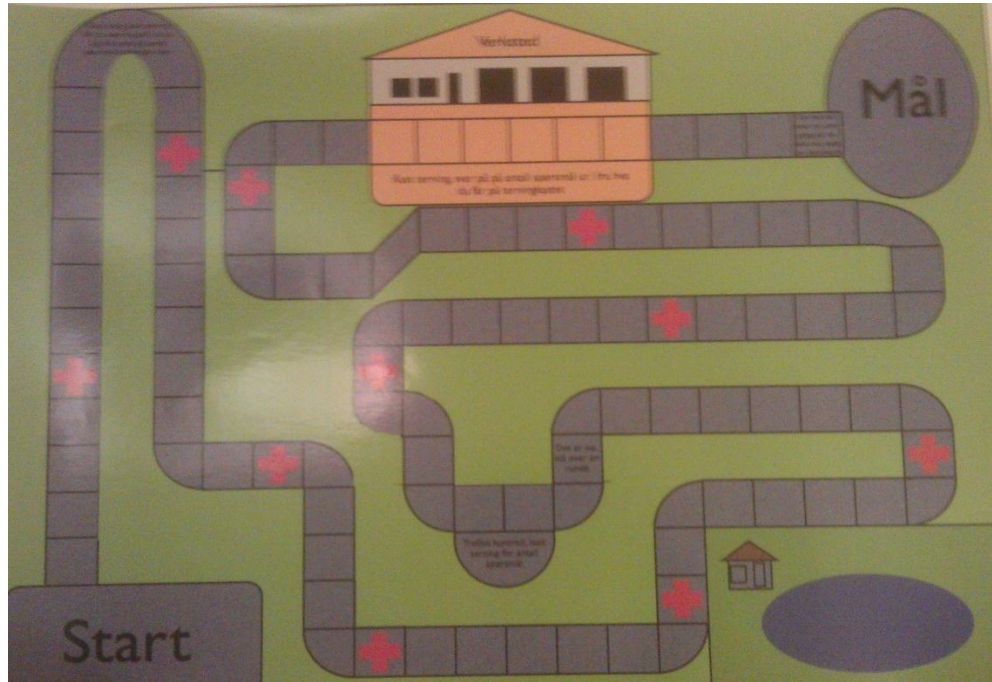


Teorispillet

Hvordan designe et brettspill for forberedelse til teoriprøven?



Skrevet av

Rune Pedersen

Erlend Brenne Sivertsen

TLB251-0911 Kandidatoppgave

Trafikklærer 2. år

Våren 2012



Sammendrag

Som hoveddokumentasjon i vår kandidatoppgave valgte vi å utvikle et spill som kan kunne brukes som et supplement til teoriboka og teorikurs klasse B. Vi gjorde dette på bakgrunn av den høye strøkprosenten og et generelt inntrykk av at elevene mangler motivasjon til å lese seg opp til den teorikunnskapen som trengs for å ta teoriprøven.

I et håp om å utviklet et verktøy som kan bedre teorikunnskapen til elevene, så valgte vi lage et brettspill.

Brettspillet har en faglig forankring og vi har beskrevet prosessen rundt spillet.

Vi har knyttet spillet opp i mot læringsstiler og arbeidsmåte: behaviorisme, kognitiv og sosiokulturell læringsteori. Videre har vi drøftet spillets oppbygning og innhold opp i mot hovedinnholdet i teoriundervisningen for førerkortklasse B.

Spillet vi har lagd er delt inn i tre deler, en hoveddel som går på spørsmål knyttet opp til teoriprøven. Mens det to andre delene går på sikkerhetskortene du trekker under oppkjøring og førstehjelpsspørsmål som gjør at dem får en liten repetisjon på dette også.

Summary

As a documentation of our candidate task, we chose to develop a game that can be used as a supplement to the theory book and theory courses Class B. We did this because of the high stroke rate and a general impression that the students lack motivation to read up to the theoretical knowledge needed to take the theory test.

In the hope of developing a tool that can improve the theoretical knowledge to students, so we decided to create a board game.

The game has a professional basis and we have described the process of the game.

We have tied the game up in the learning styles and working methods: behaviorism, cognitive and socio-cultural learning theory. Furthermore, we discussed the game's structure and content in the main content of the theory of teaching for a driving license Class B.

