



DIGITALA VÄLMAÄNDESPEL i undervisningen

Amanda Irmola



Varför?

- Att lära sig om olika känslor, tankar och åsikter som påverkar det egna välmående är viktigt att lära sig redan vid tidig ålder.
- Genom att lära sig om den egna sociala och känslomässiga utvecklingen har barnet större förutsättningar att kunna använda dessa färdigheter i det vuxna livet.
- Då den digitala världen presenteras för barn och unga redan vid tidig ålder, lär sig barnet hur man använder olika plattformar men även hur man bör agera på sociala medier.
- Datorspel gynnar även utvecklingen av olika kompetenser som sociala kommunikation, beslut fattande, kritiskt tänkande samt arbete med andra elever. De kompetenser som eleverna lär sig i spelet är även såna kompetenser som de ofta kan använda i det egna livet.

Mobilspelet Magis En berättelse om runleden (åk 1-3)

- Skapat av MIELI psykisk hälsa Österbotten.
- Ett välmående spel var spelaren presenteras olika grundläggande välmående färdigheter.
- Spelaren väljer en karaktär och spelar spelet individuellt.

Mobilspelet Magis Ett magiskt äventyr (åk 4- 6)

- Skapat av MIELI psykisk hälsa Österbotten.
- Ett välmående spel var spelaren presenteras olika grundläggande och mer avancerande välmående färdigheter.
- Spelaren väljer en karaktär och spelar spelet individuellt.

Mobilspelet Pelimo (åk 4-6)

- Spelet är utarbetat av Åbo universitet, Åbo yrkesinstitut, Humanistiska yrkeshögskolan och finansierat av Utbildningsstyrelsen.
- Ett välmående spel var spelaren utgående från de val som görs får utföra olika minispel och lära sig om olika känslor, tankar och åsikter.
- Spelaren väljer en karaktär och spelar spelet individuellt.

KiVa spelen (åk 1)

- Spelet består av både text och prat, som vägleder spelaren framåt i spelet.
- KiVa-spel 1 har skapats som extramaterial till KiVa-lektionerna för eleverna i årskurs 1.
- Via spelet får barnen lära sig bl.a. känna igen och hantera känslor, agera i grupp och känna igen mobbning och olika roller i mobbningsituationerna. Spelet har sammanlagt fem nivåer och varje nivå består av flera olika uppgifter.

KiVa spelen (åk 4)

- KiVa-spel 4 har skapats som extramaterial till KiVa-lektionerna för eleverna i årskurs 4.
- Varje nivå är indelad i tre delar: Jag vet, Jag vågar, Jag kan
- Jag vet-delen är indelad i fem olika nivåer, som alla innehåller uppgifter som relaterar till att agera mot mobbning. I Jag kan-delen får eleven tillämpa de kunskaper hen lärt sig i virtuella skolutrymmen. Jag vågar-delen består av frågor om de KiVa-regler som gruppen kommit överens om på lektionerna. Eleverna berättar i vilken mån hen har följt reglerna under den senaste månaden. När eleven har svarat på alla frågor får hen se ett sammandrag på dem.