

# **HVORDAN SKABER DU MOTIVATION OG LÆRING GENNEM DIGITAL SPILUDVIKLING**



**Hvem er i?**

**Hvem er vi?**



# EDUGAIM

**VI SKABER MOTIVATION  
OG LÆRING GENNEM  
DIGITAL SPILUDVIKLING**



# EDUGAIM

- ➔ ...bygger på de nyeste motivations fokuserede læringsmetoder førende universiteter og gymnasier bruger for at **skabe en øget lyst til at lære.**
- ➔ De unge vil lære at udvikle både *spil, apps, virtual/augmented reality, (evt. Robotstyring)* mm. i sjove og højt motiverende, meningsfulde forløb, der ofte vil inddrage andre af skolens fag i **tværfaglige projekter.**
- ➔ Ved hjælp af en række specialdesignede læringsforløb og materiale, er det muligt at undervise alle børn og unge i de samme **professionelle** udviklingsværktøjer som *industrien, universiteterne og førende gymnasier* bruger. Det gør at *hvert* minut de unge bruger, træner dem **direkte imod en bedre uddannelse og fremtidige job.**
- ➔ Alle børn er digitale forbrugere. Vi kan løfte dem et skridt videre ved at gøre dem til **digitale skabere** og ruste dem til samfundets teknologiske fremtid.

**ALLE** elever har brug for en større teknologisk forståelse  
hvis de skal kunne være en produktiv del af fremtidens  
samfund.



**AALBORG UNIVERSITET**

# **Problembaseret Læring**

21st Century Learning skills

50% tværfagligt arbejde

5 + 5 + 5 + 15 ECTS

**6+ års erfaring med  
motivations  
fokuseret  
undervisning**



**5000+ Elever**

**Tavleundervisning og hjemmeopgaver?**

**Eller**

**Nye 'hands on' højt motiverende  
undervisningsmetoder**



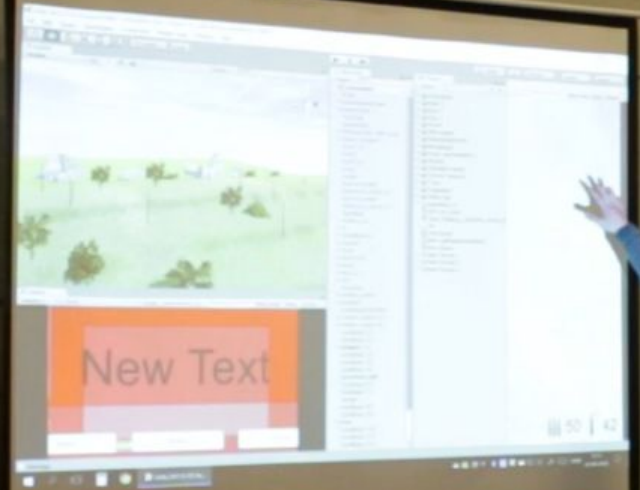
**Det musiske kompagni i Hillerød (STU)**

# Temabaseret spiludvikling



Flygtninge Spil på Højby skole (9. klasserne)

# Elever lavede interaktiv oplevelse til museum på Vestvolden



Innovations forløb i samarbejde med Oplevelsescenter Vestvolden og Valhøj Skole (7.-9. klasse).

To forløb, hvoraf et af dem var med **special klasse**.



# Slotshaven Gymnasium / Realskolen, Holbæk

BioGame (8. klasser og 2.g'er)



# Workshop del 1

## Opgave:

Skriv de tre vigtigste læringsmål ned fra dit fag

5 min

## **Workshop del 2**

### **Opgave:**

Find på en ide til et spil der tager udgangspunkt i læringsmålene og underviser dem til spilleren?

10 min



# Workshop del 3

## Opgave:

Hvad lærer man ved at udvikle jeres spil?

10 min

**Hvad kan vi gøre?**

**og**

**Hvor skal vi starte?**

JOB

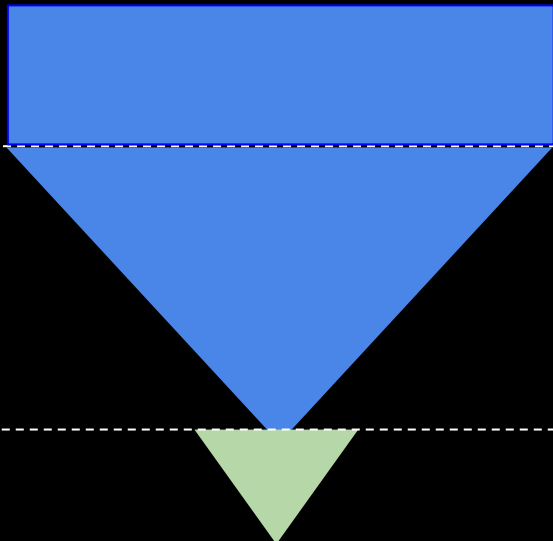
Uni  
Etc.

