

UiT
NORGES
ARKTISKE
UNIVERSITET

Spilt kunnskap

Spillbasert undervisning

ved UiT

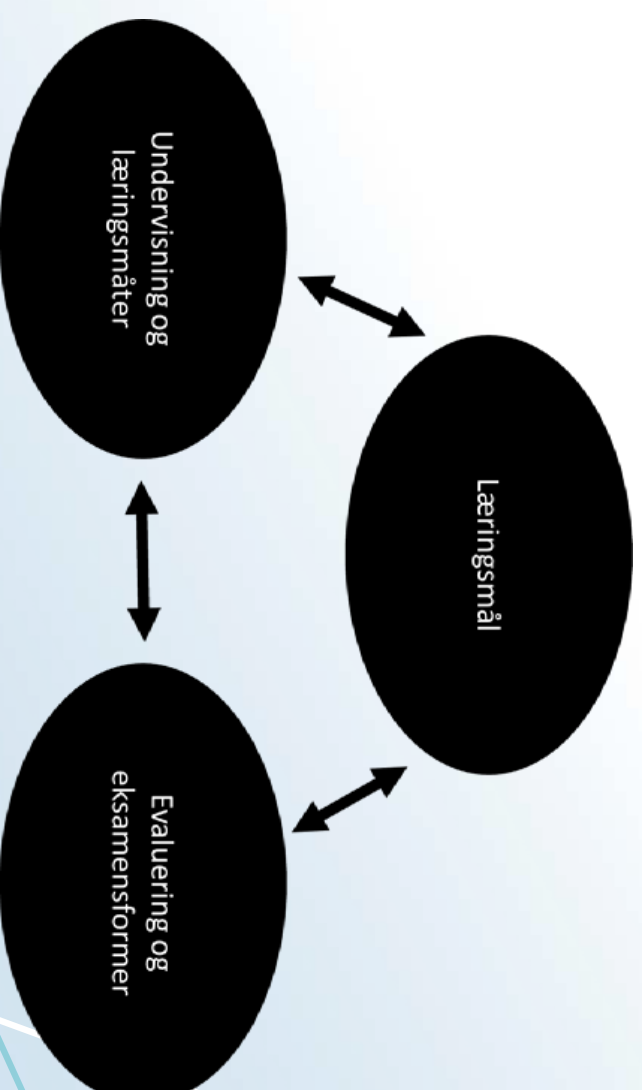
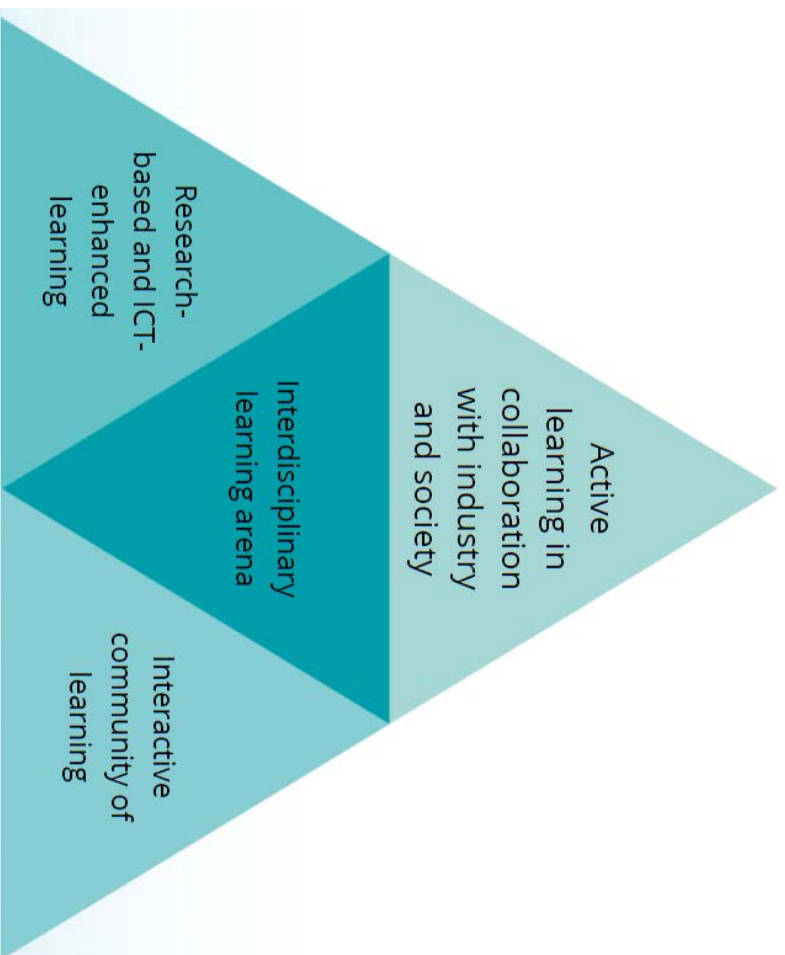
Jørn Weines
Margrethe Essaiassen
Astrid Strandbu



