



Brug af gamification til samarbejde og motivation af universitetsstuderende

Af David Lindholm, Medialogi Esbjerg, AAUE.

Dette oplæg omhandler brug af gamification-teknikker til at forbedre deltagelse i øvelser, samt stimulere samarbejde i klassen. "Gamification defineres som anvendelsen af spilmekanismer udenfor spil; noget der ofte benyttes i marketing som en type fordelsbaseret incitament" (Danforth, 2011)¹.

I undervisningen af Screen Media, på 5. semester af medialogiuddannelsen² ved AAUE³, blev nogle af disse gamification-teknikker benyttet. Arbejdet var i høj grad understøttet af Prof. Lee Sheldons omfattende arbejde med gamification i undervisningen ved blandt andet Indiana University (Sheldon, 2011)⁴, samt inspireret af Prof. Jesse Schells taler om gamification ved blandt andet DICE 2010 (Schell, 2010)⁵.

Formålet var at øge de studerendes interesse i at gennemføre quizzer der tester deres forståelse af undervisningsmaterialet, samt at motivere dem til at nærlæse det udleverede materiale for at få et bedre quizresultat.

Et pointsystem blev derfor indført som det kendes fra eksempelvis computerbaserede rollespil. I dette system havde hver studerende mulighed for at få op til 100 "experience points" per quiz. Mængden afhang af hvor korrekt den pågældende studerende havde besvaret quizzen. 50% korrekt besvarelse resulterede således i 50 point. Det var på den måde ikke muligt for den studerende at miste point, kun at undgå at få flere.

I starten af hver lektion blev den samlede status for klassen præsenteret, baseret på hvor meget af det totale potentiale de havde opnået. Den maksimalt mulige "experience" blev opdelt i tre niveauer ved hvilke klassen ville vinde mindre præmier, så som en spørgetime. Der var ingen individuelle præmier, og klassen blev derfor nødt til at samarbejde og hjælpe de svagere studerende hvis de ville opnå fremgang.

Dette var meget motiverende for mange af de studerende hvoraf over 75% ikke alene deltog engageret, men også udtrykte deres glæde over systemet og efterfølgende har efterspurgt et lignende system i deres nuværende 6. semesters undervisning. Der var også høj deltagelse i quizzerne blandt studerende der ikke mødte op til timerne og som ikke brugte faget som en del af deres eksamensprojekt.

Gamification-teknikkerne kan også nemt pålægges andre studieaktiviteter og præmier end de omtalte, og det essentielle er derfor ikke selve quizzerne, men derimod spilmekanismerne der blev benyttet i arbejdet. Da arbejdet er for nyligt afsluttet, kendes den længerevarende effekt af læringen ikke, men den umiddelbare store deltagelse i quizzerne tyder på en positiv effekt ved de studerende som påvirkes af ydre motivationsfaktorer.

1 Danforth, L. (2011). *Gamification and Libraries*. Library Journal, issue 3, 2011.

2 <http://www.studieguide.aau.dk/uddannelser/bachelor/32612/>

3 <http://www.esbjerg.aau.dk/>

4 Sheldon, L. (2011). *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*. (1 ed.). Boston: Course Technology

5 Schell, J. (2010, 02). *Design Outside the Box*. Presented at Design, Innovate, Communicate, Entertain Summit 2010, Las Vegas, Nevada, United States of America