HTX

9.

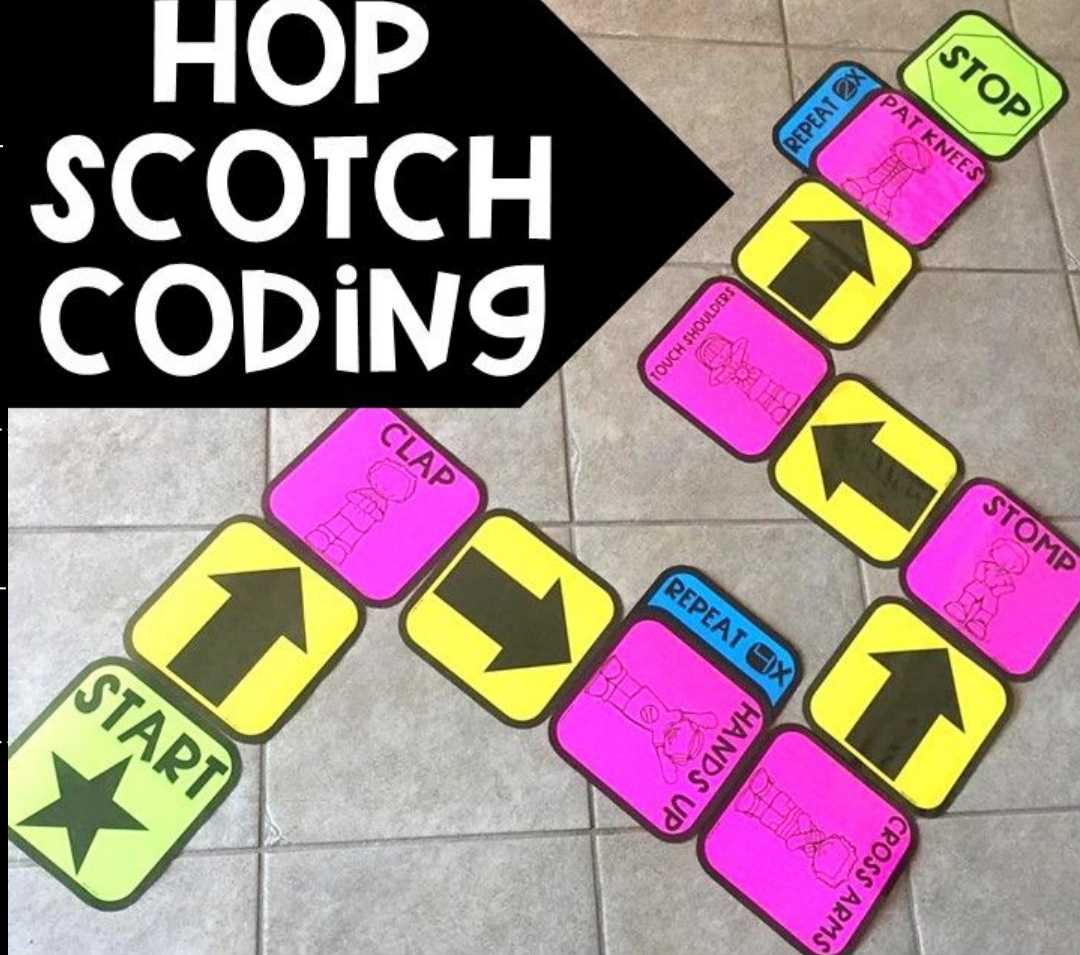
6.

0.



De første år?

# HOP SCOTCH CODING

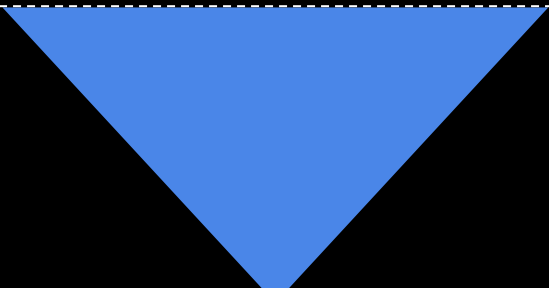


CREATED BY BROOKE BROWN

JOB



Uni  
Etc.



HTX



9.