Kjøreplan

- Jørn Weines, stipendiat ved Norges fiskerihøgskole
 - Studentaktiv læring og spillbasert undervisning
 - Den røde tråden: Fra lokalt prosjekt til SFU?
- Margrethe Essaiassen, professor ved Norges fiskerihøgskole
 - Tre spill fra SimFish
 - Læring med spill i tre trinn
- Astrid Strandbu, professor ved institutt for lærerutdanning og pedagogikk
 - Fra fyrtårnsseminar til undervisning i løpet av et semester
 - Erfaringer fra bruk av Go n' Fish i lektorutdanningen

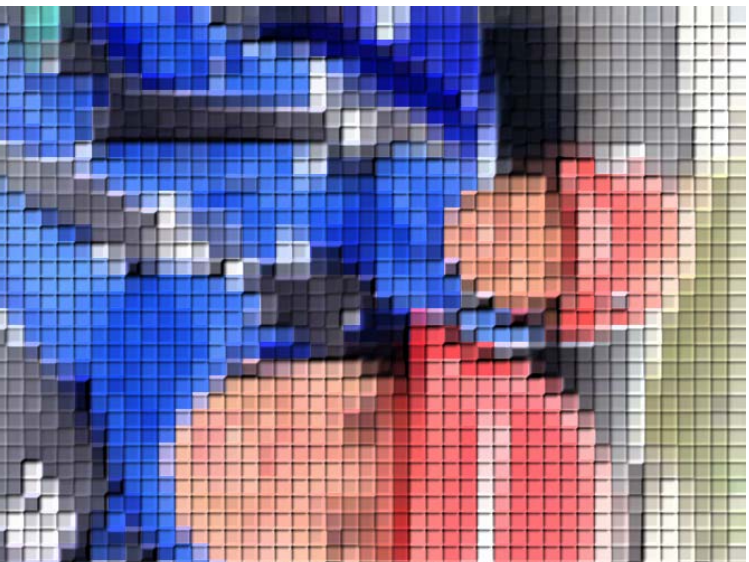
Studentaktiv læring – Constructive Alignment