The game we've done is divided into three parts, a body that goes to questions related to the practice test. While two other components to the safety cards you draw on a run and first aid questions so that it gets a little repetition on this too.

Innhold

Forside.....	1
Teorispillet	1
Sammendrag.....	2
Summary	2
Innholdsfortegnelse.....	3
Forord	4
Innledning.....	4
Begrunnelse for valg av oppgave	5
Ide til produkt.....	6
Baktanken.....	6
Spillet i forhold til teoriproven.....	6
Spillet utforming	7
Bakgrunnsstoff	8
Læreplan kl. B	8
Arbeidsmåte	8
Læringsstiler.....	9
Læringssteorier.....	9
Behaviorisme.....	9
Kognitiv konstruktivise	10
Sosial konstruktivisme (sosiokulturelt læringssyn).....	10
Drøfting	11
Spillet opp mot læreplan kl. B.....	11
Spillet opp mot arbeidsmåte	11
Spillet opp mot læringsstiler	11
Spillet opp mot læringssteorier	12
Behaviorismen.....	12
Kognitiv konstruktivisme.....	12
Sosial konstuktivisme.....	13
Konklusjon	14
Litteraturliste:	15
Samtykkeerklæring.....	16

Forord

Denne rapporten er skrevet for å underbygge vår hoveddokumentasjon, brettspillet er ment å fungere som et supplement for teorikurs å teoriboken for førerkortklasse B.

Innledning

Vi er to studenter som har jobbet sammen før med flere arbeidskrav i studiet og er i samme praksisgruppe. Rapporten vi har skrevet er ment til å dokumentere prosessen rundt utviklingen av vår hoveddokumentasjon, nemlig brettspillet.

Dette innebærer å begrunne hvorfor vi valgte å lage et spill. Videre vil vi si litt om hva vi ønsker å oppnå med spillet, hvordan det kan brukes.

Tidligere har det blitt utviklet minst tre forskjellige spill av studenter ved trafikklærerutdanningen. Etter hva vi vet har to av disse blitt utviklet for å dekke spesifikke deler av føreropplæringen (trafikkalt grunnkurs), og et som skulle dekke alle de fire trinnene i læreplan for førerkortklasse B.

Vi ønsket å høyne kompetansen til elevene som skulle ta teoriprøven for klasse B og kom til slutt frem til følgende problemstilling:

Hvordan designe et brettspill for forberedelse til teoriprøven?

Vi har under utviklingen av spillet hatt hovedfokus på å komme frem til et spill som tar for seg spørsmålene i teoriprøven for klasse B, kombinert med sikkerhetsspørsmålene ved oppkjøring. Samt at vi har tatt med førstehjelp for at dette ikke skal bli glemt så fort.

Det har vært viktig for oss å få et ferdig produkt, for så å prøve det ut for å se om det fungerer slik som det var tenkt.

Konkret har dette medført at vi har brukt mye tid på både den kreative delen og den produktive delen med å få dette laget til et ferdig produkt. Noe som på en måte skar seg litt da han som skulle tegne dette for oss meldte frafall og vi måtte tegne det selv.

Med bakgrunn i dette fremstår vår hoveddokumentasjon som en spillbar prototype av brettspillet.

Begrunnelse for valg av oppgave

I dag er det obligatorisk med trafikal grunnkurs for å kunne øvelseskjøre. Det trafikale grunnkurset er derimot ikke rettet mot teoriprøven, og det heller ikke er noe obligatorisk krav til teoriopplæring for førerkort for personbil. Dette mener vi kan være årsaken til at strykprosenten er blitt så høy som den er I dag.

Strykprosenten er blitt hele 56,5 prosent siden teorikursene ble fjernet i 2005. Før den ble fjernet i 2005 var strykprosenten nede i 30 prosent. (Dinside.no)

Det vil si at i gjennomsnitt blir tatt ca to teoriprøver per førerprøve i dag. Vi tror også at holdningsendringer blant dagens ungdom også har noe av skylden for dette, og det faktum at det er ingen skam å stryke på teoriprøven lengre blant dem.

Så i stedet for å lese seg til kunnskap, tar de heller teoriprøver på nett og memoriserer svarene slik at dem klarer seg gjennom teoriprøven ved trafikkstasjonen.

