

Session 4B – Paper

Dag 1: 16.30-17.20 Lokale: 107 ODEON

Dansk grammatikundervisning med quizzer og badges (gamification)

Programtekst

På dansk grammatik vi lavet quizzer, for at træne de studerendes færdigheder. Formålet er mere 'time on task' og mere feedback om deres niveau, mens de endnu kan nå at forberede sig.

Abstract

Introduktion

I forårssemestrene 2018 og 2019 har vi omlagt danskstudiets grammatikkursus frivillige hjemmeopgaver til selvrettende quizzer, for at støtte de studerendes læring og motivere dem til at arbejde (mere) med de grammatikken. Vi håber endvidere, at lidt gamification med badges kan skabe ekstra motivation. Målene er, at de studerende bruger mere 'time on task' for at få bedre styr på begreberne. Desuden får de et klart svar på, hvor godt de klarer sig i forhold til læringsmålene - "How am I going".

Metode

De studerende i foråret 2018 fik en frivillig quiz pr uge i LMS'et. Vores data er dels fra undervisningsrummene (LMS), en spørgeskemaundersøgelse (selvrapporteret) om de studerendes oplevede tidsforbrug, arbejdsindsats og udbytte, og endelig to semistrukturerede kvalitative interviews med de to undervisere.

Resultater

Data fra LMS'et viser, at af de i alt 69 deltagende studerende valgte de 62 at tage mindst én quiz. I snit har hver studerende taget 7,9 af de 13 quizzer. Hele 35 studerende har taget mindst 11 af de 13 quizzer. Begge undervisere giver udtryk for at de mener quizzerne har været gavnlige i undervisningen, bl.a. fordi der er tale om færdighedstræning og svære begreber. De studerendes oplevelse er klart positiv og målet om mere "time on task" er nået: 44% rapporterer at de har brugt enten "lidt mere" eller "meget mere tid" pga. quizzerne. Hele 78 % oplever at de lærer stoffet enten "lidt bedre" eller "meget bedre".

Diskussion

Brugen af quizzer er blevet oplevet som gode læringsaktiviteter, der styrker kurset både af undervisere og studerende i F2018, og vi gentager her i F2019, og har foreløbige resultater med til DUN-konferencen. Vi gør i F19 en indsats for at få kommunikeret gamification-elementet, da de færreste havde opdaget det i F18, så vi kan se, om det også kan have en positiv effekt.

Forfatter

Annette Q Pedersen, KU

Referencer

Hattie, J. & Timperley, H. (2007) The power of feedback. Review of Educational Research 77(1), 81-112.

Veje til at fremme studieintensitet på de videregående uddannelser, Danmarks Evalueringsinstitut 2018.
<https://www.eva.dk/videregaaende-uddannelse/veje-fremme-studieintensitet-paa-videregaaende-uddannelser>

Gibbs, G. (2010) Using assessment to support student learning at University of East Anglia.

Bager, Lene Tortzen; Jørgensen, Peter Stray; von Müllen, Rikke ; Troelsen, Rie (2013) Aktiviteter mellem undervisningsgangene. I Universitetspædagogik. red. / Jens Dolin; Gitte Ingerslev; Peter Stray Jørgensen; Lotte Rienecker. Samfundslitteratur.