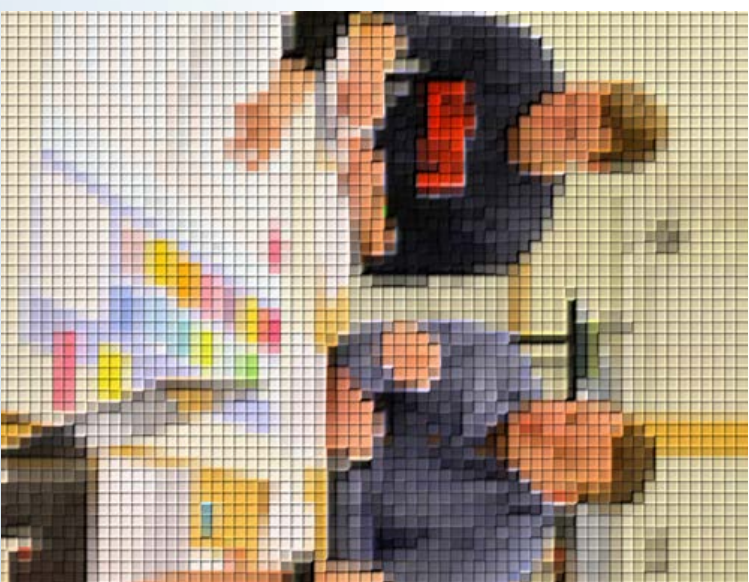
SimFish



Innovativ læring i fiskeri-
og havbruksstudiet

