professional Digital Competence for Teachers,* https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf

Marzi I., Tcymbal A., Gelius P., Abu-Omar K., Reimers A., Whiting S., Wickramsinghe K., (2021), *Monitoring of physical activity promotion in children and adolescents in the EU: current status and future perspectives,* *https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8807108/*

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.

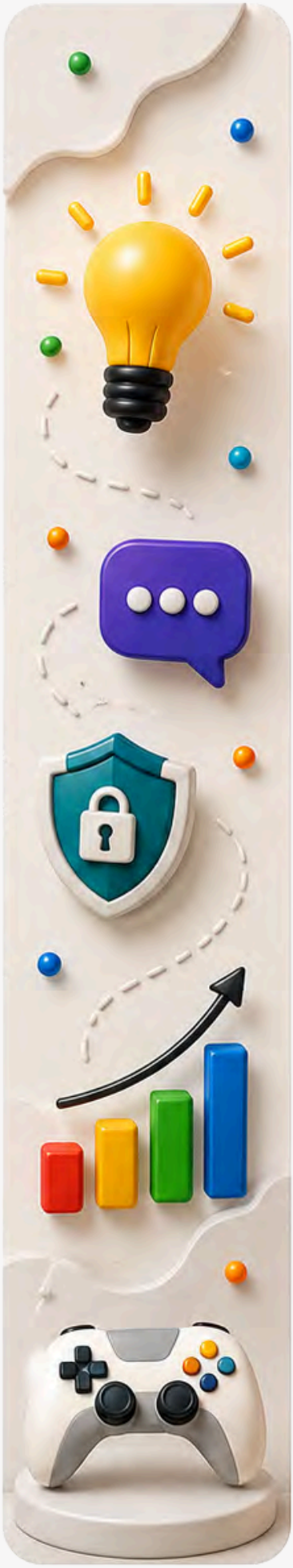


Kilder

Reinhardt J., Bain L., (2026), Digital games and gaming in language learning and teaching, https://www.cambridge.org/core/journals/language-teaching/article/digital-games-and-gaming-in-language-learning-and-teaching/19D629C40096CF29C8AAD240F04E195F

Thurarairasu V., (2022), Gamification-Based Learning as The Future of Language Learning: An Overview, https://eu-opensci.org/index.php/ejsocial/article/view/18353/4508

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Beste praksis
Innledning

I dette avsluttende kapittelet presenteres flere **beste praksiseksempler** knyttet til utdanning, både innen språklæring og i utdanningskontekster generelt. Mer spesifikt har partnerne i DigitaLang-prosjektet, fra Slovakia, Norge, Ungarn, Portugal, Romania og Italia, samlet **7 spill og spillifiserte aktiviteter** som enkelt kan tilpasses og integreres i undervisningen.

Hver aktivitet presenteres i detalj og inneholder:

- den overordnede konteksten knyttet til gjennomføringen av aktivitetene;
- materialene eller de digitale verktøyene som er nødvendige for å gjennomføre spillet;
- en omfattende beskrivelse av aktiviteten (deltakere, spillelementer og bruk av materialer);
- en konklusjon om betydningen av aktiviteten i pedagogiske sammenhenger.
-

Hovedmålet med dette kapittelet er å inspirere lærere til å endre og fornye undervisningsoppleggene sine, slik at de inkluderer flere aktiviteter som ikke inngår i tradisjonelle læreplaner og undervisningsmetoder. Gjennom denne omleggingen vil de kunne gjøre elevenes læringsopplevelser mer inkluderende, engasjerende og morsomme.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.

“Jakten på vennlige ord”: Inkludering gjennom QR-oppdrag

International House Bratislava

I korte trekk

En spillifisert utendørs læringsaktivitet utviklet for unge elever, inkludert barn med migrantbakgrunn, med mål om å fremme engelsk språkpraksis, emosjonell trygghet og inkludering i klasserommet gjennom korte QR-kodebaserte oppdrag. Aktiviteten kombinerer muntlig språkbruk, oppmerksomt nærvær, takknemlighet og samarbeidende refleksjon ved hjelp av enkle digitale oppgaver og samhandling mellom elever.

Nøkkelpersoner



Elever



Lærer

Kontekst

Mange unge elever, særlig barn som tilpasser seg et nytt språk og et nytt skolemiljø, har behov for aktiviteter som fremmer tilhørighet, samtidig som de styrker deres språklige selvtillit. Denne aktiviteten imøtekommer dette behovet ved å bruke QR-kodestasjoner som er plassert rundt på skolens område, der barna gjennomfører korte og støttende oppdrag med fokus på vennlig språk, takknemlighet, oppmerksomhet og ro, felles interesser og verdier i klassen.

Det digitale elementet er ikke et mål i seg selv – det fungerer som en enkel og motiverende bro mellom bevegelse, språk og sosial-emosjonell læring. Hver stasjon åpner én lysbildepresentasjon med en visuell oppgave, en kort instruksjon og en setningsramme, slik at barn med ulike nivåer i engelsk kan delta og lykkes.

