

Sluttrapport for «Learning games as tools in education» Program for utdanningskvalitet ved UiA 2020-21

Skrevet av Lenka Garshol, 1.10.2021

Prosjektet «Learning games as tools in education» ledet av Lenka Garshol ved Institutt for fremmedspråk og oversetting (HumPed) ble gjennomført i samarbeid med Prof. Rolf Kreyer fra Philipps Universitet i Marburg, Tyskland, og flere interne og eksterne samarbeidspartnere i studieåret 2020-2021. Prosjektet måtte endres underveis pga. den pågående pandemisituasjon og reise- og undervisningsrestriksjoner, men hovedmålene med prosjektet ble nådd og det kan vises til flere konkrete produkter og leveranser, som beskrevet i denne rapporten.

Prosjektpartnere ved prosjektstart:

- Interne: Lenka Garshol (IFO), Susan Erdmann (IFO), Alexandra Lazareva (PED), Heidi Klockmann (IFO), Catarina Israelsson (assistent/lærer ved Bjerkreim skule)
- Eksterne: Prof. Dr. Rolf Kreyer (Philipps Universitet i Marburg, Tyskland), Yulia Skachkova (Mysen videregående skole), Clare Jortveit (Aftenskolen, Kristiansand)

Det ble dessverre et frafall blant partnere i løpet av prosjektperioden pga. endringer i ansettelse og foreldrepermisjoner. Clare Jortveit og Heidi Klockmann forlot prosjektet etter første semester.

Mål for prosjektet og resultater

Hovedmålet for prosjektet var å utvikle et læringsspill som kunne brukes i undervisning og/eller vurdering i emner innen engelsk språkvitenskap i forskjellige utdanningsprogram ved UiA.

Læringsspillet skulle testes som en del av undervisning og som en vurderingsmetode (eksamenskrav). Spillet skulle testes i tre program:

- Oversetting og interkulturell kommunikasjon (BA program)
- Engelsk (årstudium)
- GLU 5-10 (med engelsk i fagkretsen)

Disse programmene og de utvalgte engelsk grammatikk emnene skaper tre forskjellige kontekster for testing av læringsspill. Alle tre emner deler fokuset på den formelle kunnskapen om engelsk språk, inkludert teknisk og detaljert kunnskap om morfologi, og setningsanalyse. «Introduksjon til engelsk grammatikk» i engelsk årstudium er et teoretisk emne med store studenttall (140-160 studenter) hvor mange sliter med den bratte læringskurven og det er krevende å gi tilstrekkelig tilbakemelding til studentene underveis i semesteret. I emnet «engelsk grammatikk» i OiK-programmet står den praktiske kunnskapen knyttet til bruk av korrekt grammatikk og etablerte uttrykk sentralt i tillegg til den teoretiske språkkunnskapen og det er viktig at studenter tilegner seg problemløsningsstrategier knyttet til det daglige arbeidet som oversetter. I «engelsk språk og didaktikk» i GLU-programmet er fokuset også på læringsteorier, motivasjon i språklæring og tilretteleggingstrategier i språkundervisning, men studentene sliter mest med terminologi og den formelle språkvitenskapelige kunnskapen. Læringsspill som trener studentene opp i den formelle kunnskapen samtidig som den krever høy grad av selvstendig problemløsning, øker motivasjon for studiet, eksemplifiserer spillbasert pedagogikk, og øker variasjon i undervisnings og vurderingsmetoder ble ansett som en god løsning på de forskjellige utfordringer i disse emnene med overføringsverdi også til andre emner og andre program.

Grunnet Klockmanns permisjon måtte dessverre engelsk grammatikk i årstudium utgå og ble erstattet med et GLU 1-7 emnet. Denne endringen ga prosjektteamet en mulighet til å teste gjennomføring av spillet med to nokså like grupper (GLU 1-7 og GLU 5-10) med endring i oppsettet: en gruppe spilte individuelt og den andre i smågrupper.

Direkte leveranser

1. Opplæring i spillutvikling

I september 2020 ble det gjennomført et opplæringsverksted om spillutvikling i Active Presenter for alle prosjektpartnere. Rolf Kreyer forberedte og ledet verkstedet og deltakere ble ledet gjennom et utvalg av funksjonaliteten i softwarepakken. Verkstedet ble gjennomført i Zoom og ble tatt opp til senere intern bruk.

2. «Escape from the Linguist Den» spillet

Med utgangspunkt i Escape rom spillet Kreyer har utviklet for sine studenter i Marburg og råd og tips fra verkstedet har Lenka Garshol utviklet 3 Escape rom tilpasset 4 forskjellige emner (høst 2020: EN-149, EN-159, vår 2021: EN-155, og EN-158). Rommene ble testet av Clare Jortveit og Catarina Israelsson før første versjon ble testet av studenter i høst 2020. Spillet ble deretter forbedret og utvidet basert på tilbakemeldingene før den ble brukt som vurderingsmetode i vår 2021. Susan Erdmann og Alexandra Lazareva bidro som konsulenter i faglige og pedagogiske spørsmål i begge semestrene.