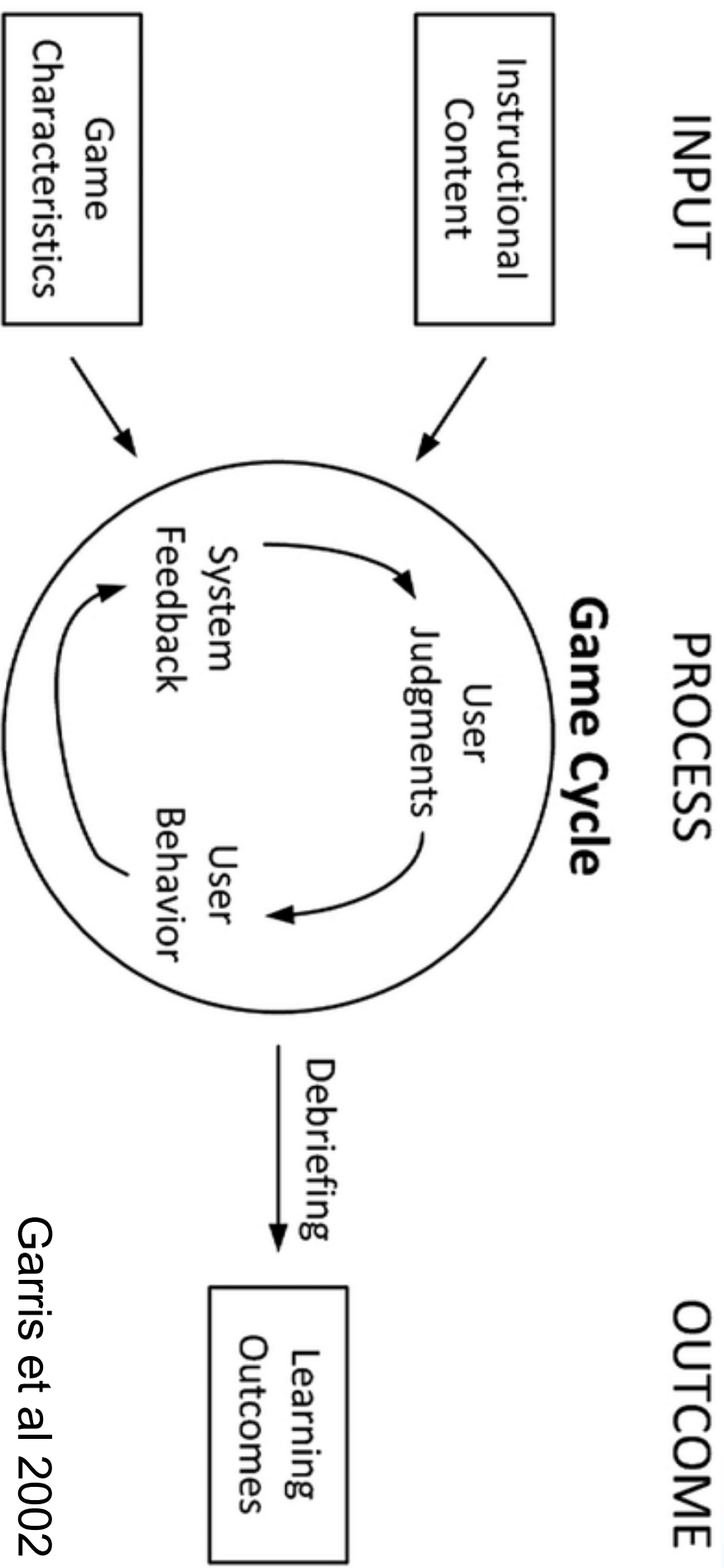


Praksis

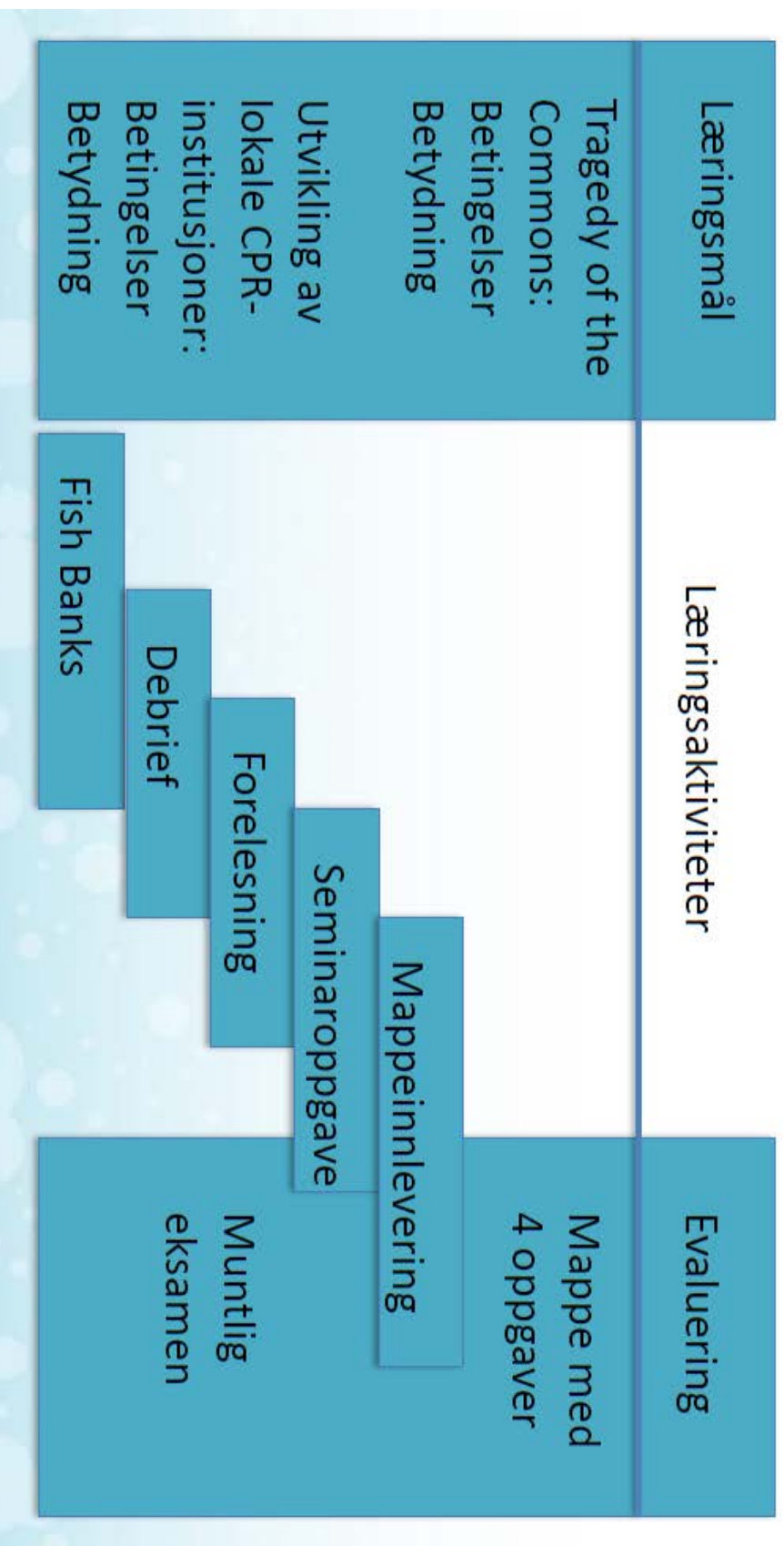