“Jakten på vennlige ord”: Inkludering gjennom QR-oppdrag

International House Bratislava

Digitale verktøy brukt

Google Slides: Hver QR-kode åpner én enkel lysbildeoppgave med en oppgaveformulering, et bilde og en setningsramme, noe som gjør aktiviteten enkel å organisere og redigere.

QR kode generator: Google Chrome eller lignende verktøy kan enkelt gjøre om lysbilder til en utskriftsvennlig QR-kode til utendørs stasjoner.

Valgfri Padlet eller lignende lysbilde for respons: Barn kan skrive et ord, en setning eller en tannerkjennende melding hvis læreren vil ha en delt digital samling.

“Jakten på vennlige ord”: Inkludering gjennom QR-oppdrag



International House Bratislava

Beskrivelse

Aktiviteten kan gjennomføres i løpet av én undervisningstime eller fordeles over to kortere økter. Elevene arbeider parvis eller i små grupper og følger en QR-løype rundt på skolens område. Ved hvert stopp skanner de en kode, åpner ett lysbilde og gjennomfører ett kort samarbeidsoppdrag. Oppdragene er utformet for å styrke positive relasjoner mellom medelever, samtidig som elevene får øve på nyttig engelsk i en rolig og lite pressende situasjon.
I stedet for å legge vekt på hurtighet eller konkurranse, fokuserer aktiviteten på samarbeid, refleksjon og deltakelse. Gruppene kan samle stempler, klistremerker eller enkle poeng, men alle grupper bør gjennomføre hele løypen og bidra til den avsluttende felles refleksjonen i klassen.

Det første stoppet, «**Vennlige øyne**», ber elevene dele noe de vet om en medelev, og én ting de setter pris på ved denne personen. De kan skrive svarene sine på papir eller skrive dem inn på oppgavesliden. Dette støtter både muntlig språkbruk og positiv anerkjennelse av medelever gjennom setningsstartere som «Jeg vet at du liker ...» og «Jeg setter pris på at du ...».



“Jakten på vennlige ord”: Inkludering gjennom QR-oppdrag



International House Bratislava

Beskrivelse

Det andre stoppet, **Takknemlig hjerte**, inviterer elevene til å velge én ting de er takknemlige for, og si eller skrive en kort setning, for eksempel «Jeg er takknemlig for vennen min» eller «I dag er jeg takknemlig for leketiden». Aktiviteter knyttet til takknemlighet kan bidra til å skape et omsorgsfullt klassemiljø og gi elevene enkel og meningsfull språktrening.

Det tredje stoppet, **Et rolig øyeblikk**, fokuserer på oppmerksomt nærvær og selvregulering. Barna stopper opp, trekker pusten rolig og legger merke til hva de kan høre, føle eller lukte. Lysbildet kan inneholde visuelle ikoner og setningsstartere som «Jeg kan høre ...», «Jeg kan føle ...» og «Jeg kan lukte ...», slik at aktiviteten forblir konkret og tilpasset barnas alder.

Det fjerde stoppet, **Lik meg,** hjelper elevene med å finne én ting de har til felles med en partner. Det kan være et favorittspill, en matrett, en farge, en aktivitet eller en rutine. Oppgaven oppmuntrer barna til å stille enkle spørsmål og legge merke til felles opplevelser, noe som bidrar til inkludering og til å styrke relasjonene mellom elevene.



“Jakten på vennlige ord”: Inkludering gjennom QR-oppdrag



International House Bratislava

Beskrivelse

Det siste stoppet, **Vårt klasseløfte**, bringer aktiviteten tilbake til hele gruppen. Elevene fullfører setningsstartere som «Jeg lover å ...» eller «Jeg forplikter meg til å ...» ved hjelp av en ordbank som inneholder lytte, hjelpe, vente, dele, åpne og gi. Læreren kan samle svarene på papir, på et felles lysbilde eller på en klasseplakat for å lage et synlig inkluderingsløfte for klassen.

Fordi hvert QR-lysbilde bare inneholder én kort oppgave, én visuell oppfordring og én setningsstarter, forblir det digitale formatet oversiktlig og håndterbart for unge elever. Denne strukturen er spesielt nyttig i flerspråklige klasserom fordi den reduserer mengden tekst elevene må lese, og legger til rette for deltakelse gjennom å snakke, peke, velge eller skrive.



“Jakten på vennlige ord”: Inkludering gjennom QR-oppdrag



International House Bratislava

Hva vi har lært

Denne typen spillbasert læringsløype kan støtte både språklæring og sosial-emosjonell utvikling når oppgavene er korte, visuelle og bygger på samarbeid.

For elever med migrantbakgrunn kan særlig enkle og trygge muntlige oppgaver, kombinert med strukturert samarbeid med medelever, bidra til å redusere presset og samtidig øke deltakelse og følelsen av å høre til.

