

Hvorfor og hvordan kan man bruke spill som studentaktiv undervisning?

Iselin Grav Aakre og Kjersti Kleveland

INPUT, Institutt for materialteknologi, NTNU

INPUT

INGENIØRUTDANNING

PEDAGOGIKK

UTDANNINGSKVALITET

Hva skal vi snakke om?

- Hvorfor spill?
- Hvordan: Spillkonsepter
 - Spørre-spill
 - Ordforklaring-spill
 - Proses-/system-spill
 - Størst/minst-spill
- Tips og erfaringer
- Oppsummering

Hvorfor spill?

Økt motivasjon, økt læringsutbytte og bedre læringsmiljø:

- Studentene må være aktive
- Trygg arena for å snakke fag og stille spørsmål
- Ny vinkling, fagstoff i ny sammenheng
- Interaktivt, rask tilbakemelding
- Sosialt og gøy

4 spillkonsepter

HVORDAN?

Spørre-spill

- Mål: Innlæring/oversikt over fagkunnskap og begreper
- Kortene er uten fasit
- Kan ha ulike kategorier



Ordforklaring-spill

- Mål: Bli fortrolig med fagbegreper
- Begrepene forklares, tegnes eller mimes



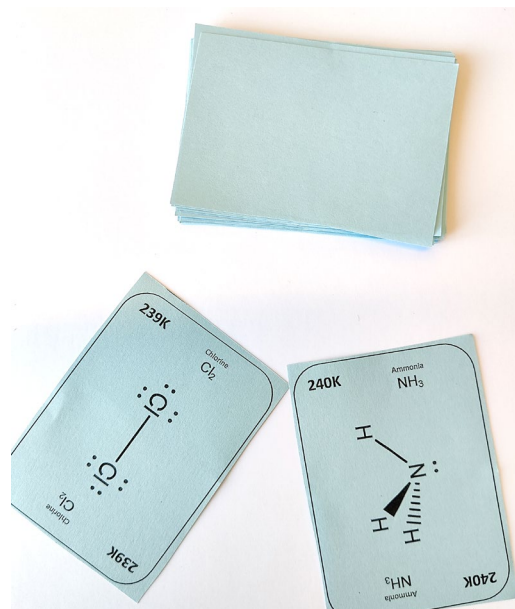
Prosess-/system-spill

- Mål: Systemtenkning, oversikt over systemer
- Både detaljkunnskap og helhetsforståelse
- Konsekvenser av valg, tilfeldigheter spiller inn
- Bærekraft kan inkluderes



Størst/minst-spill

- Mål: Sammenligne (størst/minst)
- Studentene må begrunne, diskutere og forklare svaret sitt



Mohanam og Holton, (2020)
J. Chem. Educ., 97(11), 4044–4048.

Tips og erfaringer

- Skal det kåres en vinner?
- Skal de spille på lag?
- Hvor lang tid tar det?
- Introduksjon og oppsummering er viktig!

Oppsummering

- Spill er gøy!
- Men spill er også mye mer enn gøy
- Sammenhengen det brukes i er viktig
- Viktig å hjelpe studentene med å forstå hvor mye de lærer av spill

- Ta gjerne kontakt hvis dere lurer på noe eller vil dele erfaringer!
 - Iselin Grav Aakre: iselin.g.aakre@ntnu.no
 - Kjersti Kleveland: kjersti.kleveland@ntnu.no