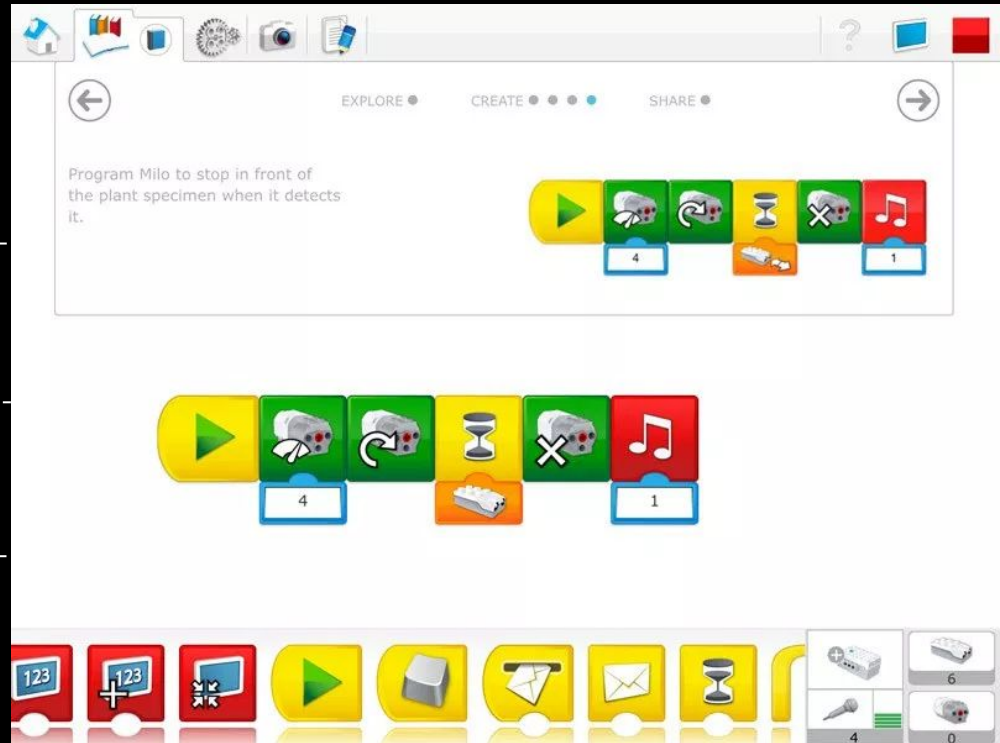
6.

0.



Nuværende muligheder  
(WeDo)

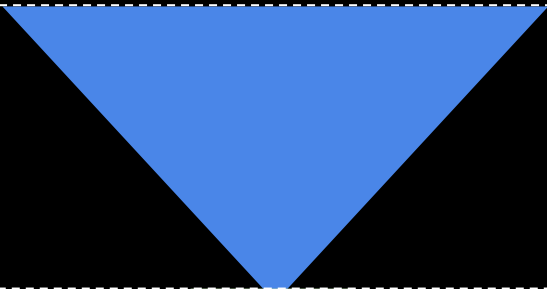
# WeDo Block Programming



JOB



Uni  
Etc.

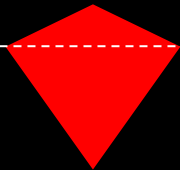


HTX



9.

6.



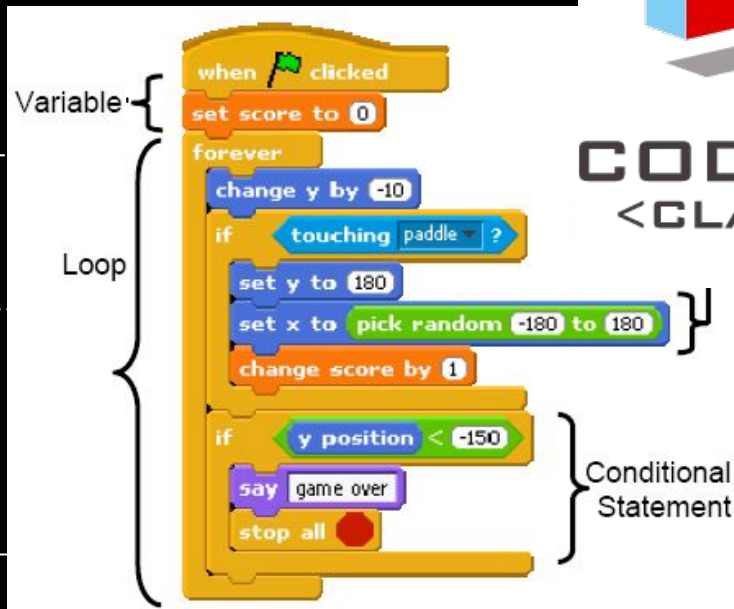
0.