Den viktigste lærdommen fra dette undervisningsopplegget er at digitale verktøy fungerer best når de gjør det enklere å delta, og ikke når de tar over aktiviteten. QR-oppgaver på ett lysbilde, tydelige setningsstartere og felles refleksjonsoppgaver gjør det mulig for teknologien å støtte inkludering, oppmerksomt nærvær og språktrening samtidig.



Ordlek:
Vær rask - gjett riktig



Microkosmos



I korte trekk

En spillbasert aktivitet som gjennomføres i språklæringssammenheng, og som gir elevene mulighet til å lære grunnleggende ordforråd knyttet til farger og gjenstander på en morsom og engasjerende måte. Aktiviteten gir også elevene mulighet til å knytte det nye ordforrådet til gjenstander fra virkeligheten, noe som gjør aktiviteten enda mer effektiv

Nøkkelpersoner



Elever



Lærer

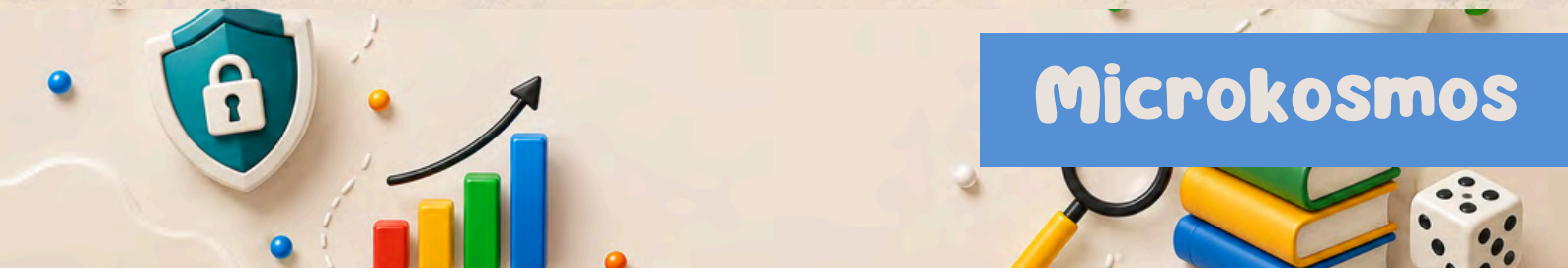
Kontekst

I Europa er språklæring en viktig del av skolens læreplaner helt fra barnetrinnet. Fra ung alder får elever mulighet til å lære et nytt språk på skolen.

På grunn av elevenes alder og utdanningsnivå fokuserer de første språktimene på hilsener og grunnleggende ordforråd. Selv om dette ordforrådet er enkelt, kan det likevel være utfordrende for mange elever å lære og huske de nye ordene.

Derfor utvikles det innovative og engasjerende aktiviteter som gjør det lettere for elevene å lære det grunnleggende i et nytt språk gjennom samarbeid og lek.

Ordlek:
Vær rask - gjett riktig



Microkosmos

Verktøy brukt



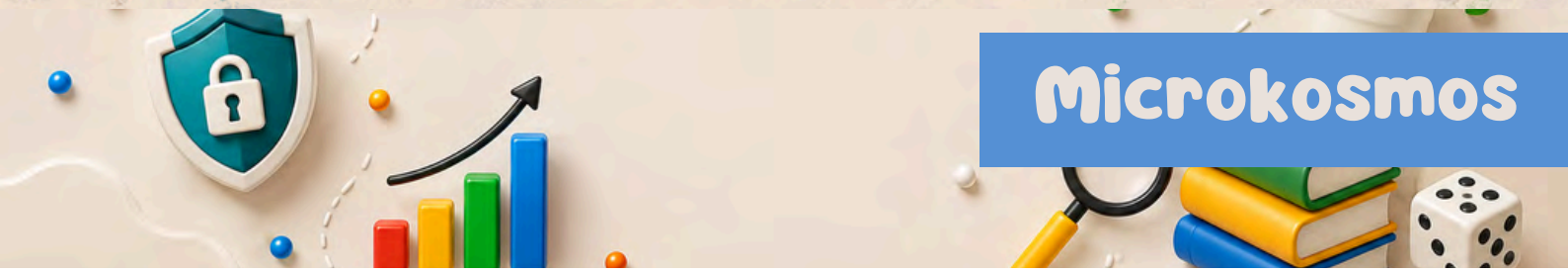
Markeringstusj: Det kan enten være markeringstusjer eller penner. De er nyttige til første del av aktiviteten. De kan være i alle slags farger, så lenge det er lett å kjenne igjen fargene.



Whiteboard: Whiteboard eller annen tavle der deltakerne kan tegne og skrive. Den bør være synlig for alle deltakerne.

Google Images: Online søkemotor for bilder, videoer og annet visuelt innhold.

