

Blok 1C

Gamificeret undervisning – metoder og erfaringer

Programtekst

Anvendelse af spilelementer og spilformater som pædagogiske værktøjer i tilrettelæggelse og gennemførelse af universitetsundervisning.

Abstract

Leg og spil er grundlæggende elementer i børns tidlige læring. Fra Vygotski og Piaget ved vi at forskellige lege- og spilaktiviteter udvikler børns forskellige kompetencer. Med andre ord: leg og spil har et stort potentiale som læringsredskaber. Det samme syn på leg og spils læringspotentiale gør sig i mindre grad gældende når vi når op i uddannelsessystemet til trods for at der er gode pædagogiske og didaktiske grunde til at sætte den indlevelse og det engagement som spil-aktiviteter rummer i undervisningens tjeneste – selv på universitetet. Nok findes der læringsspil, som anvendes i undervisningen, men disse er typisk eksotiske indslag i et undervisningsforløb og ikke noget, der udgør basis for selve forløbet og den måde det tilrettelægges på. Dette paper omhandler en række erfaringer fra forskningsprojektet Spil og scenario-baserede læringsmoduler (2016-projektet Online and Blended Learning, Københavns Universitet 2014-2016) med at 'gamificere' universitetsundervisning, dvs. at anvende spilelementer og spilformater som pædagogiske værktøjer i tilrettelæggelse og gennemførelse af kurser eller kurselementer.

Spiludvikleren Michael Valeur, der har været konsulent på Spil og scenario-baserede undervisningsmoduler, pointerer, at ligesom der er mange bud på hvad spil er, så er der også mange bud på hvad det vil sige at gamificere undervisningen. I nogle tilfælde inddrager man simpelthen allerede eksisterende spil i undervisningen, i andre tilfælde designes der unikke spil til det enkelte fag. Her er der typisk tale om computerspil. Men det kan også være selve undervisningens form der ændres; der kan arbejdes med rollespillet, hvilket især fungerer godt i retorisk orienterede fag. Men der kan også arbejdes med at øge den kompetitive eller legende dimension i undervisningen, og eksempelvis lade klassen inddeles i hold der konkurrerer. De fleste erfaringer med gamificering viser at det gør formidlingen mere underholdende og at formen er god til at motivere. Men der er også klare faldgrupper. F.eks. er der en tendens til at ting der er spilbare (f.eks. computerspil), også let kommer til at forsimple det der formidles: det er måske udmærket for overblikket, men når slet ikke at få ordentlig tag i kompleksiteten. Omvendt kan brugen af rollespils elementer tit fremme meget komplekse og frugtbare diskussioner, men diskussioner der også kan komme til at tabe fokus (og overblik), hvis de ikke bliver samlet op og brugt konkret. Man skal altså være klar over hvilke dele af gamificeringen der matcher de forskellige dele af et kursus. Endelig er der også en tredje dimension, nemlig det at brugerne ikke alene er modtagere i forhold til computerspil eller rollespil, men også selv er aktive medskabere af deres undervisning. De bliver helt bogstaveligt sat i gang med at producere materiale til hinanden (Valeur 2015).

I projektet Spil og scenario-baserede læringsmoduler har vi udviklet tre meget forskellige prototyper på gamificeret universitetsundervisning: henholdsvis et diagnosticeringsspil for veterinærstuderende, et spil, der træner veterinærstuderende i at rådgive om svinedrift, og endelig et spil-baseret kursus, hvor agronomstuderende gennem simulationer og rollespil undervises i landbrugs-rådgivning i tredjeverdenslande. Dette paper redegør for erfaringerne fra disse udviklingsforløb og med inddragelse af aktuel forskning og praksis indenfor spil og læring fremsættes der et udkast til en generaliserbar metode til 'gamificering' af undervisningsforløb - fra anvendelse af mindre, spilbare elementer som pædagogisk værktøj til anvendelse af spilformat til tilrettelæggelse af hele kurser.

Oplægsholdere

Kjetil Sandvik