Den som kun tar spill for spill...

- Muligheter
  - Kompetanse som kan utnyttes
    - Problemløsning
  - Elevens verden
  - Lærdommer fra spill
    - Relevant kontekst
    - Flere veier til mål
    - Metatenkning
    - Passe vansklighetsgrad
    - Hyppig tilbakemelding/belønning
    - Samspill
  - Lære ped. prinsipper
  - En del av undervisninga?
  - Hva engasjerer?
  - Mestring og motivasjon
  - Spill i undervisning
    - Kommersielle
      - Engasjerende
      - Omfattende i forhold til utbytte?
        - Eksempel: Civilization
    - Spill for ped. formål
      - Ikke like engasjerende?
- Sider ved spill
  - Negative
    - Fravær
    - Manglende kroppsspråk
    - Utbrenthet
    - Isolasjon
  - Positive
    - Generelle ferdigheter
      - Taus kunnskap
    - Problemløsning
    - Øye-hånd koordinasjon
    - Sosiale ferdigheter
- Spørsmål
  - Hvorfor skal skoleledere bruke tid på dette?
  - Hvorfor skal ped.personale bruke tid på dette?
  - Flere svar
    - Dig.kompetanse
    - Læringsstrategier vi ikke kjenner til?
    - Elevenes kultur
    - Motivere elevene
- Veien videre
  - Bottom up
    - Elevene fortelle deg hva de vil ha
  - Invitere spillutviklere
- Elevens verden
  - 1.person skytespill
    - Online
      - Samarbeid med andre spillere
    - Alene
  - Rollespill
    - Lager karakter
    - Spille alene
    - Spille online
    - Styrer handlingen/historien
  - Strategispill
    - Planlegge - styre
  - Andre
    - Plattform
    - Simulatorer
    - Sport
    - Puzzle
  - Elevenes opplevelse
    - Interaktivt
    - Er en aktiv del av underholdningen
    - Andre muligheter enn film osv
    - Online
      - Sosialt
        - Samspill sosialt<->underholdning
      - Konkurranse
      - Samarbeid
  - Snu "problemet" til en mulighet i skolen?
    - Gutter som spiller...
    - Muligheter
      - Historiefortelling
      - Etiske problemstillinger
      - Miljøskildringer
      - Innlevelse i karakterer
    - Bransjen er ensretta
      - Målgruppe
        - Gutter mellom 15-30