Ordlek:
Vær rask - gjett riktig



Microkosmos

Beskrivelse

Aktiviteten starter med at læreren deler elevene inn i to grupper. Deretter kommer én elev fra hvert lag frem til lærerens bord, hvor alle tusjene/blyantene i ulike farger ligger klare. Læreren sier høyt en tilfeldig farge på språket elevene lærer. Den første eleven som tar den riktige tusjen eller blyanten, vinner ett poeng til laget sitt.

Deretter får vinneren mulighet til å tegne en gjenstand med denne fargen på tavlen, eller finne et bilde av gjenstanden ved hjelp av Google Bilder. Lagkameratene skal så gjenta både fargen og navnet på gjenstanden høyt på språket de lærer. Laget får ett ekstra poeng dersom de klarer å gjette riktig hvilken gjenstand det er.

Hva vi har lært

Gjennom denne aktiviteten får elevene mulighet til å bli kjent med grunnleggende ordforråd på et nytt språk ved hjelp av gjenstander fra hverdagen. Oppbygningen av denne læringsleken fremmer samarbeid og lagbygging, samtidig som elevene engasjeres i læringsaktiviteter som er tilpasset deres behov, interesser og utdanningsnivå.



Ordjakt: Lære engelsk gjennom spillifisering

Agrupamento de Escolas do Barreiro

I korte trekk

En spillbasert læringsaktivitet gjennomført med elever på 6. trinn (11–12 år) for å utvikle engelske ordforråds- og muntlige ferdigheter gjennom utfordringer, samarbeid og bruk av digitale verktøy.

Nøkkelpersoner



Elever



Lærer

Kontekst

Mange elever på 6. trinn synes det er vanskelig å holde motivasjonen oppe når de skal lære nytt ordforråd. For å gjøre språklæringen mer engasjerende introduserte læreren en spillbasert tilnærming kalt «Vocabulary Quest».

Elevene arbeidet i lag og gjennomførte en rekke språklige oppdrag knyttet til temaet «Hverdagsliv og hobbyer». Poeng, merker og små belønninger ble brukt for å oppmuntre til deltakelse og samarbeid.

Ordjakt:
Lære engelsk gjennom spillifisering



Agrupamento de Escolas do Barreiro

Digitale verktøy brukt

Kahoot!
Interaktiv ord quiz og lag konkurranser.

Wordwall
Matchingspill, ordsøk og ordforrådsoppgaver.

Canva
Utforming av digitale merker og sertifikater til elevene.

Ordjakt:
Lære engelsk gjennom spillifisering

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Beskrivelse

Aktiviteten ble gjennomført over to uker i engelskundervisningen.

Elevene ble delt inn i lag og gjennomførte ulike oppdrag:

- Ordforrådsquizer på Kahoot!
- Interaktive spill på Wordwall
- Muntlige utfordringer der elevene brukte det aktuelle ordforrådet
- Presentasjoner i grupper om hobbyene sine
- Innsamling av poeng og prestasjonsmerker

På slutten av prosjektet fikk laget med høyest poengsum et sertifikat som «Språkmestere», mens alle elevene fikk deltakermerker.

Hva vi har lært

- Elevene viste større motivasjon og deltakelse.
- Ordforrådet ble bedre husket gjennom repetisjon og lek.
- Samarbeid i grupper økte elevenes trygghet i å snakke engelsk.
- Digitale verktøy skapte et mer interaktivt læringsmiljø.
- Enkle spillbaserte strategier kan gjøre språklæring både morsommere og mer effektiv.



Firkantmysteriet
En utfordring

Agrupamento de Escolas de Idães

I korte trekk

En spillbasert aktivitet ble gjennomført i en matematikkundervisning på 7. trinn med CLIL-metoden (Content and Language Integrated Learning). Målet var å utforske egenskapene og klassifiseringen av firkanter. Undervisningen ble lagt opp som en mysteriefortelling der elevene skulle finne ut hvilken firkant som hadde forsvunnet, hvem som sto bak, og hvorfor.

Nøkkelpersoner



Elever



Lærer

Kontekst

Denne spillbaserte aktiviteten ble gjennomført i matematikk på 7. trinn med CLIL-metoden (Content and Language Integrated Learning), for elever i alderen 12–15 år, med mål om å gjøre arbeidet med firkanter mer engasjerende. All undervisning foregikk på engelsk. Aktiviteten var utformet med utgangspunkt i Octalysis-rammeverket av Yu-kai Chou, og integrerte sentrale motivasjonsfaktorer for å øke elevenes deltakelse.

Mysteriet rundt en «forsvunnet firkant» skapte meningsfullhet og et større formål (Epic Meaning), mens poeng, rangeringer og oppgaver som gradvis ble vanskeligere, støttet mestring og prestasjon (Accomplishment). Gruppearbeid fremmet sosial påvirkning og samarbeid (Social Influence), mens den avsluttende tegneserien ga rom for kreativitet og tilbakemeldinger (Creativity and Feedback). Ledetråder som ble presentert over tid, skapte uforutsigbarhet (Unpredictability) og bidro til å holde elevene nysgjerrige og engasjerte.
Gjennom denne strukturen ble matematikkundervisningen mer interaktiv, samarbeidsorientert og motiverende.

