

# GBL • 21



# GAME-BASED LEARNING IN THE 21ST CENTURY

SPILBASERET LÆRING I DET 21. ÅRHUNDREDE

Projektet **Spilbaseret læring i det 21. århundrede**, med den engelske titel **GBL 21: Game-Based Learning in the 21st Century**, er finansieret gennem Innovationsfonden, og sætter fokus på at anvende analoge og digitale spilredskaber i undervisningen.

**Projektets formål** er gennem et kompetenceforløb for deltagende lærere at udvikle de elevkompetencer, der efterspørges i det 21. århundrede – herunder kritisk tænkning, samarbejde, kommunikation og problemløsning – gennem spilrelaterede undervisningsforløb i **5. og 7. klasse i fagene dansk, matematik og science fagene**. Gennem spilrelaterede forløb vil projektet fremme eleveres motivation for at deltage i undervisningen samt udvikle deres faglige og almene kompetencer i et digitalt dannelsesperspektiv.

Forløbenes indhold er endnu ikke fastlagt, men kunne f.eks. omhandle:

- visuel programmering af spil med Scratch
- design af brætspil som svar på virkelighedsnære problemer
- design af online verdener og anvendelse af koordinatsystemet i computerspillet *Minecraft*
- skrivning af journalistiske artikler om spil og spilkultur
- kortlægning af og debat om elevernes spilvaner og mediebrug
- bæredygtig byplanlægning i 3D simulationen *Build A World*

Eleverne skal ikke arbejde med computere hele tiden i forløbet. Der vil således også være forløb med analoge materialer (fx design af brætspil). Derudover kan eleverne også arbejde med deres telefoner, iPads, medbragte PC'er mm.

### Hvem er med?

I alt 40 skoler vil deltage i projektet på tværs af kommuner over hele landet. Heraf bliver de 20 skoler som indsatskoler, mens de øvrige 20 skoler vil fungere som kontrolskoler.

Projektets hovedansøger er Aalborg Universitet i tæt samarbejde med forskere Nationalt Videncenter for Læsning, VIA og UCC. Derudover medvirker også Læreruddannelsen på UCC samt konsulenter fra CFU (UCC), der skal bidrage til at opbygge et nationalt netværk af spil- og læringskonsulenter via de regionale UC'er. Endelig deltager en række virksomheder (KMD/MinUddannelse, CLIO Online, Build A World og Institute of Play), der skal være med til at udvikle og distribuere spilredskaber samt undervisningsforløb, der stilles gratis til rådighed i løbet af projektperioden.

## Hvornår?

Projektet løber fra udgangen af 2017 og fem år frem. Det løber over fire faser:

1) udvikling af forløb og af kompetencetest

### 2) interventioner på indsatskoler

3) analyse af data og

4) videnspredning.

Skolerne deltager i **fase 2**, der indledes med at indtænke projektet i lærernes planlægning af årsplaner i foråret 2019 og efterfølgende strækker sig over halvandet års undervisning **fra august 2019 til januar 2021**.

## Indhold i fase 2

1. Kompetenceudvikling for lærerne

2. Undervisningsforløb i klasserne

Ad. 1 Kompetenceudvikling for lærerne: Tid	Aktivitet	Timeforbrug
Foråret 2019	Kompetenceudvikling – 3 arbejds møder. Lærerne indarbejder de planlagte forløb som en del af deres årsplaner for kommende skoleår.	9 timer pr. lærer
August 2019 – januar 2021	9 arbejds møder	27 timer pr. lærer
Samlet		36 timer pr. lærer

Alle arbejds møder afholdes på udvalgte eftermiddage i selskab med CFU/UC konsulenter, der vil introducere til projektets didaktiske metoder og forløb. Dertil kommer eventuelt mulighed for begrænset online sparring.

De projektdeltagende lærere får:

- Kompetenceudvikling i forhold til at undervise elever gennem spilrelaterede forløb, der både fremmer faglige og almene kompetencer
- Sparring gennem konsulenter i forhold til at udvælge og tilpasse forløb til lokale behov.
- Opbygning af viden og erfaringer for, hvordan man kan skabe motiverende undervisning, som samtidig udvikler elevernes faglige og almene kompetencer.
- Yderligere understøttelse i form af gratis online adgang til en række spilrelaterede undervisningsforløb, der retter sig til undervisningen i dansk, matematik og naturfag på 5. og 7. klassetrin. Forløbene er både relateret til læringsmål og til almene kompetencer og udbydes gennem læringsplatformen "MinUddannelse".
- Dækning af rejseudgifter og forplejning i forbindelse med afholdelse af fælles projektseminarer

### Ad. 2 Undervisningsforløb i klasserne:

Minimum 2 klasser på hvert af de deltagende klassetrin (5. kl. og 7. kl.) og minimum 2 lærere pr. klassetrin.

