

Prosjektskisse

Bakgrunn/idé

Ny teknologi får stadig mer innpass i vårt samfunn, noe som fører til at dagens undervisningsformer må reorienteres og brukes i nye sammenhenger. Teknologien skal tilrettelegge for enklere samhandling og åpne muligheten for nye samarbeidsmåter (Drange, 2014). Dette kan kobles opp mot pågående prosjekt, hvor Minecraft blir brukt som ett læringsverktøy blant lærerstudenter som studerer i OsloMet. Her har studentene muligheten til å spille sammen i *en* verden og konstruere forskjellige bygninger i team. Hva slags fagspesifikke og generiske ferdigheter studentene utvikler, er av stor betydning for å forstå læringsaspektet og nytteverdien for bruk av spillteknologi i undervisning. For eksempel om Minecraft tilrettelegger for kreativ tenkning blant studentene. Vi ønsker på bakgrunn av dette å undersøke hvordan disse ferdighetene reflekteres i en øvelse lærerstudentene skal utføre i Minecraft. Problemstillingen vår er forankret med utgangspunkt i dette.

Problemstilling

1) Hvordan anvendes fagspesifikke kontra generiske ferdigheter når lærerstudenter gjennomfører et historisk rollespill i Minecraft? Og: 2) Hvilken rolle spiller Minecraft som teknologi i denne sammenhengen?

Plan for arbeidet

Lærerstudentene ved OsloMet har fått i oppgave å konstruere en bygning i Minecraft med “Akerselva 1850-tallet” som tema. På bakgrunn av dette har vi fått som oppgave å bistå med opplæring av OsloMet-studentene når det kommer til det tekniske i bruk av Minecraft. Vi holdt en kort introduksjon til programvaren og veiledet/støttet/scaffoldet studentene i den første utprøvingen av Minecraft. For å sette oss inn i relevante utfordringer har vi som grunnlag for denne veiledningen gjennomført en tilsvarende konstruksjonsoppgave.

Videre vil vi få tilgang til et videoopptak der OsloMet-studentene gjennomfører et rollespill i Minecraft. Rollespillet skjer i studentenes egen Minecraft-konstruksjon, der de vil late som om de lever på 1850-tallet. På bakgrunn av denne videoen vil vi foreta en interaksjonsanalyse. Gjennom denne analysen vil vi undersøke hvilke generiske og fagspesifikke ferdigheter som kommer til uttrykk i videoen, og hvilken rolle Minecraft som teknologi spiller i denne sammenhengen. I tillegg til video kunne vi tenke oss et refleksjonsnotat etter gjennomføring

av rollespillet. Vi avgrensner de generiske ferdighetene til å gjelde IKT-kompetanse, samarbeid og kreativitet

Relevante artikler for bruk i oppgaven:

- Ludvigsen & Mørch (2010) - omhandler computer-supported collaborative learning (CSCL)
- Linn & Eylon (2011) - *Science Learning and Instruction: Taking Advantage of Technology to Promote Knowledge Integration*. Forfatterne snakker om at KI prinsippene er viktig i undervisningen.
- Sfard (1998) - *On two metaphors for learning and the dangers of choosing just one*.
- Verenikina (2010) - *Vygotsky in twenty-first-century research*.

Tilleggs litteratur:

- Paavola, S. & Hakkarainen, K., 2005. *The knowledge Creation metaphor-An Emergent Epistemological Approach to Learning*.
- Arnseth & Ludvigsen, 2006. *Approaching institutional contexts: Systemic versus dialogic research in CSCL*
- Drange, 2014. *Hvordan kan teknologi skape nye undervisnings-og læringsmåter i fremmedspråksundervisningen fram mot 2030?*, Acta Didactica Norge, Vol.8.
- Kirkwood, A. and Price, L., 2013. *Technology-enhanced Learning and Teaching in Higher Education: What is enhanced and how do we know? A critical literature review*.
- Smeaton, D., 2010. *The Minecraft Teacher*.
- NOU2014:7 *Elevenes læring i fremtidens skole*