Firkantmysteriet
En utfordring

Agrupamento de Escolas de Idães

Aktiviteter brukt:



Gamification rammeverk med poeng ranking, hint og sertifikat.



Gruppearbeid med lag identifisert med farger og symboler



E-post hint sendt individuelt til elever, som behøvde skriftlige svar



Praktiske klassifiseringsoppgaver ved bruk av arbeidsark (paroppgaver og oppgaver med tegneserier).



Comic-creation app til den avsluttende fortellingen (foreslått app: Storyboard That).



Lærerens vurdering og poenggiving for hver gjennomførte oppgave.

Firkantmysteriet
En utfordring

Agrupamento de Escolas de Idães

Beskrivelse

Aktiviteten ble utformet som en spillbasert etterforskning der elever på 7. trinn utforsket egenskapene og klassifiseringen av firkanter gjennom CLIL-undervisning. Timen startet med en fortelling som skulle vekke nysgjerrighet: En firkant hadde på mystisk vis forsvunnet. Elevene arbeidet i grupper gjennom hele aktiviteten og fikk poeng for å gjennomføre oppgaver, løse ledetråder og komme videre i mysteriet. Først deltok elevene i praktiske klassifiseringsoppgaver, der de brukte ark til å koble sammen navn, bilder og egenskaper ved ulike firkanter. Ledetråder om forsvinningen ble sendt individuelt på e-post, og elevene måtte analysere informasjonen og svare raskt for å få poeng. Ytterligere gruppeoppgaver bidro til å styrke den geometriske forståelsen og resonneringen.
I den avsluttende delen laget elevene en tegneserie som gjenfortalte historien om forsvinningen. De skulle inkludere ledetrådene og de matematiske begrepene de hadde lært. Et rangeringssystem og diplomer bidro til å skape en vennlig konkurranse.

Hva vi har lært

Aktiviteten viste at en spillbasert struktur basert på en fortelling økte elevenes engasjement betydelig og bidro til en tydeligere forståelse av egenskapene til firkanter. Samarbeid i grupper, ledetråder og kreative oppgaver bidro til å opprettholde motivasjonen og konsentrasjonen. Alt i alt gjorde denne tilnærmingen geometriundervisningen mer interaktiv, minneverdig og morsom for elevene.

En virtuell reise

Hilstad barne- og ungdomsskole

I korte trekk

En tverrfaglig spillbasert aktivitet ble gjennomført på 7. trinn for å introdusere elevene for ulike samfunn og kulturer i den engelskspråklige verden. Målet var å motivere og engasjere elevene til å utforske andre land, kulturer og tradisjoner.
Ved hjelp av digitale verktøy kunne elevene lage interessante reisedagbøker fra ulike land.

Nøkkelpersoner



Elever



Lærer

Kontekst

Dette undervisningsopplegget er en tverrfaglig introduksjon til følgende kompetansemål:

1. Utforske levesett og tradisjoner i ulike samfunn i den engelskspråklige verden.
2. Beskrive viktige geografiske kjennetegn i ulike deler av verden og reflektere over hvordan disse kjennetegnene påvirker menneskene som bor der.

Digitale verktøy har endret måten vi lærer om mennesker, steder og kulturer rundt om i verden. Ved hjelp av teknologi som interaktive kart, virtuelle omvisninger, videoer og digital historiefortelling kan elevene utforske steder langt borte og få innblikk i hverdagslivet i andre land uten å forlate klasserommet.

En virtuell reise

Hilstad barne- og ungdomsskole

Digitale verktøy brukt



Quizlet og Quizlet Live: Øve på nødvendig ordforråd individuelt og i grupper ved hjelp av Quizlet live.



Utforske ulike reisemål og skape et digitalt kart ved hjelp av **Google Earth**.



Bygg et kjent landemerke fra den valgte reisemålet i **Minecraft**.



Lage en reisedagbok ved hjelp av et av disse verktøyene: **Microsoft Powerpoint, Canva (Travel Magazine Template), Book Creator, iMovie, Explain Everything**

En virtuell reise

Hilstad barne- og ungdomsskole

Beskrivelse

I engelskundervisningen begynte elevene med å øve på nødvendig ordforråd individuelt ved hjelp av Quizlet. For å motivere dem ytterligere brukte de Quizlet Live i lag, der de kunne samarbeide og konkurrere med hverandre.
Geografi: Læreren hadde valgt ut ulike steder som skulle vises i Google Earth for å inspirere elevene da de skulle velge reisemål.
Kunst og håndverk: Elevene laget et kjent landemerke fra det valgte reisemålet sitt i Minecraft Education.
Musikk: Elevene lærte om tradisjonell musikk og artister fra det valgte reisemålet.
Som et sluttprodukt laget elevene digitale reisedagbøker.

