

# Session 2a

## Frit format

### Den forhandlede sandhed

#### Programtekst

Afprøvning og diskussion af læringsspillet Den forhandlede sandhed online og analogt. Bevares nærhed og nysgerrighed i online-versionen? Hvad er læringspointer og muligheder?

#### Abstract

##### Baggrund

Den forhandlede sandhed er et læringsspil, som fungerer godt som analogt brætspil, og som vi vil løfte til en online version. Det grundlæggende princip for spillet er skabelse af faglig viden i sociale fællesskaber med udgangspunkt i dialog og forhandling deltagerne i mellem.

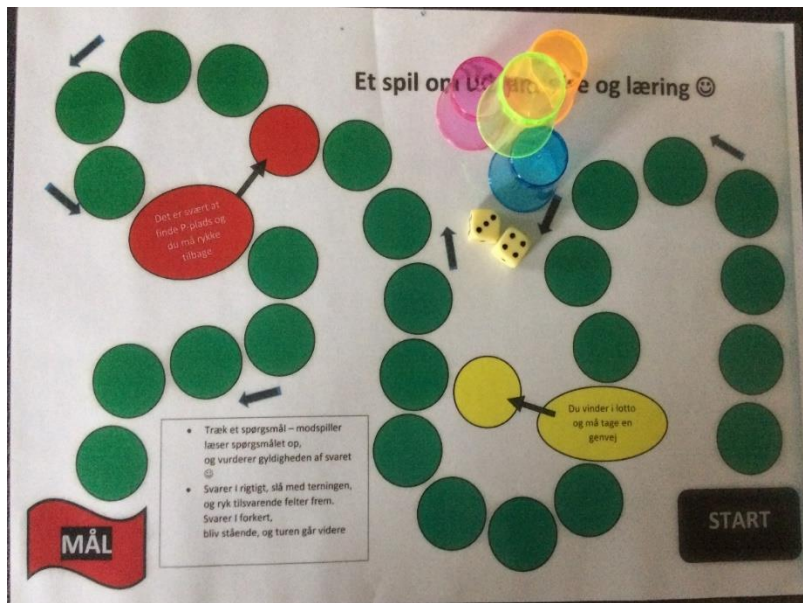
##### Deltagerforudsætninger

Alle kan være med uden forberedelse. Lab-top skal medbringes.

##### Indhold og struktur

Første fase af spillet vil være produktion af spørgsmål og svar om et udvalgt fagligt emne. Disse spørgsmål og svar producerer deltagerne i mindre grupper og med tæt inddragelse af litteratur. Et spil fordrer 14-16 spørgsmål med tilhørende svar.

I anden fase dystet to-tre hold mod hinanden. Hvert hold består af to-tre personer. Forud for spillet fordeles spørgsmål og svar således, at ingen af de dystende parter er bekendt med disse. Holdene skiftes til at besvare et spørgsmål. Modspillerne debatterer og vurderer gyldigheden af svaret ved at sammenholde det på forhånd skrevne svar med det mundtlige. Svaret skal således godkendes af de modspillende parter, som derigennem vil teste egen viden og argumentationer i processen. Det hold, der når først i mål, har vundet.



Vi inviterer deltagerne til at afprøve spillet i både en analog og en digital udgave. Efter alle har prøvet begge versioner af spillet, faciliteres en diskussion om de to versioners læringspointer og udviklingsmuligheder.

Spillets spørgsmål og svar er på konferencen lavet på forhånd. Det faglige emne vil være læring og pædagogik.

### **Forventede udbytte**

Spillet vil øge deltagernes faglige viden og træne deres evne til samarbejde, samskabelse og argumentation i relation til det udvalgte faglige fokus. Spillet kan anvendes i relation til mange fagområder og på forskellige uddannelsesniveauer og -retninger.

### **Angivelse af projektets pædagogiske/didaktiske relevans**

Spillet faciliterer et koncentreret fagligt samarbejde, hvor den faglige viden erhverves gennem flere delprocesser med produktion, forhandling og vurdering af spørgsmål og svar.

### **Forfatter(e)**

Inge Helle Hansen, KP; Maria Soo Hee Moll Cronwald, KP; Sofie Kobayashi, KP; Kristian Nøhr Jensen, KP; Martin Exner, KP.

### **Referencer**

Ejsing-Duun, Stine; Karoff, Helle Skovbjerg (2014) Gamification of a Higher Education Course: What's the fun in That? *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*. Vol. 1, p92-98.