I høstsemesteret (2020) ble Escape rom spillene brukt som læringsverktøy: studentene kunne bruke rommene som øvingsaktivitet før eksamen. I vårsemesteret (2021) ble Escape rom spillet testet som vurderingsverktøy: spillet erstattet en av de obligatoriske innleveringene i emnene. En gruppe jobbet med spillet som individuell innlevering mens den andre gruppen jobbet med innleveringen i små grupper (2-3 studenter). Alle studenter ble deretter bedt til å gjennomføre en spørreundersøkelse (ikke obligatorisk) som skal danne grunnlag for planlagt publisering av resultater.

3. Undervisning i spillbasert læring i samarbeid med lærere fra skolen

Som en del av prosjektet ble en av modulene i et masteremnet i GLU (EN-445) brukt til spillbasert undervisning, spillpedagogikk og utvikling av læringsspill. Catarina Israelsson (lærer ved Bjerkreim skule) og Yulia Skachkova (lærer ved Mysen videregående skole) deltok i undervisningen og delte egne erfaringer med bruk av spill i undervisning (Israelssons masteroppgave) og utvikling av læringsspill i OneNote (Skachkovas FoU-prosjekt, også presentert ved NJMLM-konferanse på UiA, vår 2020). Studenter i emnet har deretter utviklet og levert inn egne spill og spillbaserte undervisningsplaner. Undervisningen foregikk i Zoom grunnet rom- og avstandsbegrensninger gyldige på undervisningstidspunktet.

4. Erfaringsdelingsseminar

Resultater fra prosjektet ble formidlet i et hybrid seminar (room + Zoom) i september 2021. Rolf Kreyer og Lenka Garshol ledet seminaret med innlegg om egne erfaringer med spillutvikling i Active Presenter, studentrespons til spill i undervisning og vurdering og tips til interaktive asynkrone presentasjonsformer. Deltakere fikk også testet spillene og diskuterte i grupper og i plenum. Det var både prosjektpartnere, UiA kolleger, UiA masterstudenter og eksterne deltakere (bl.a. Dominika Janik Hornik, CEO at Graceland Foundation, Poland og

Monique Deenik-Dros Managing Director TopTaal språkskole, Nederland, begge prosjektpartnere i en tidligere Erasmus+ prosjekt «Talks in Town») til stede.

Indirekte leveranser

Med utgangspunkt i erfaringer i dette prosjektet og samarbeidet med Prof. Kreyer ble et større prosjekt planlagt og søkt Erasmus+ midler i mai 2021 som samarbeid mellom UiA (Lenka Garshol, Knut Erik Bonnier, Dina Møll Schoder), Philipps Universitet, Tyskland (Rolf Kreyer, Timo Glaser, Hilke Vorwerk), og Comenius Universitet, Slovakia (Eva Capkova, Marcela Katuscakova, Juraj Grecnar). Lenka Garshol/UiA leder prosjektet med budsjetttramme på 374 000 euro. Prosjektet går ut på bruk av læringsspill som metode til å øke studenters engasjement i egen studie, styrke og utvikle problemløsningsevner og hjelpe å innlemme førsteårsstudenter i det akademiske felleskapet. Det er forventet svar etter søknadsbehandling medio oktober.

Det ble også påbegynt en idémyldring rundt et samarbeidsprosjekt mellom engelsk og nordisk ved Lenka Garshol og Line Reichelt Føreland og samarbeid med Spillmakerlauget Sør ved student Hoda Dalal Salman som resultat av samtalene under erfaringsdelingsseminaret.

Endringer og Avvik

Som nevnt i begynnelsen av rapporten måtte prosjektet endres i forhold til planen pga. nasjonale reiserestriksjoner og interne restriksjoner ang. fysisk undervisning. Flere planlagte aktiviteter måtte omgjøres til digitale, noe som omfattes som mindre berikende av deltakere, men alle aktivitetene ble gjennomført og de endelige resultatene av prosjektet anses som gode. Det ble også endringer i prosjektteamet underveis grunnet lovbestemt permisjon og endring i arbeidsgiver for noen av deltakere. Alle disse faktorene bidro til at ikke alle tildelte midler ble brukt. Det ble deretter søkt om omgjøring av noen av midlene fra reisemidler til honorar for Prof. Kreyer for forberedelse og gjennomføring av spillutviklingsverkstedet og erfaringsdelingseminaret. I tabellen under føres det alle foretatte endringer og avvik fra det opprinnelige budsjettet.

Utgift	Søkt	Brukt	Notat
interne timer	67 662	62 605,35	Klockmann i permisjon
eksterne timer/frikjøp	37 000	25 818,19	Jortveit i ny jobb
eksterne timer/lønn	0	9 525,38	Kreyer lønn
lisenser Active Presenter	10 000	9 695,88	avrunding
reise, opphold, diett	33 600	0	reiser erstattet med digitale og hybride løsninger
Totalt	148 262	107 451,73	

Fullstendig regnskapsrapport kommer separat.