Hva vi har lært

Spillbaserte aktiviteter øker elevenes engasjement. De oppmuntrer til aktiv læring og gir meningsfulle rammer for å utforske kultur, tradisjoner og geografi. De kan være et verdifullt supplement til praktiske og utforskende aktiviteter.



Tegneserie som en spillbasert mikrolæringsaktivitet

Regional Centre for Information and Scientific Development

I korte trekk

Elevene lager korte digitale tegneserier der de bruker nylig innlært ordforråd og språkstrukturer for å løse en utfordring eller fortelle en historie.
Aktiviteten er spesielt godt egnet for elever med ulikt språklig nivå, fordi visuelle elementer støtter både forståelse og språklig uttrykk.

Nøkkelpersoner



Elever



Lærer

Kontekst

Denne aktiviteten ble utviklet og testet i en internasjonal utdanningssammenheng for å øke elevenes engasjement og støtte språkutviklingen gjennom digital historiefortelling. Elevene arbeider individuelt eller i små grupper med å lage korte tegneserier rundt et gitt tema, en utfordring eller en situasjon fra virkeligheten.

Tilnærmingen kombinerer elementer fra spillbasert læring og mikrolæring. Elevene gjennomfører et kreativt oppdrag, får tilbakemeldinger på fremgangen sin og bruker språket i meningsfulle sammenhenger. Det visuelle uttrykket i tegneseriene bidrar til å redusere språklig usikkerhet, samtidig som det oppmuntrer til kommunikasjon, samarbeid og aktiv deltakelse.

Tegneserie som en spillbasert mikrolæringsaktivitet

Regional Centre for Information and Scientific Development

Digitale verktøy brukt



Canva: Canva Comic Strip Templates er til gratis bruk og er et enkelt verktøy å bruke til denne oppgaven.



ChatGPT: Språkmodellen kan også brukes til å lage tegneserier gjennom en enkel struktur for tegneserie-prompter.



Gemini: er et gratis verktøy som kan brukes til å generere korte tegneserierstriper på en enkel måte.

Tegneserie som en spillbasert mikrolæringsaktivitet

Regional Centre for Information and Scientific Development

Beskrivelse

Elevene får en språklæringsutfordring knyttet til temaet de arbeider med i den aktuelle timen. Eksempler kan være å presentere seg selv, spørre om veien, løse et mysterium, ønske en ny elev velkommen eller gjennomføre en oppgave fra hverdagen.
Elevene arbeider i grupper og lager en kort tegneserie bestående av 4–8 ruter. Hver rute representerer et steg i historien og krever at elevene bruker målrettet ordforråd, uttrykk eller grammatiske strukturer.
Læreren gir et tydelig oppdrag og klare kriterier for hva som skal til for å lykkes, samtidig som elevene får frihet til å utvikle karakterer, dialoger og visuelle elementer.
Gjennom aktiviteten øver elevene på lese-, skrive- og kommunikasjonsferdigheter, samtidig som de utvikler kreativitet og digital kompetanse. Aktiviteten kan tilpasses ulike språknivåer og gjennomføres både i fysisk undervisning, digital undervisning eller som en kombinasjon av disse.

Hva vi har lært

Elevene produserer ofte mer språk og viser større kreativitet når de arbeider med visuell historiefortelling enn i tradisjonelle skriftlige oppgaver.
Et tydelig oppdrag, en enkel struktur og visuell støtte bidrar betydelig til økt deltakelse og trygghet, særlig blant elever som er mindre komfortable med å bruke målspråket.



Bokstavdetektiver: Finn, match og bygg bokstaver

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

I korte trekk

«Bokstavdetektivene» er et kort spillbasert læringsopplegg som kombinerer digital og praktisk læring og er utviklet for den første lese- og skriveopplæringen. Barna skal finne en bestemt bokstav, koble den til lyder og bilder i en digital quiz, og deretter lage bokstaven ved hjelp av enkle materialer. Aktiviteten kombinerer repetisjon, samarbeid og umiddelbare tilbakemeldinger.

Nøkkelpersoner



Elever



Lærer

Kontekst

Denne aktiviteten er inspirert av undervisningspraksis dokumentert av "Teach for Romania", der en lærer i en førskoleklasse introduserte et digitalt spill for å støtte bokstavgjenkjenning. Opplegget var utviklet for barn med særskilte opplæringsbehov og begrenset støtte til læring hjemme, og hadde fokus på å utvikle tidlige lese- og skriveferdigheter, blant annet bokstavgjenkjenning, fonologisk bevissthet, utvikling av ordforråd og muntlige ferdigheter. Den kombinerte versjonen som presenteres her, bygger videre på denne dokumenterte praksisen ved å kombinere korte spillbaserte digitale oppgaver med praktiske samarbeidsaktiviteter som er egnet for de første årene i grunnskolen.

