

Sluttrapport for «Spill i klasserommet: en tverrfaglig modul for lærerutdanningene»

Program for utdanningskvalitet ved UiA 2022-23

Skrevet av Lenka Garshol, 12.10.2023

Prosjektet «Spill i klasserommet: en tverrfaglig modul for lærerutdanningene» ledet av Lenka Garshol ved Institutt for fremmedspråk og oversetting i samarbeid med Line Reichelt Føreland ved Institutt for nordisk og mediedag (HumPed) ble gjennomført i studieåret 2022-2023. I løpet av prosjektperioden samarbeidet vi også med Paolo Haaland Scarbocci som jobber ved Didaktisk digitalt verksted (DDV) ved UiS og tre representanter fra Spillsenteret i Kristiansand. Prosjektet er ikke formelt avsluttet per dags dato, men resultater er planlagt formidlet til styret i lærerutdanningene i styremøte 8. november 2023 som skal fatte vedtak om mulig innføring av modulen i programplaner for GLU. Prosjektet ble gjennomført som planlagt med kun mindre endringer. I tillegg til planlagte aktiviteter ledet prosjektet også til et engasjement av tre studenter som bidro i spillmodulen hvorav en av dem skrev sin masteroppgave rundt tematikken vår (Lenka Garshol var veileder). Lenka Garshol og Line Reichelt Føreland har også igangsatt et oppfølgingsprosjekt gjennomført av i vårsemesteret 2023 i samarbeid med lokale skoler, noe som resulterte i et antologikapittel som er planlagt publisert på nyttåret 2024 og to konferansepresentasjoner som gjennomføres i oktober 2023 og kan muligens bli publisert i artikkelsammlinger (proceedings).

Prosjektpartnere:

- Interne: Lenka Garshol (IFO), Line Reichelt Føreland (INM), Jonas Kolstad (masterstudent, GLU 5-10/IFO), Martine Busk (tredjeårsstudent, GLU 5-10/INM), Marlinn Kvame (tredjeårsstudent, GLU 5-10/INM)
- Eksterne: Paolo Haaland Scarbocci (UiS), Mads Stensrud, Espen Westergaard, Hoda Salman (alle tre fra spillsenteret)

Mål for prosjektet og resultater

Hovedmålet for prosjektet var å sette sammen og teste en undervisningsmodul med fokus på bruk av spill i undervisning for GLU-studenter. GLU-programmet har per i dag flere fellesmoduler inkludert i utdanningsplanen, f.eks. bruk av drama i undervisning, profesjonsfaglig digital kompetanse, osv., men det finnes ikke noe emner eller moduler som jobber målrettet med bruk av nye medier som digitale spill, i undervisning. Noen emner i GLU-programmet inkluderer relevante spill og verktøy i sine emneplaner, men dette er avhengig av spesifikke undervisere og det tilbys ikke i alle fag. Mange lærerstudenter uttrykker at de savner mer informasjon og praktisk erfaring med bruk av spill og andre interaktive medier i klasserommet. Vi ønsket derfor å tilby en modul som alle GLU-studenter kan delta på uavhengig av hvilke fag de har valgt i løpet av utdanningen sin. Modulen ble opprinnelig tenkt til studentene i sitt fjerde år fordi det er ingen fellessamlinger i syvende semester i GLU-programmet, men grunnet ledige plasser ble tilbudet utvidet også for tredje- og femteårsstudenter. Det er nødvendig at lærerstudentene som får opplæring i spillbasert pedagogikk allerede har både fagkunnskap og grunnleggende didaktisk kompetanse for å kunne overføre den generelle spillpedagogiske kompetansen til sine fag. Modulen egner seg derfor mest for studenter i syklus 2 (master).

Direkte leveranser

1. Planlegging av spillmodulen

I august og september 2022 ble det gjennomført to planleggingsmøter for å utvikle innhold til spillmodulen. På det første møte deltok Paolo Scarbocci fra DDV ved UiS for å dele sine erfaringer fra utvikling av Data- og spillveileder for lærere. I tillegg deltok tre representanter fra Spillsenteret som konsulenter, og fire GLU-studenter som ga oss viktige tilbakemeldinger om hva de savner og trenger å lære for å kunne begynne å bruke spill i undervisning. Tre av studentene bidro senere ved gjennomføring av modulen.

2. Gjennomføring av spillmodulen

En 4-timers spillmodul ble gjennomført 26.10.2022 i Spillsenterets lokaler i Samsen kulturhus. 26 studenter deltok. I løpet av modulen ble det undervist i det teoretiske grunnlaget for spillbasert pedagogikk og studentene kunne deretter velge blant fire spillbaserte opplegg tilpasset forskjellige fag og temaer (norsk, engelsk, samfunnsfag og bærekraftig utvikling) som de kunne delta på. To av oppleggene ble ledet av studenter (Jonas Kolstad ledet opplegget basert på Scribblenauts Unlimited - engelsk og Martine Busk sammen med Marlinn Kvame ledet opplegget basert på Embracelet – norsk og bærekraftig utvikling). Lenka Garshol ledet opplegget basert på korte nettbaserte spill (Spent og Bad news - samfunnsfag) og Line Reichelt Føreland skulle lede opplegget basert på spillet Her story (norsk og engelsk), men ingen av studentene valgte dette rommet slik at Line ble en observatør som byttet mellom de andre tre rommene.