Etter å ha gått i oss selv kan vi på en måte forstå elevens situasjon. Teoribøker er ikke morsomme og etter en lang dag på skolen er ikke motivasjonen på topp for mere teori på ettermiddagene. For de fleste fører verken dette til leselyst eller annen motivasjon. Når det i tillegg ikke er obligatorisk med teorikurs.

Dette talte for å finne en alternativ måte å la elevene tilegne seg kunnskap på. En måte som i større grad var lystbetont, en måte som elevene kunne gjøre sammen uten verken trafikklærer eller teoribøker. En måte som kan gjøre eleven litt mer forberedt til teoriprøven ved trafikkstasjonen. Et brettspill.

Vi begynte så å undersøke hvorvidt noen hadde gjort dette før oss. Vi fant ut at det hadde blitt utviklet minst tre forskjellige brettspill av studenter ved Hint tidligere.

Etter det vi kunne finne ut så ble to av disse utviklet med hensikt i å dekke spesifikke deler av føreropplæringen, hovedsakelig knyttet til trafikal grunnkurs. Og det siste var laget for å dekke alle trinn målene I føreropplæringen. Vi synes det er rart at ingen har sett på det faktum at strykprosenten er så høy som den er å laget et spill ut i fra det.

Derfor havnet vi på å lage et spill med det målet at studenten vill være et lite hakk bedre forberedt til den teoretiske og praktiske prøven ved trafikkstasjonen.

Ide til produkt

Baktanken

Vi var klar over at mange unge sliter med å bestå teoriprøven i dag. I og med at vi har et system som gjør at de kan prøve om igjen relativt kort tid etter, kan gjøre at noen står på ren flaks. Dette er selvsagt negativt for både trafikksikkerheten og trafikkflyten. Da disse kunnskapene er grunnleggende for å kjøre bil, ble vi interessert i å finne ut om det kunne finnes noen alternative læringsmetoder.

De fleste unge sitter i dag med lærebøker og teoriprøver på nett. De fleste går også på skole, og kan rett og slett være lei av lesing og pugging. Det kan være en av grunnene til at mange sitter foran pc'en og trykker seg gjennom teoriprøve etter teoriprøve. Disse teoriprøvene er ment som et supplement til lærebøkene, for å finne ut om man er klar til å ta teoriprøven på Statens Vegvesen. Det er uheldig at mange dropper læreboken til fordel for slike prøver, da de ikke er egnet for nyinnlæring og gir lite mulighet til å begrunne og forklare stoffet.

Vi kom fram til at vi ønsket å lage et brettspill som mer egnet for nyinnlæring enn disse prøvene på nettet. Hovedforskjellen her er at et brettspill er avhengig av to eller fler spillere, og dermed kunne vi unngå at elevene ble sittende alene og svare på spørsmålene. Vi fant ut at denne måten ga større sjanse for at svarene kunne forklares og begrunnes, da et slikt spill vil utnytte forhåndskunnskapene til elevene. Fordelen er at de mest sannsynlig sitter inne med forskjellige kunnskaper og kan forklare hverandre det de lurer på, og drøfte underveis. Det er denne drøftingen og diskusjonen som er bakgrunnen for måten vi har designet spillet på, og vi ønsker at elevene skal spille lagvis og samarbeide for å komme i mål

Spillet i forhold til teoriprøven

Spillet vårt skulle være spørsmålsbasert, på lik linje som spørsmålene på teoriprøven. Spillet er ment som øving til teoriprøven, og derfor mente vi at det var riktig å gjøre det relativt likt.

Noe som er forskjellig i spillet vårt, er at vi har to tema som ekstra kategorier:

Sikkerhetskontroll og førstehjelp. Dette valgte vi å ha med fordi vi, basert på vår egen erfaring, hadde et inntrykk av at dette var tema som kunne falle litt gjennom og bli oversett i dagens bilføreropplæring. Blant annet fordi førstehjelpskurset hører til trinn 1 i dagens læreplan, syntes vi at det kunne være greit med en repetisjon når elevene nærmer seg oppkjøringsdato.