Spill

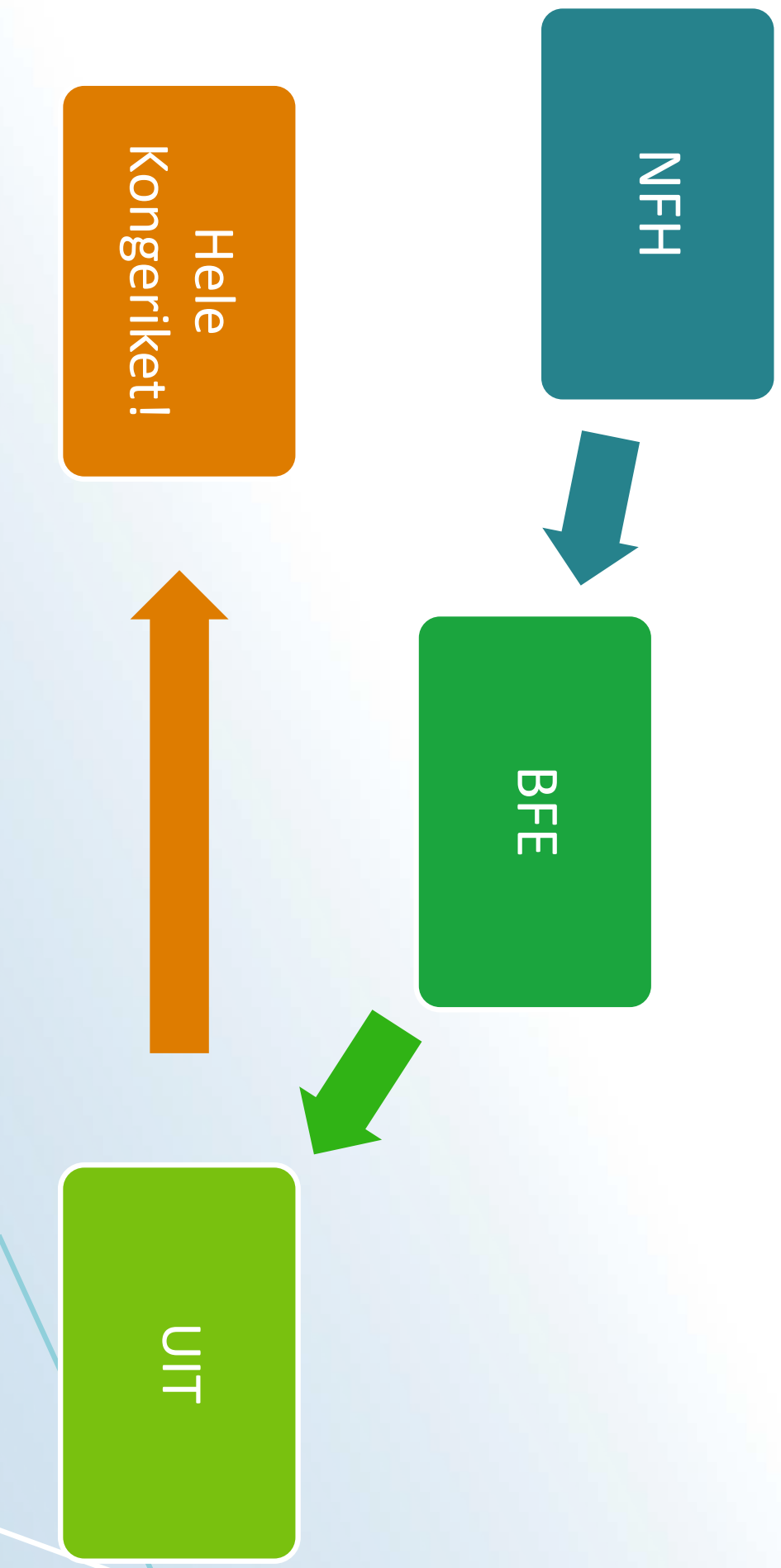
Hva er spillbasert undervisning?