Nuværende muligheder  
(Scratch, Coding Pirates, Coding Class)

# Scratch Block Programming



**CODING**  
<CLASS>



JOB

micro:bit → ultra:bit

Uni  
Etc.

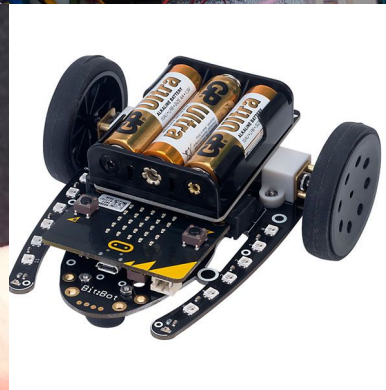
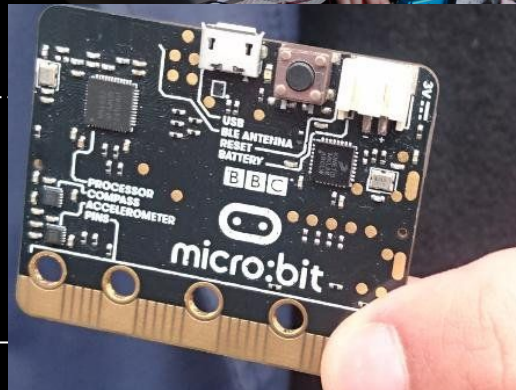
HTX

9.

6.

0.

Ultra:bit muligheder



JOB

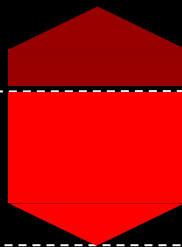
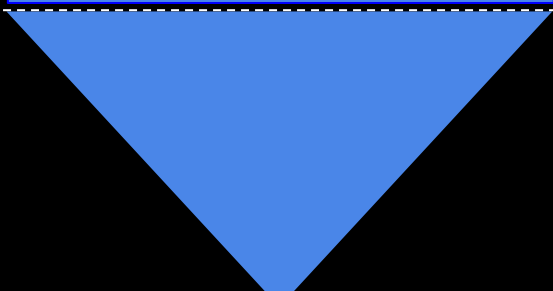
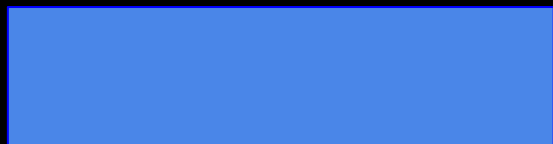
Uni  
Etc.

HTX

9.

6.

0.



Udskolingen?

Nuværende muligheder  
(Scratch, Coding Pirates, Coding Class)



**unity**





**unity**

# Hastrupskolen i Køge

25 drenge, alle erklærede IKKE STUDIEPARATE, modtog undervisning i spiludvikling og en smule programmering som et experiment. (5 dage)

**50%+** bestod test på ‘universitetsniveau’,  
mange helt uden fejl.

# Kompetence udvikling af lærere



# Kompetence udvikling



**Testimonials kan ses på  
[www.edugaim.dk](http://www.edugaim.dk)**

# Kompetence udvikling

*Lærerne har fået et kompetenceløft og vi har fået hjælp til at udvikle elevernes digitale færdigheder. Der er en udpræget øget interesse for programmering, spiludvikling m.m.*