Spillet utforming

Vi hadde noen runder fram og tilbake angående oppbyggingen av selve brettet. Vi ville begge ha en utforming lik et tradisjonelt brettspill. Vi bestemte oss for å ha litt over hundre spilleruter og reglene skulle si at elevene måtte svare rett på et spørsmål for hver gang de skulle flytte. Vi ville også innlemme sikkerhetskontroll og førstehjelp som egne tema i spillet. Vi tenkte først å innlemme noen former for trafikkhuell og lignende situasjoner på enkelte ruter i spillet, men bestemte oss for å sette et rødt kors på en del av rutene der elevene må svare på førstehjelpsspørsmål i stedet for «vanlige» spørsmål. Vi ville også ha med sikkerhetskontroll og fant ut at vi kunne ha et eget «verkstedsområde», bestående av seks sammenhengende ruter i spillet. På denne måten vil elevene alltid havne minst en gang der. Da skal de kaste terningen for å finne ut hvor mange spørsmål innenfor temaet sikkerhetskontroll de må svare på for å gå videre. De må svare rett på alle for å gå videre.

Antall spillere er som sagt mest ønskelig 4+. Det fordi at vi ønsket at elevene skulle snakke sammen og dele kunnskap og erfaringer, og dette kan gjøres ved at to eller flere samarbeider om en spillebrikke.

Teoriprøven i dag består av 45 spørsmål, og vi har designet spillet slik at elevene må svare riktig på rundt 40 spørsmål for å fullføre, på lik linje som på teoriprøven. Antallet spørsmål er litt avhengig av hvor mye de får på terningen og antallet ruter de får gå for hvert kast, men med en gjennomsnittlig verdi på 3-4 på terningen pluss noen ekstraspørsmål vil de, som sagt, måtte svare riktig på ca. 40 spørsmål, og da sannsynligvis svare på en del flere spørsmål totalt siden de ikke får gå videre hvis de svarer feil.

Spørsmålenes oppbygging er lagt opp til å være lik de elevene kan få på teoriprøven, bortsett fra at spørsmålene i spillet kun er tekstbaserte. Hovedspørsmålene er fulgt opp av fire svaralternativer, derav et riktig. Sikkerhetskontroll og førstehjelpsspørsmålene har kun spørsmål og svar, ingen alternativer.

Selve produksjonen foregikk for det meste for egen maskin. Vi hadde en avtale med en grafisk designer om å få tegnet motivet til spillet og spørsmålskortene, men han varslet i siste øyeblikk om at han ikke fikk tid. Da måtte vi finne en annen løsning. Vi fikk en kjenning til å skrive ut selve spillbrettet i stort format og limte det fast på en bakgrunn av stiv papp. Spørsmålskortene ble skrevet i MS Power Point og ble skrevet ut på en hjemmeprinter. Så ble arkene snudd, og baksiden ble skrevet ut. Deretter skjærte vi ut alle spørsmålene for hånd. Vi

skulle gjerne hatt litt proffere utseende på kortene og spillet, men når avtalen med designeren gikk i vasken, fikk vi ikke tid til å avtale med noen andre og bestemte oss for å gjøre det selv.

Bakgrunnsstoff

Læreplan kl. B

Dagens læreplan legger noen føringer for hvordan undervisning i klasserom skal gjennomføres. Den legger vekt på felles deling av erfaringer og diskusjon av disse fremfor at læreren kun skal drive formidling. Dette sees eksempelvis på trafikalt grunn kurs der opplæringen skal ha fokus på elevens kunnskap og erfaringer. Selv om TGK er første introduksjon til trafikk for mange, har alle et eller annet forhold til å oppholde seg i trafikken.

Vi ser også i trinn 4 at elevene skal sammen dele sine opplevelser og erfaringer. De skal i fellesskap reflektere over dette, begrunne sine valg og vurdere seg selv for å utvikle selvinnsett og risikoforståelse.

Arbeidsmåte

Arbeidsmåten spillet baserer seg på smågruppelæring, altså inndeling av elevene i mindre grupper som ved tradisjonell gruppearbeid. Det som gjør det litt annerledes er at elevene ikke kan dele ut arbeidsoppgaver og gå hver til sitt, men de må arbeide sammen gjennom hele prosessen. Svein Loeng har satt opp noen punkter angående smågruppelæring (Arbeidsmåter, pp, Svein Loeng):

Positivt:

- Hver deltager får i større grad komme med sine egne erfaringer i forhold til klasseromsundervisning
- Elevene får delt erfaringer seg imellom og det blir større muligheter for drøfting av elevenes erfaringer

Negativt:

- Smågruppelæring kan påvirkes av personlige motsetninger i gruppa og læringsutbyttet kan være sårbart for om det skulle oppstå gruppepress