3. Evaluering av modulen

Etter at modulen ble gjennomført ble alle studenter bedt om å gjennomføre en anonym digital undersøkelse og gi beskjed om de ønsket å bli intervjuet i tillegg for å kunne gi mer utdypende svar. 26 undersøkelsesvar og 2 gruppeintervju med til sammen 5 deltakere dannet grunnlaget for evaluering av spillmodulen. De fleste studenter var fornøyde med innholdet i modulen og ville ønske den velkommen som en obligatorisk del av utdanningen sin på lik linje med de andre fellessamlingene som allerede blir tilbudt. Flere uttrykte også at modulen var for kort og at de skulle ønske å ha mer tid til å fordøye all informasjonen og prøve flere av spilloppleggene (grunnet modulens varighet kunne deltakere velge kun ett av de fire parallelle oppleggene). En oppsummering av erfaringene som anbefaling til å inkludere en fast spillmodul i det fjerde undervisningsåret i GLU-programmet blir fremmet til styret for lærerutdanningene i styremøte 8. november 2023.

4. Klassesett med spill

For å kunne gjennomføre modulen, ble det kjøpt inn flere spill som egner seg til bruk i undervisning i forskjellige emner. Noen av spillene er lastet ned på et klassesett med iPader tilhørende Institutt for fremmedspråk og oversetting (kan lånes ut av alle ansatte), mens andre er lastet ned til et sett med minnepenner som oppbevares per i dag av Lenka Garshol og Line Reichelt Føreland. Det jobbes med et utlånssystem slik at spillene kan brukes av alle undervisere som skulle ønske det.

Indirekte leveranser

Med utgangspunkt i erfaringene i dette prosjektet innledet Lenka Garshol og Line Reichelt Føreland et nytt samarbeidprosjekt med flere lokale skoler for å utvikle og prøve ut flere spillbaserte opplegg som egner seg til forskjellige læringsmål innen språkfag og tverrfaglige temaer. Dette prosjektet ble gjennomført ved bruk av egen FoU-tid, men kan ses som indirekte resultat av PRUK-prosjektet. Utprøvingen resulterer i et forskningspoenggivende antologikapitel planlagt publisert i 2024 (i boka Teaching English in the 21st century: Current issues, redigert av Aud S. Skulstad) og to konferansepresentasjoner (som en del av NABU 2023: Tverrfaglighet i lærerutdanningene og samiske perspektiver i Trondheim, 19.-20.10.23, og Challenges of foreign language teaching X: Reflecting towards professionalism i Ústí nad Labem, Tsjekia, 26.10.23). Et utvalg av resensasjoner for NABU-konferansen forventes publisert i et spesialnummer i Acta Didactica Norden. Bidrag fra Challenges X konferansen skal samles i proceedings. Det er på sikt ønskelig å samle de utprøvde undervisningsoppleggene i en ressursbank eller nettside som kan brukes i lærerutdanningene og distribueres blant lærere i praksisfeltet.

Endringer og Avvik

De fleste aktiviteter i prosjektet ble gjennomført som planlagt, med kun mindre endringer. Det ble planlagt at tre ressurspersoner fra DDV ved UiS skulle bidra i utviklingen av spillmodulen, men grunnet sykdom måtte to av deltakerne avlyse. Det ble videre ikke brukt midler for å få intervjuene transkribert av en studentassistent grunnet tilgjengelighet av en automatisert løsning ved UiO (Autotekst). Hele budsjettet for spillinnkjøp ble heller ikke brukt. På grunn av oppfølgingsprosjektet nevnt over ble bearbeidelse av resultater og utarbeidelse av styresaken noe forskjøvet, men dette ses på som mindre avvik som i tillegg resulterte i et nytt prosjekt og flere poenggivende publikasjoner. I tabellen under føres det alle foretatte endringer og avvik fra det opprinnelige budsjettet.

Utgift	Søkt	Brukt	Notat
interne timer	47 300,-	43 934,90	Rune Andersen ble ikke involvert; timepris for andre ble justert etter lønnsoppgjør
studenter timelønn	10 000,-	7 987,47	en av studentene ble bare med på den første samlingen
eksterne frikjøp (DDV)	8 480,-	3 079,70	to personer fra DDV måtte avlyse
eksterne reise/diett (DDV)	1 880,-	2 559,12	tog + hotell istedenfor egen bil som budsjettert
eksterne lønn (Spillsenteret)	32 000,-	19 200,-	partnere fra Spillsenteret deltok ikke på det andre planleggingsmøtet
leie av lokale	16 000,-	16 000,-	
møtemat	3 152,-	2 850,04	færre deltakere på intervju
lisenser	20 175,-	11 286,15	færre og billigere spill kjøpt inn
utstyr (minnepenn)	0,-	1 380,-	overføres til en felles verktøykasse
Totalt	138 987	108 277,74	

Fullstendig regnskapsrapport kommer separat.