

Upplýsingalæsi - nám í gegnum leik

Sprotasjóður lokaskýrsla

2014 – 2015



Hvaleyrarskóli júní 2015

Skóli: Hvaleyarskóli

Verkefni: Upplýsingalæsi - nám í gegnum leik

Verkefnisstjóri: Úlfhildur Helga Guðbjartsdóttir

Umsókn nr. 148

Hvaða ár hlaut verkefnið styrk: 2014

Markmið verkefnisins:

Að nemendur þjálfist í tölvu- og upplýsingalæsi og læsi á umhverfið. Nemendur munu nota smáforritið Turfhunt til að útbúa ratleiki og skrá inn spurningar og svör úr samfélagsfræði og öðrum námsgreinum, sem aðrir nemendur innan sama árgangs munu síðan nýta til náms með því að fara í ratleiki í nærsamfélagi skólans. Verkefni mun kenna nemendum á nærumhverfi sitt, þar sem meginháhersla verður lögð á nám og kennslu um umhverfi skólans.

Verkefnið var unnið þannig:

Að hausti fengu kennarar kennslu í notkun forritsins. Síðan voru það nemendur í 6. bekk sem unnu verkefnið ásamt verkefnisstjóra og umsjónarkennurum sínum.

Byrjað var á því að kynna verkefnið fyrir nemendum og fengu þeir sýnikennslu í því hvernig forritið Turfhunt virkar.

Í byrjun útbjuggu síðan kennarar ratleik þar sem nemendur prófuðu leikinn.

Í næsta skrefi voru það nemendur sjálfir sem útbjuggu spurningarnar og skráðu þær inn í forritið.

Eftir það prófuðu nemendur sjálfir að búa til ratleik.

Síðan var farið í nokkra ratleiki yfir veturinn eins og veður leyfði. Ratleikirnir voru notaðir til að rifja upp námsefni sem nemendur höfðu farið yfir áður í kennslustofunni.

Tæknileg vandamál og veður

Nemendur vildu helst nota sín tæki við ratleikinn og tók það talsverðan tíma að kenna þeim að sækja leikinn, opna fyrir gps og byrja í leiknum. Þeim þótti það frekar flókið og sum tækin voru of gömul og höfðu ekki þá möguleika sem þurfti til að hægt væri að nýta þau í leikinn.

Veðrið í vetur hafði töluverð áhrif og þurfti stundum að fresta eða fella niður ratleiki og stytta verkefnið af sömu sökum. Stundum duttu nemendur út í miðju ratleik og hafði það neikvæð áhrif á áhuga á leiknum. Einnig héldum við okkur nær skólanum af verðurfarslegum ástæðum.

Helsti ávinningur

Nemendur lærðu að nota forritið til að búa til ratleiki. Nemendur unnu saman í hópum og upplýsingalæsi þeirra jókst með samvinnu og vinnu við verkefnið.

Verkefnið ýtti undir að upplýsingatækni nýttist meira í kennslu að því leiti að í leikjunum var unnið með margar námsgreinar t.d. samfélagsfræði, stærðfræði, íslensku og trúarbragðafræði. Ýtti það þannig undir læsi á mörgum sviðum.

Nemendur tengdu saman notkun á tölvu og snjalltækjum.

Nemendur fóru um nær umhverfið og lærðu að nýta sér snjalltækið til að finna staðsetningar spurninga og mun það örugglega nýtast í áframhaldandi útikennslu í skólanum.

Mat á verkefninu

Með verkefninu hefur skólasamfélagið komist nær því að gera notkun snjalltækja í skólastarfinu virkari.

Það kom á óvart að nemendur vilja oft frekar nota sín eigin tæki en að fá lánuð tæki frá skólanum.

Nokkuð sem er gott að vita við ákvörðun um kaup á snjalltækjum til framtíðar í skólanum. Nemendur voru mjög jákvæðir og höfðu gaman að verkefninu. Það var þeim kappsmál að ná góðum árangri í ratleikjunum og nýttist verkefnið þannig á jákvæðan hátt til upprifjunar á námsefni þeirra.

Árgangurinn sem tók þátt í verkefninu mun í framtíðinni örugglega nýta sér upplýsingatækni og snjalltæki við nám og var reynsla vetrarins að það smitaði út frá sér til annarra árganga.

Verkefnið tókst mjög vel og kemur til með að nýtast bæði nemendum og kennurum í framtíðinni.

Niðurstöður verkefnisins

Í þessu verkefni tóku þátt nemendur í 6. bekk. Þegar líða tók á veturinn var ljóst að betra hefði verið að vera með eldri nemendur í verkefninu. Nemendur voru margir óöruggir við notkun snjalltækjanna og kunnu ekki alveg nógu vel á þau. Það tók því langan tíma að læra á tækin en flestir náðu þó að lokum að vera nokkuð sjálfstæðir í ratleiknum.

Það tók suma nemendur langan tíma að læra á forritið og að læra hvernig nota átti snjalltækið til að rata um hverfið og finna punktana þar sem spurningarnar voru staðsettar. Sérstaklega tók það tíma fyrir þau að átta sig á að kveikja þurfti á gps virkni tækisins. Nemendum fannst einnig flókið að skrá sjálfir spurningarnar og svör og útbúa leiki sjálfir. Þarna sást greinilegur munur á nemendum og fengu þeir nemendur sem eiga auðveldara með nám að njóta sín við skráningu spurninga og svara.

Greinilegt er að nemendur þurfa því að góðan stuðning í upphafi svona verkefnis og þá sérstaklega í byrjun.

Veður hefur mikið að segja þegar farið er í útikennslu og hamlaði veðurfar síðastliðins veturs verkefninu nokkuð. Best tel ég því að vera með svona verkefni snemma að hausti og seint að vori, þegar minnstar líkur eru á slæmu veðri.

Markmið verkefnisins náðust að mestu og þótti nemendum sem og kennurum mjög gaman að taka þátt í ratleikjunum. Auðveldaði það yfirferð og upprifjun námsefnisins. Nemendur lærðu að nota upplýsingatækni til náms og efldu þannig upplýsingalæsi sitt og lærðu að lesa í nærumhverfið.

Von mín er að nemendur og kennarar munu áfram nýta sér verkefnið við nám og leik en ekki hefur verið tekin lokaákvörðun um það.

Náðust markmiðin?

Markmið verkefnisins fólks m.a. í því að nemendur áttu að efla upplýsingalæsi sitt. Tókst það með nokkrum ágætum, einnig fóru nemendur um nærumhverfið og nýttu sér það til náms og hafa markmið verkefnisins því náðst.

Væntingar eru um að nemendur haldi áfram að fara í ratleiki og nýta sér Turfhunt forritið til náms framvegis.

Kynning nemenda á verkefninu var ekki framkvæmd en þess í stað kynnti verkefnastjóri verkefnið á Samspil 2015 námskeiði á vorönn.

Áætlun um kynningu á afrakstri verkefnisins og helstu niðurstöðum

Kynning hefur farið fram á verkefninu en var það eins og áður sagði kynnt á staðbundnu námskeiði hjá Samspil 2015. Einnig fengu nemendur í unglingsdeild aðeins að spreyta sig við að búa til og nýta Turfhunt til ratleikjagerðar og þannig einnig nýtt hjá þeim í náminu.