Fallgruver

- Arbeidsmåten er avhengig av at alle deltagerne tar ansvar for å bidra
- Det er viktig å ha god kommunikasjon mellom deltagerne

Han nevner også at denne arbeidsmåten skal være et læringsfelleskap, altså at elevene lærer ved å arbeide med hverandre i motsetning til å bli fortalt av en lærer

Læringsstiler

Vi har alle en eller flere foretrukne måter å lære på. De kan deles in i fire hovedkategorier, som bygger på forskjellige måter av stimuli (Persepsjon, pp, Svein Loeng):

- Visuell: For de som foretrekker å lese, se bilder/diagrammer osv.
- Auditiv: For de som foretrekker å gå på forelesning, sitte i fellesskap og diskutere osv.
- Taktil: For de som foretrekker å skrive, tegne, spille spill osv.
- Kinestetisk: For de som foretrekker å bevege seg, og oppleve på egen hånd og deretter gjøre seg erfaringer

Her er det altså fordelaktig å bruke en læringsstil som er tilpasset eleven. Ved undervisning av flere, kan det være lurt å være innom flere læringsstiler for at flest mulig skal sitte igjen med et godt læringsutbytte. For eksempel å støtte opp om det du formidler om både muntlig og på tavle/powerpoint. Da er man innom både visuell og auditiv og sjansen er at stoffet sitter bedre igjen hos elevene.

Læringssteorier

Behaviorisme

Behaviorismen har fokus på den ytre, observerbare atferden til elevene. Tanker, følelser og motiver er ikke tilgjengelig for vitenskapen og blir ikke fokusert på. Derfor er det den atferden som kan observeres som er vesentlig.

En sentral person innenfor denne læringssteorien er Burrhus Frederic Skinner (1904-1990). Tenkingen hans var å konsentrere seg om responsen eleven gir når den blir utsatt for et stimulus. Da den observerbare responsen. Videre brukes det forsterkere for å forsterke positiv atferd og man ignorerer negativ atferd. Dette kan sammenlignes med oppdragelsen av en hund, for eksempel når en hund skal lære seg å sitte. Da kan den få en godbit hver gang den gjør rett og ignorert når den ikke gjør det. Etter hvert kommer denne godbiten sjeldnere og sjeldnere til hunden har lært seg den rett atferden. (Postholm og Moen, 2009, s. 20)

Videre er behaviorismen basert på å presentere små porsjoner av fagstoffet på en gang og holde tilbake til det stoffet som er presentert håndteres. Her er det meningen at eleven skal få umiddelbar tilbakemelding på det den har utført/svart. (Læringsteori, pp, Svein Loeng).

Kognitiv konstruktivise

En sentral person innenfor kognitivismen er Jean Piaget (1896-1980). Han mener at vi tolker nye sanseinntrykk basert på et grunnlag vi allerede har. Det å lære seg noe vil gjøres på bakgrunn av hvilken oppfatning eleven allerede har. Piaget mener denne oppfatningen utgjør et skjema for hvordan eleven skal utføre det. For eksempel bilkjøring.

Når eleven begynner med opplæringen, vil den, på grunn av ny kunnskap, utvide til flere underskjema for hvordan å kjøre bil i forskjellige situasjoner.

Et begrep han bruker er assimilasjon. Dette går ut på at eleven tolker ny informasjon på grunnlag av de skjemaene den allerede har dannet seg. Med dette mener han at eleven prøver å få denne nye kunnskapen til å passe med noe han allerede vet, og har lagret i skjemaene.

Et annet begrep han bruker er akkomodasjon. Med dette tenker han på når eleven får ny kunnskap som ikke passer inn i noen av de lagrede skjemaene han allerede har. Da kommer eleven ut av det Piaget kaller kognitiv likevekt, og det setter i gang en prosess for å utjevne dette. Han mener dette er drivkraften til læring (Læringsteori, pp, Svein Loeng).

