

IDEAL

Spill og sosiale verktøy



**IDEAL – Integrating Digital
Education in Adult Literacy**
www.erasmusideal.com

Hva er spill og sosiale verktøy?

'Spill' refererer til å spille elektroniske spill via konsoll, PC eller mobiltelefon/Ipad.

Sosiale verktøy er når en bruker sosiale media hvor mennesker kan møtes, opprette kontakt og samarbeide via kommunikasjon på nettet.

Hvorfor bruker vi dem i lese-/skriveopplæring

- Vi kan bruke spill i læreprosessen for eksempel ved å bruke spillaktiviteter i læresituasjoner
- For gruppeledelse og kommunikasjon innad i gruppen
- For tankekart og idemyldring
- Å forbedre læreinholdet; til å utforske og å dele nye begreper for å klargjøre disse og gjøre de lettere å forstå
- For kreativ repetisjon (med spill eller quiz) for å praktisere ferdigheter og få en grundigere innlæring. Deltakerne kan delta via smarttelefon, nettbrett eller PC
- Å lage utfordringer som kan oppmuntre til samarbeidslæring
- Å evaluere progresjonen og vurdere læringen

FOR

- Deltakerne blir oppmuntret til å tenke i nye baner. Spillene styrker deltakernes kreativitet og gir de ferdigheter i problemløsning
- Det skaper gode læringsøyeblikk som deltakeren vil se tilbake på som god hjelp til grundigere læring
- Det lar deltakerne utvikle nye ferdigheter
- Det oppmuntret til samarbeid
- Det oppmuntret sunn konkurranse
- Det involverer deltakerne i deres egen læringsprosess
- Det gjør leksjonene mer interessante og spennende for deltakerne, og øker motivasjonen, engasjementet og deltakelsen
- Det utvikler deltakernes kritiske tenkning i tillegg til kommunikative ferdigheter.

MOT

- Det kan være vanskelig å fastslå hvor lang tid det vil ta en deltaker å nå et mål og fullføre en oppgave
 - Hvis det ikke blir styrt effektivt, så kan spill og sosialt samarbeid distrahere deltakerne fra deres målsettinger
 - Spill kan gi negative følelser forårsaket av frustrasjon eller usunn konkurranse.
 - Spill kan være vanedannende
 - Lærerne vil trenge mye tid å gjøre seg kjent med de sosiale medier eller hvilke ferdigheter et spill kan gi
 - Det kan være en utfordring med tilgjengelighet (PC, mobiltelefoner, spillkonsoller etc.)
-
-

Tips

- Velg spill som er designet for bruk i klasserom
- Velg sosiale medier som er tilpasset læringsaktiviteter
- Bestem hvor lang tid spillet eller aktiviteten skal vare
- Det er avgjørende at spillene og app'ene er riktig installert og at de virker
- La deltakere som i utgangspunktet har mislyktes få repetere inntil de mestrer det. Slik kan de kan ha muligheten til å lære av sine feil
- Sørg for umiddelbar tilbakemelding fordi det er nødvendig for deltakerne å vite hvordan de lykkes i spillet



Lese- og skriveinnlæring ved bruk av spill og sosiale medier

Kahoot!

Dette spillet kan brukes i starten av et nytt emne for å introdusere emnet og undersøke deltakernes forkunnskaper. Læreren kan lage et morsomt spill i løpet av få minutter. Spillet består av et spørsmål med flere svaralternativer, og eleven skal da velge det de tror er korrekt. Deltakerne svarer på sin egen telefon/Pc/nettbrett, og spørsmålene og svaralternativene og resultatene vises via prosjektor på en interaktiv tavle. Det gjør at alle blir oppmuntret til å delta. (<http://getkahoot.com>)



Scratch

Scratch kan bli bruke som en digital historieforteller for å repetere det lærte innholdet og kommunisere det gjennom personlig fortelling. Det kan være nyttig for å forbedre kritisk tenkning og ferdigheter i problemløsning.

For eksempel så kan deltakerne bruke det for å lage korte animasjoner . (<http://scratch.mit.edu>)

Mindomo

Denne appen kan brukes for å organisere resultatet av en idemyldring om et emne til et tankekart som en kan bruke til å utvikle kunnskapen og studere videre.

(<http://www.mindomo.com>)



Book Creator

Denne appen kan brukes i alle fagområder for å lage en e-bok med interaktivt innhold. Den har forskjellige funksjoner som tillater deltakerne å skrive tekst både med tastatur og frihånd, tegne bilder, ta opp lys, ta bilder etc.

(<http://bookcreator.com>)



**Klikk her
for å se
forskning**

Anbefalte linker

Informasjon om bruk av spill i lese- og skriveopplæring for voksne:

<http://www.lsc.on.ca/sites/default/files/Gamification%20and%20Adult%20Literacy.pdf>

En artikkel om hvorfor en bør bruke spill i klasserommet.

http://www.educationworld.com/a_curr/reasons-to-play-games-in-the-classroom.shtml

Et skriv om bruk av PC og videospill i klasserommet.

<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.28025.pdf>

Lær med spill. Bruk at kommersielle dataspill i formell utdanning.

<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL49/FUTL49.pdf>

Good Practice Guidelines on Integrating Digital Education in Adult Literacy

Prosjektpartner

Spill og sosiale verktøy

Authors: Fondazione Mondo Digitale

Redaktører: Kildare and Wicklow Education and Training Board

Vi vil gjerne takke alle lærere og deltakere som har deltatt i IDEALs aktiviteter. Denne publikasjonen er ett av resultatene (IO2) av Erasmus KA2 Prosjekt IDEAL 'Integrating Digital Education in Adult Literacy' <http://www.erasmusideal.com/>.

Dette prosjektet er finansiert med støtte fra EU-kommisjonen. Innholdet i denne utgivelsen reflekterer bare synspunktene til forfatterne, og EU-kommisjonen kan ikke holdes ansvarlig for bruk av informasjonen i denne publikasjonen.



CVO Antwerpen
centrum voor volwassenenonderwijs