Spill som «klasseromspraksis»



Fra lokalt tiltak til Senter for fremragende undervisning



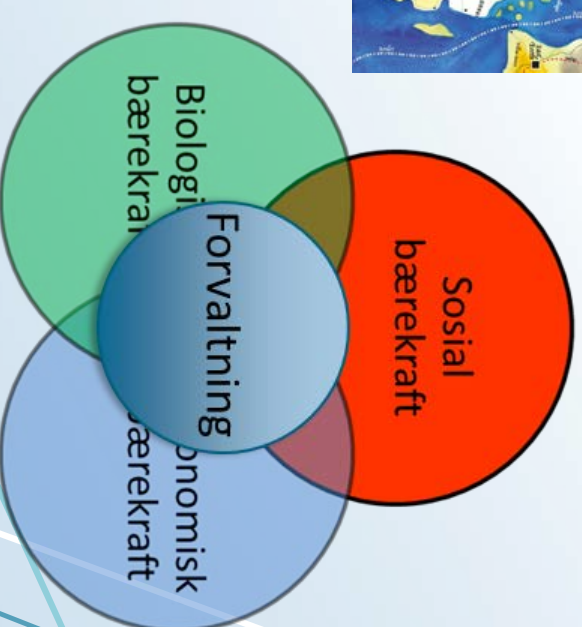
Fishbanks



«Allmenningens tragedie»

<https://mitsloan.mit.edu/LearningEdge/simulations/fishbanks/Pages/fish-banks.aspx>

Green Grouper Game

[illegible]

<http://greengroupergame.uit.no/>

Research and Development
Management Fund



Education
Management Fund



Healthcare
Management Fund



Transportation
Management Fund



Water and Sewerage
Management Fund



Total Allowable Catch (TAC)
Change TAC

0 50 75 100



Immigration Policy
Relax ban on labour immigration

0 25 50 75



Individual Transfer
Introduce FT

0 25 50

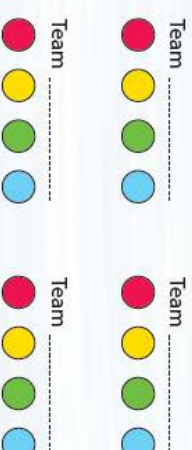


Go Fish!

Fishing for knowledge



Copyright © 2017 SimFish



Reflektering/læring i to akter, tre trinn

1. Studentene sitter i grupper og lager spørsmål fra fire ulike tema

-Lager spillekort av studentenes spørsmål

Hvor mange ATP-molekyler genereres gjennom sitronsyresyklusen?

Hva skjer med iskrystallene i fisken ved hurtig tining sammenlignet med langsom tining?

Legger på kort i kategorien «Go'n fish!»



Å nei – kaffemaskinen har brutt

sammen.

*Gå tre skritt mot venstre og besvar
spørsmålet.*



*Gratulerer! Alle eksamener i
semesteret er bestått. Du kan bruke
dette kortet som frikort neste gang
du ikke kan svaret på et spørsmål.*





2. To og to spiller på lag, og besvarer spørsmålene i de ulike kategoriene

3. Motspillerne er sensor og avgjør når svaret er tilstrekkelig

For å bevege seg mot sentrum og vinne spillet må man ha svart riktig på spørsmål i alle brettets «vegkryss»