Bokstavdetektiver: Finn, match og bygg bokstaver

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Digitale verktøy brukt



Quizizz eller Google Forms kan brukes til en kort avsluttende quiz for å sjekke elevenes bokstavgjenkjenning og evne til å koble bokstavlyder med bilder.



Wordwall (eller lignende plattformer som f.eks. LearningApps) kan bli brukt til å lage interaktiv bokstav-gjenkjenning og bilde-matching spill med umidellbar tilbakemelding.



Storytelling plattforms, som f.eks. Book Creator e.l. T De kan gi barna en fortellingsbasert (fiktiv) ramme som skaper motivasjon før spillet starter. Hver utfordring – å finne bokstaven, koble sammen bilder og lage bokstaven – blir et «oppdrag» som hjelper karakteren med å føre historien videre. Til slutt takker karakteren barna og gir dem neste del av «Bokstavdetektivenes alfabet».



Et læringsbrett, en PC eller en whiteboard kan bli brukt til å vise fram aktiviteten, samtidig som et læringsbrett eller en mobil enhet også kan bli brukt til å ta bilde av barnets bokstavkonstruksjon og gi støtte til refleksjon om arbeidet.

Bokstavdetektiver: Finn, match og bygg bokstaver

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

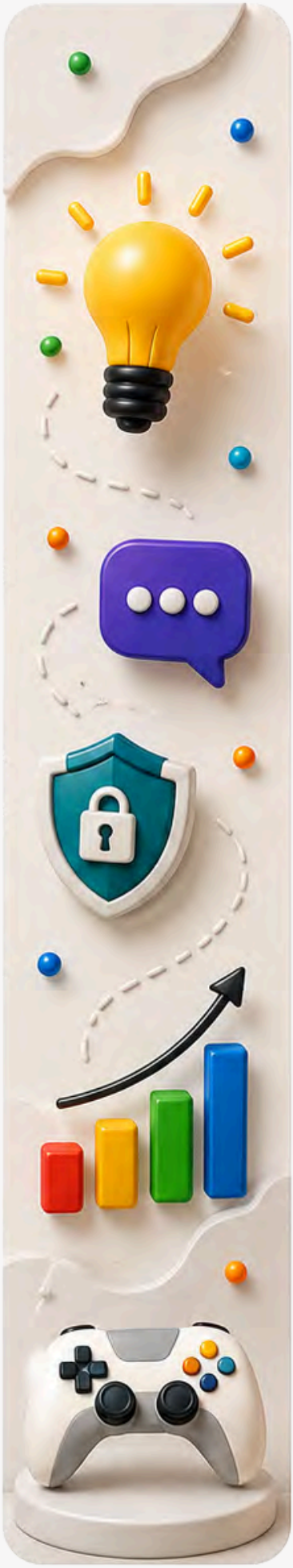
Beskrivelse

I «Bokstavdetektivene» blir barna detektiver som leter etter en «skjult» bokstav. Læreren introduserer oppdraget gjennom en kort fortelling, for eksempel: «Bokstaven M gjemmer seg blant de andre bokstavene. Klarer dere å finne den?» Læreren viser også hvordan bokstavlyden uttales.
Ved hjelp av et digitalt spill, for eksempel Wordwall, skal barna finne den aktuelle bokstaven blant andre bokstaver og får umiddelbar tilbakemelding, med mulighet for å prøve så mange ganger de ønsker. Deretter gjennomfører de en ny utfordring der de sorterer bilder i to grupper: ord som begynner med den aktuelle lyden, og ord som ikke gjør det. Aktiviteten kan tilpasses barnas ferdighetsnivå ved å bruke enten bare bilder eller bilder sammen med skrevne ord, avhengig av hvor langt de har kommet i lese- og skriveutviklingen. Deretter arbeider barna sammen to og to og lager bokstaven ved hjelp av enkle materialer, som pinner, leire eller bygge-klosser. De sammenligner bokstaven med den digitale modellen og sier et ord som begynner med den aktuelle bokstaven. Økten avsluttes med en kort digital avslutningsquiz som tester bokstavgjenkjenning og evnen til å koble bokstavlyder med bilder. I stedet for å rangere barna får hele klassen sammen en del av «Bokstavdetektivenes alfabet» som belønning. På denne måten synliggjøres den felles fremgangen, samtidig som aktiviteten oppmuntrer til samarbeid.

Hva vi har lært

Ved å kombinere korte digitale utfordringer med praktisk samarbeid styrker denne aktiviteten grunnleggende lese- og skriveferdigheter, blant annet bokstavgjenkjenning, fonologisk bevissthet, ordforråd og muntlige ferdigheter. Samtidig utvikler barna evnen til samarbeid, mestring og problemløsing. Ved å feire felles prestasjoner fremfor konkurranse får alle barna mulighet til å delta, utvikle seg og oppleve læring som noe positivt og morsomt.