Sosial konstruktivisme (sosiokulturelt læringsyn)

I denne retningen av konstruktivismen legges det vekt på at læringen skjer i et sosialt samspill, da spesielt med personer som er mer kompetente enn eleven. Denne teorien er bygd på tankene til Lev Semenovich Vygotskij. Han fremhever at barn vil utvikle seg i forhold til det miljøet det vokser opp i. Han visualiser teorien som det sosiale planet og det psykologiske planet. Han mener at kunnskapen barnet tillegger seg først vil komme fram på det sosiale planet, og ved hjelp av en aktiv prosess fra barnets side, vil det så overføres til det psykologiske planet. Etter hvert vil barnet få mulighet til problemløsning ved å tenke i stedet for å trenge hjelp fra en voksen. Han legger vekt på språket sin rolle i å tilegne seg disse egenskapene, og påpeker at det sosiale samspillet er et verktøy i denne læringsprosessen. (Postholm og Moen, 2009, s. 21)

Drøfting

Spillet opp mot læreplan kl. B

Læreplanen legger jo opp til deling av erfaringer og opplevelser mellom elevene. Spillet utnytter den samme tankegangen om felles deling av opplevelser og erfaringer, og vi mener at elevene dermed vil kunne dele sin kunnskap med hverandre. Slik kan de lære noe nytt og de kan forsterke og øke forståelsen over noe de allerede kan. Spillet er basert på å spilles i grupper, og dermed sette i gang en diskusjon rundt de forskjellige temaene som blir tatt opp. Dermed mener vi det er større sjanse for refleksjon over denne kunnskapen og dermed resultere i bedre forståelse av fagstoffet.

Spillet opp mot arbeidsmåte

Spillet drar nytte av at elevene får komme med og benytte seg av erfaringene sine, og at de får diskutert og kan få nytte av å forklare stoffet til hverandre. De kan også få sett erfaringene sine i et nytt lys ved å få frem ulike synspunkter i gruppa

Her mener vi at et slikt spill ikke lider av gruppepress og personlige motsetninger i gruppa, da spillet styrer hvordan fagstoffet blir angrepet, og det ikke er aktuelt med fordeling av arbeidsoppgaver slik som tradisjonelt gruppearbeid kan preges av.

De klassiske fallgruvne er ikke like relevante da spillet som sagt styrer løpet og det at læringsutbyttet ikke er like avhengig av at elevene tar et like stort ansvar. Det er imidlertid viktig at elevene kommuniserer seg imellom, men det at de arbeider i fellesskap hjelper til med å sikre samarbeidet bedre enn om de kunne delt opp i forskjellige arbeidsoppgaver.

Spillet opp mot læringsstiler

Fordi folk er forskjellige, har vi også forskjellige måter vi foretrekker å lære oss noe på. De ulike læringsstilene bruker forskjellige stimuli, og treffer forskjellige sanser. Dette mener vi er fordelaktig da det er forskjell på hvilke sanser vi er best egnet til å ta til oss læring fra. Ved å ha et produkt som benytter seg av flere læringsstiler, er sjansen større for at elevene sitter igjen med et læringsutbytte.

Vi mener at spillet drar nytte av flere læringsstiler. For den som leser opp et spørsmål blir dette en visuell læringsstil, mens den som får spørsmålet opplest opplever en auditiv læringsstil. Spillet legger også opp til diskusjon om det er flere på et lag, noe som også

komme inn under den auditive læringsstilen. Disse rollene byttes gjennom hele spillet, og sjansen blir større for å være innom de best egnete sansene til de aktuelle elevene som spiller.

Vi vil også dra inn den taktile læringsstilen i dette spillet, da den blant annet går på å spille spill. Altså, selv om hovedinntrykket kommer fra det visuelle og det auditive, er det å spille en aktivitet i seg selv som vi mener mange kan ha et godt læringsutbytte, da sansene kan bli stimulert på flere måter enn om man kun skal lese eller få noe opplest.

Spillet opp mot læringssteorier

Behaviorismen

Spillet har likheter med den behavioristiske tenkningen som vektlegger belønning for korrekt atferd. Spillet fokuserer kun på resultater, slik som denne tenkningen fokuserer på ytre atferd og ikke på det psykologiske bak handlingen. Elevene er nødt til å svare rett på spørsmålene for å gå videre, og dette mener vi gjør at de kan bli mer motiverte for å prøve å løse oppgaven. Belønningen kan likevel få forskjellig effekt med tanke på forskjeller i personlighet, spesielt vinnerinstinkt, som kan utgjøre en forskjell i elevenes innsats i løpet av spillet.