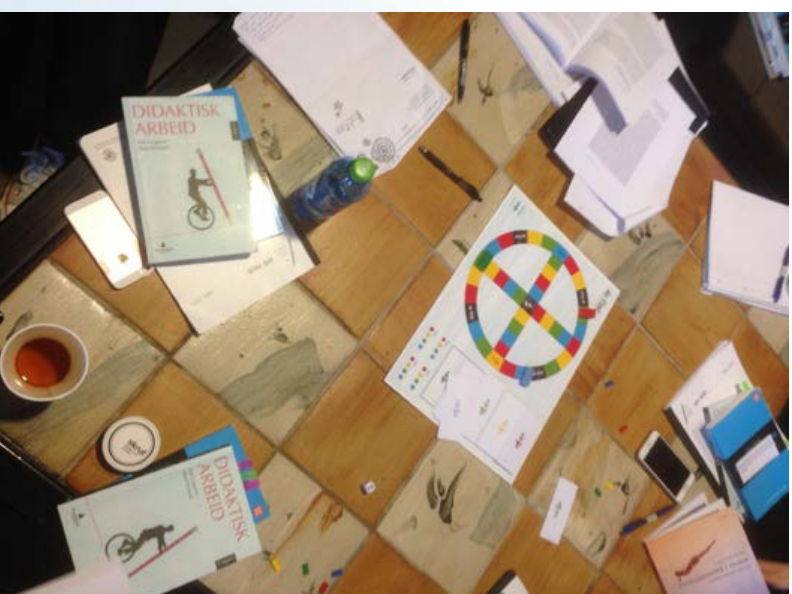
Fra Go'n fish! til Kunnskapsspillet på lektor



- Læring og læringsteori
- Ungdom, identitet og generasjonsperspektiver
- Etiske teorier og profesjonsetikk
- Danning

