

DUN-konference – 5. og 6. maj 2014, Hotel Svendborg

Præsentation no. 11	
Titel	"Quiz og digitale opgaver som læringsredskab"?
Indhold	<p>Multiple Choice quizzer og andre former for digitale opgaver bruges traditionelt til at teste, om elever eller studerende har forstået tilegnet materiale. Imidlertid har de også et uudnyttet potentiale som et selvstændigt undervisningsredskab, ikke mindst fordi man i digitale quizzer og opgaver får automatiseret feedback. På denne måde gør quizzer og opgaver det muligt at interagere med undervisningsmaterialet, på en helt anden måde end traditionelt lineært opbygget, ikke-interaktivt, materiale (som fx. tekster og film).</p> <p>For at få det fulde didaktiske udbytte af quizzer og opgaver, bør der hentes inspiration i spil-didaktik. En af styrkerne i spil ift. undervisning er nemlig, at spil skaber et træningsmiljø, hvor gentagelse og træning er i hovedsædet, og hvor det at "fejle" ikke er forbundet med den samme stigmatisering som i traditionel undervisning. Bruger man derfor quizzer og opgaver på en sådan måde, at de studerende kan tage dem igen og igen, kan man skabet et træningsmiljø ved siden af undervisningen, som kan understøtte læringen udenfor de skemalagte undervisningstimer. Samtidig giver det mulighed for at introducere gamification-elementer i undervisningen som yderligere kan øge motivation og engagement. Skal man imidlertid få det fulde udbytte af digitale quizzer og opgaver kræver det at der tages en række særlige hensyn i spørgsmålsformulering og opgavedesign.</p> <p>Oplæget vil tage udgangspunkt i disse principper og vise, hvordan vi på Historie på AU har forsøgt at implementere dem i to projekter. Dels et pilotprojekt, hvor vi "oversatte" en grundbog om danmarkshistorie til 600 Multiple Choice spørgsmål og derefter lod de studerende konkurrere i PlayStation spillet Buzz. Dels et endnu ikke realiseret projekt, om reorganisering af undervisningen i oversigtsfaget Danmarks- og Verdenshistorie.</p>
Oplægsholder	Peter Yding Brunbech