Man kan vælge at deltage med fagene dansk, matematik, natur og teknologi samt biologi og fysik/kemi.

De deltagende klasser forpligtiger sig til at deltage i følgende omfang:

Dansk: 5. kl. = 4 forløb x 18 lektioner = 72 timer.

Dansk: 7. kl. = 4 forløb x 18 lektioner = 72 timer

Matematik: 5. kl. = 4 forløb x 12 lektioner = 48 timer

Matematik: 7. kl. = 4 forløb x 12 lektioner = 48 timer

Natur og teknologi: 5. kl. = 4 forløb x 12 lektioner (evt. forløb over længere tid eller sammen med matematik eller dansk) = 48 timer

Biologi, fysik og kemi: 7. kl. = 4 forløb x 12 lektioner (evt. forløb over længere tid eller sammen med matematik eller dansk) = 48 timer

### **Udvælgelse af skoler**

Af hensyn til den videnskabelige evidens af den undersøgelse, der skal gennemføres før og efter skolernes deltagelse i fase 2, skal skolerne i de deltagende kommuner udvælges tilfældigt.

På baggrund af tilmeldingerne udtrækkes fra hver kommune tilfældigt en række skoler, der skal deltage i fase 2, samt et tilsvarende antal skoler, der ikke skal deltage i selve forløbet men som kontrolskoler før og efter projektet. Udvælgelsen af de tilmeldte skoler vil ske ultimo 2017.

### **Projektets forventninger til de deltagende skoler:**

Indsatsskolernes opgave er at sikre, at der afsættes tid til, at projektlærerne i løbet af foråret 2019 kan planlægge samt få sparring af projektets konsulenter i forhold til de undervisningsforløb, der skal gennemføres i fase 2 (august 2019 – januar 2021).

- At skoleledelserne bakker op om projektet og understøtter lærernes deltagelse heri. Sparring med lærerne vil foregå eftermiddage, som aftales nærmere med skolerne.
- Lærernes opgave er at gennemføre en række undervisningsforløb med elever. Forløbene stilles til rådighed fra projektets side gennem læringsplatformen "MinUddannelse".
- De deltagende elever skal gennemføre kompetencetest og spørgeskemaer, og lærerne skal besvare et spørgeskema
- De deltagende kontrolskoler gennemfører kompetencetest og spørgeskemaer. Så snart interventionsfasen er afsluttet, vil alle kontrolskoler få tilbudt gratis anvendelse af de udviklede undervisningsforløb.
- At kommunen/skolerne medfinansierer projektet gennem lærernes forberedelses- og undervisningstid samt tid til kompetenceudvikling og sparringssessioner.
- At projektets forskere efter nærmere aftale med skoleledelsen kan få mulighed for at gennemføre observationer på udvalgte skoler.
- At skolerne understøtter, at de deltagende elever på indsatskolerne har adgang til computere eller andre devices i perioder ved afvikling af de spilrelaterede undervisningsforløb, som kræver digital teknologi.

### **Økonomi**

Projektet dækker forplejning og rejseudgifter i forbindelse med afholdelse af kursusdage. Skolerne (eller skoleforvaltningerne) dækker selv udgifter til vikardækning i forbindelse med kursusdage.

### **Tilmelding**

Skoleledelsen skal sende en kort motiveret ansøgning (max 1 side) til thorkild@hum.aau.dk, der beskriver, hvorfor skolen ønsker at deltage i projektet.

I tilmeldingen skal det fremgå, hvilke klassetrin, hvor mange klasser samt hvilke fag, skolen vil tilmelde. Det skal også fremgå, hvor mange lærere, der deltager fra de enkelte klasser.

Vi vil meget gerne have tilmelding fra interesserede skoler inden d. 1.11.2017.

Kontakt projektleder Thorkild Hanghøj for yderligere oplysninger om projektet, enten på telefon 5127 8367 eller pr. e-mail: [thorkild@hum.aau.dk](mailto:thorkild@hum.aau.dk)

Mange hilsner,

Ledelsesgruppen for GBL 21 projektet

Thorkild Hanghøj  
Projektleder, Lektor, Aalborg Universitet

Jeppe Bundsgaard  
Professor, Aarhus Universitet

Lene Storgaard Brok  
Centerleder, Nationalt Videncenter for Læsning, Professionshøjskolerne

Lise Dissing Møller  
Lektor, UCC, og CFU konsulent, Leder af det digitale lærernetværk