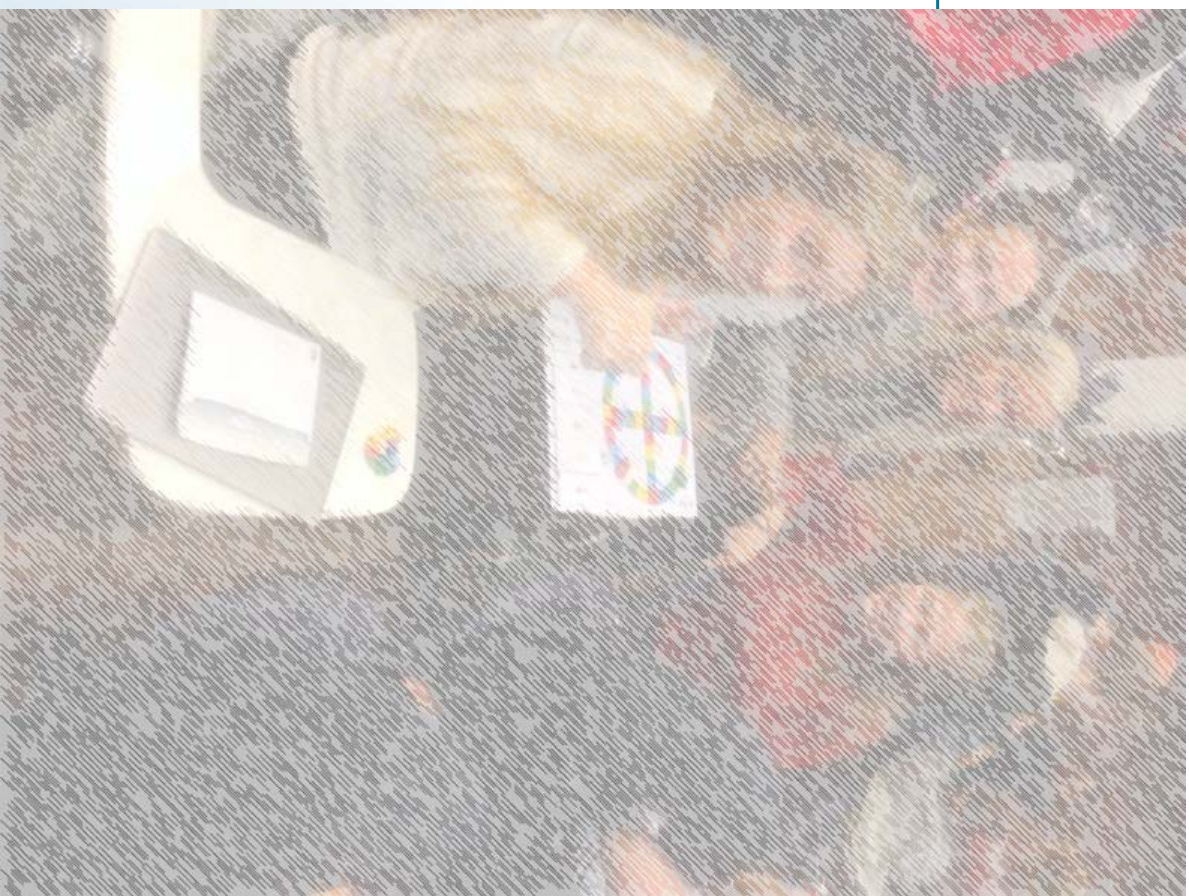
Bruk av spillet

- I undervisning
- I studentdrevne kollokvier
- I eksamensforberedelse og gjennomføring av eksamen
- I forberedelse til nytt pedagogikkemne halvannet år senere



Studentevalueringer

- Likte du å spille spillet?
- Vil det hjelpe deg til eksamen?
- Trivsel og trygghet?



Likte du å spille kunnskapsspillet?

2017 (N=88)			2018 (N =104)		
Ja i stor grad	Ja litt	Nei	Ja i stor grad	Ja litt	Nei
67 %	32 %	1 %	62 %	35 %	2 %

Tror du kunnskappspillet vil være til nytte i forberedelsene til eksamen?

2017 (N=88)			2018 (N = 104)		
Ja i stor grad	Ja litt	Nei	Ja i stor grad	Ja litt	Nei
82 %	17 %	1 %	64 %	33 %	3 %

Læring og nytte

- «Synes jeg lærte mye bare av å spille det 2 ganger.»
- «Lærte veldig mye av kunnskapsspillet.»
- «En artig, sosialt og smart måte å oppsummere pensum på hvor jeg fikk høre andres syn på spørsmålene. Et lærerikt spill.»
- «En av de ryddigste måtene å presentere eksamensrelevant pensum på i et så omfattende fag.»
- «På min gruppe diskuterte vi heller spørsmålene på denne første runden.»

Integrasjon; pensum, forelesninger og eksamen

- «Veldig fin måte å øve på, får reflektert rundt alle temaene.»
- «Fint at spørsmålene er lagt ut på fronter slik at de kan brukes i forberedelsene til eksamen (54 spørsmål).»
- «Veldig nyttig med spørsmål som er relevant for eksamen.»
- «Genialt spesielt med tanke på at svarene skal gis muntlig, som på eksamen og at de ikke skal svares på gjennom oppgaveskriving.»

Lek-elementet og det sosiale

- «Veldig artig. Det var som ludo, Monopol og Alias i ett spill med stoff som var pensum 10/10 for fun.»
- «Kreativt, annerledes og motiverende.»
- «Det var bra før de svarte – nå blir det enda bedre.»
- «Gøy å kunne lære sammen med andre.»
- «Veldig bra. Bra å bli fortalt ting av andre og det å sammen finne svar på en problemstilling.»

Trivsel og trykghet på studiet?

Har du noen medstudenter på utdanninga du kan snakke fortrolig med ved behov?

2016	2017 (N = 85)	2018 (N=104)
41 %	80 %	76 %

Har du noen ansatte på utdanninga du kan snakke fortrolig med ved behov?

2016	2017 (N = 93)	2018 (N = 107)
40 %	70 %	75 %

Videre spredning

- Desember 2017: nasjonal konferansen «Studentene skal lykkes». Arrangør; det nasjonale prosjektet *Kompetansedeling for studenters suksess i høyere utdanning*.
- Studentene lager spill i andre fag/emner enn pedagogikk
- Praksislærere i videregående skole
- Våre studenter skal bli lærere i ungdomsskole og videregående skole
 - “Vi vil ha lek/spill til flere temaer slik som Kunnskapsspillet». (Fra gruppeevalueringen)
 - “Kan du lage et spill om læringsteoriene?” (Fra gruppeevalueringen)