**Marlene Grandjean, Rektor, Slotshaven Gymnasium**

JOB

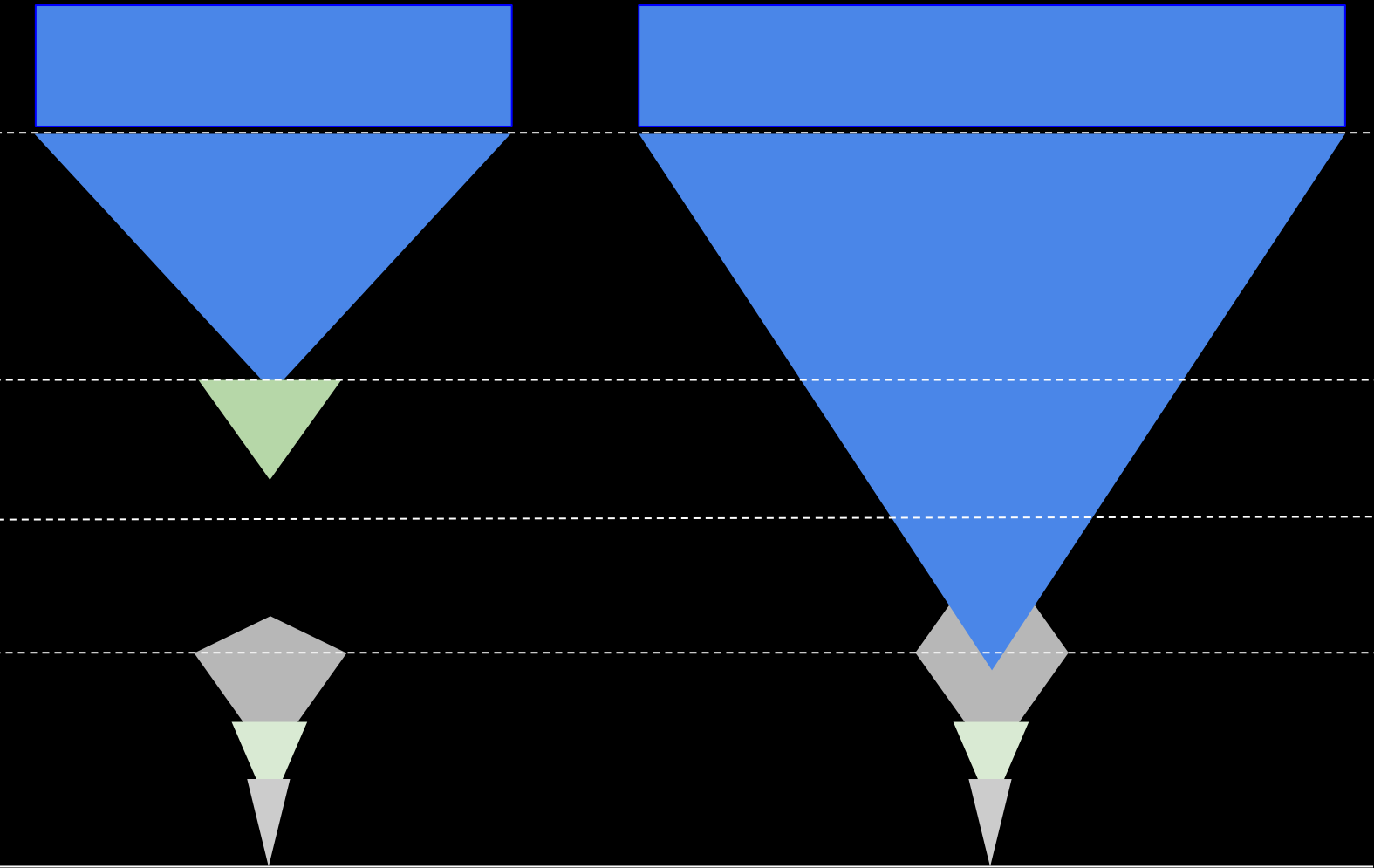
Uni  
Etc.

HTX

9.

6.

0.



Nuværende muligheder  
(f.eks. Med WeDo, Coding Class, Ultra:bit, osv.)

Muligheder med **EduGaim**  
+ (Coding Class, WeDo, Ultra:bit osv.)



# Take-aways

Faglige lærerkompetencer sat i kontekst med interaktive medier motiverer jeres elever til at udvikle IT færdigheder.

Unity og C# vil eleverne møde i videre uddannelse på både gymnasier og universiteter, men også ude i erhvervslivet.

EDUGAIM's netværk er stærkt motiveret til at undervise og udvikle både elevernes og jeres kompetencer.





# EDUGAIM

- ➔ ...bygger på de nyeste motivations fokuserede læringsmetoder førende universiteter og gymnasier bruger for at **skabe en øget lyst til at lære.**
- ➔ De unge vil lære at udvikle både *spil, apps, virtual/augmented reality, (evt. Robotstyring)*, mm. i sjove og højt motiverende, meningsfulde forløb, der ofte vil inddrage andre af skolens fag i **tværfaglige projekter.**
- ➔ Ved hjælp af en række specialdesignede læringsforløb og materiale, er det muligt at undervise alle børn og unge i de samme **professionelle** udviklingsværktøjer *industrien, universiteterne og førende gymnasier* bruger. Det gør at *hvert* minut de unge bruger, træner dem **direkte imod en bedre uddannelse og fremtidige job.**
- ➔ Alle børn er digitale forbrugere. Vi kan løfte dem et skridt videre ved at gøre dem til **digitale skabere** og ruste dem til samfundets teknologiske fremtid.

**Tak fordi i ville høre om vores passion**



# EDUGAIM

## **Kontakt:**



**EDUGAIM**

Morten Walsted

+45 40 341 541

[mw@edugaim.dk](mailto:mw@edugaim.dk)