Best praksis
Kort konklusjon

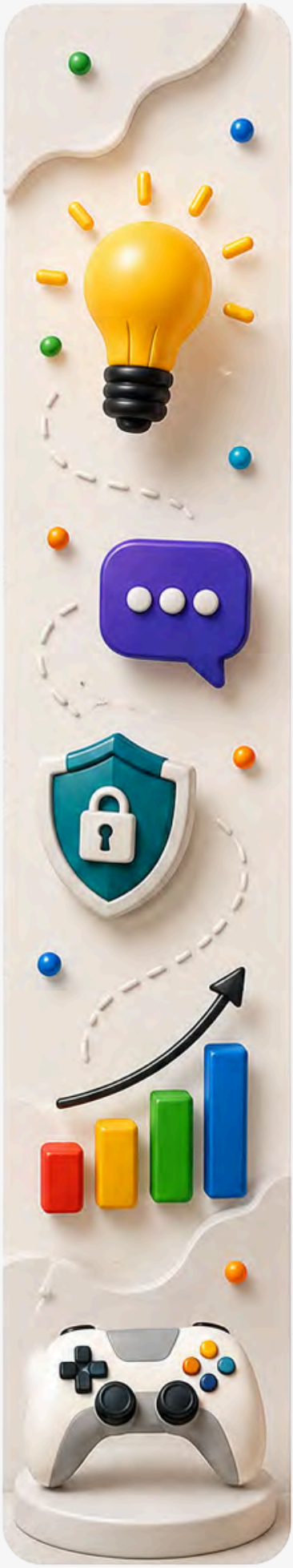
"Beste praksis" aktivitetene som har blitt presentert viser de mange ulike måtene spillbasering kan brukes på i moderne undervisning. At aktivitetene er hentet fra ulike utdanningsnivåer og fagområder, som språklæring, matematikk og den første lese- og skriveopplæringen, viser at spillbasering kan brukes som en tverrfaglig pedagogisk tilnærming som kan gi betydelige positive resultater for læring, forståelse og engasjement.

Alle de gode praksiseksemplene som presenteres i denne veiledningen, har spillbasering som et felles kjennetegn. Samtidig viser de ulike læringsmålene og undervisningsområdene at spillbasering kan være en verdifull metode som enkelt kan tilpasses ulike mål og behov. Mer spesifikt:

- Aktivitetene som presenteres av **Microkosmos** og **Agrupamento de Escolas do Barreiro**, viser hvordan spillbaserte aktiviteter som kombinerer digitale og fysiske verktøy, kan gjøre det enklere og mer engasjerende å lære ordforråd.

- Aktivitetene fra **International House Bratislava** og **Hilstad Skole** legger til rette for språktrening gjennom engasjerende aktiviteter både inne og ute. De fremmer samarbeid og gir elevene mulighet til å utforske nye omgivelser og kulturer ved hjelp av digitale spillbaserte verktøy.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



- **Regional Centre for Information and Scientific Development (RCISD)** brukte en spillbasert aktivitet som kombinerer språklæring og kunstnerisk skapende arbeid. Aktiviteten gir elevene mulighet til å utvikle et bredt spekter av ferdigheter, samtidig som de øver på et nytt språk.

- **Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale (FONSS)** presenterte en aktivitet som kan hjelpe yngre elever med å utvikle grunnleggende lese- og skriveferdigheter på en morsom og engasjerende måte.

- Til slutt viste **Agrupamento de Escolas de Idães** hvordan ulike verktøy og metoder kan brukes i interaktive aktiviteter for å undervise i forskjellige fag, i dette tilfellet matematikk, i flerspråklige læringsmiljøer.

Hver av aktivitetene som presenteres i denne delen av veiledningen «EDUGAME: START», kan enkelt tilpasses ulike undervisningskontekster og elevenes ulike behov og preferanser.

Lærere oppfordres til å prøve ut én eller flere av aktivitetene som er presentert på de foregående sidene, og følge med på elevenes engasjement og læringsutbytte. På denne måten kan de få innsikt i hvilke typer aktiviteter som fungerer best, og på hvilket nivå de kan ha pedagogisk nytte.

Lærere bør også stå fritt til å utvikle, bruke og foreslå egne aktiviteter som kan bidra til å fornye og videreutvikle tradisjonelle pedagogiske metoder og undervisningsstrategier.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.



Delfinansiert av
Den europeiske union

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470

© 2026. This work is licensed under a
CC NC SA 4.0 license.

Finansiert av Den europeiske union. Synspunktene og meningene som kommer til uttrykk, er imidlertid utelukkende forfatterens/forfatternes egne og gjenspeiler ikke nødvendigvis synspunktene til Den europeiske union eller Det europeiske forvaltningsorganet for utdanning og kultur (EACEA). Verken Den europeiske union eller EACEA kan holdes ansvarlig for disse.