Spillet slekter også på behaviorismen i forhold til at det gir umiddelbar tilbakemelding på om oppgaven er løst eller ikke. Selv om spørsmålskortene kun gir en fasit, ønsker vi at dette skal sette i gang en diskusjon for å forstå svaret. Om dette ikke skjer, mener vi fortsatt at eleven kan ha utbytte av det, på den måten at den begynner å lure på det, eller som en bevisstgjøring på mangelfull kunnskap.

Spillet er forskjellig i forhold til behaviorismen på den måten at eleven får et nytt spørsmål selv om den ikke svarte rett på det forrige. Temaet på spørsmålet er tilfeldig, og spillet går dermed videre selv om det forrige temaet ikke er behersket. Dette mener vi kan være negativt for læringsutbyttet, men samtidig positivt for motivasjonene ved at eleven ikke blir stående fast.

Kognitiv konstruktivisme

Spørsmålene i spillet må besvares på grunnlag av hvilke kunnskaper elevene har fra før. Dette mener vi passer overens med Piagets skjema-tenkning. Det mest vesentlige her er om eleven ikke klarer å svare på et spørsmål og ikke klarer å forstå svaret. Da mener vi det kan oppstå det Piaget kaller akkomodasjon. Da har eleven kommet ut av kognitiv likevekt, og det vil oppstå en prosess inne i eleven som gjør at den blir motivert til å finne ut hvordan den skal få

svaret til å stemme. Hvis vi tenker oss dette kombinert med den behavioristiske belønningen for rett svar, mener vi at eleven har god sjanse for å holde på motivasjonen uansett om den klarer å svare på alle spørsmålene. Vi tror også at det er god sjanse for diskusjon i gruppen om et det er vanskelig å forstå svaret på noen av spørsmålene, slik at vi også får blandet inn en auditiv lærestil.

Vi tror likevel at det kan være skadelig for motivasjonen og læringsutbyttet om spørsmålet stiller for høye krav i forhold til elevens tidligere kunnskap, slik at oppgaven virker litt umulig og eleven kan bli litt oppgitt og frustrert. Løsningen håper vi kommer i form av at spillet benytter seg av smågruppelæring som arbeidsmåte og at elevene skal komme seg over disse hindrene sammen.

Sosial konstruktivisme

Denne tankegangen mener vi stemmer meget godt overens med spillet da den legger vekt på læring i sosiale situasjoner. Siden spillet er bygd opp rundt smågruppelæring som arbeidsmåte, og at det i tillegg oppfordrer til en auditiv lærestil, mener vi at det skal oppfylle det den sosiale konstruktivismen legger til grunn. Som er at gjennom blant annet diskusjon med andre, er språket med på å utvikle kunnskap hos elevene. Dette sosiale samspillet er også med på å utvikle evnen til refleksjon hos elevene.

Tradisjonelt sett kan gruppearbeid negativt påvirket av sterke personligheter eller motsetninger i gruppa. Vi mener at spillet likevel ikke er like sårbart fordi elevenes aktiviteter blir styrt av spillets gang, og ikke i som om de skulle fått utdelt en oppgave, også bestemme innholdet sammen.

Noe som kan være skadelig for læringsutbyttet, er om en eller flere elever er likegyldige til sin rolle i spillet. Da kan diskusjonen falle bort. Hvis det skjer kan, ifølge den sosiokulturelle tenkningen, læringsutbyttet falle helt, eller delvis bort fordi det sosiale samspillet og det meste av språket forsvinner.

Konklusjon

I prosessen med å lage et brettspill for forberedelse til teoriprøven har vi vært innom en del tema. Vi har begrunnet valget av oppgaven, og vi har beskrevet hvordan vi har utviklet designet på spillet, og hvorfor vi valgte å gjøre det sånn.

Vi har presentert og drøftet spillet i forhold til læreplan kl. B, arbeidsmåter, læringsstiler og læringsteori.

Vi har laget et spill som ligger opp mot teoriprøven og som ivaretar læringsutbytte til de fleste typer personligheter. Dette mener vi å ha sikret gjennom forankring i pedagogisk teori.

Vi har dessverre ikke hatt tid til å teste spillet opp mot målgruppen, men har prøvd det selv og opplevde at det fungerte bra.

Vi mener at spillet kan brukes som et supplement til den tradisjonelle teoriopplæringen og dermed mener vi selv at vi har, med selve produktet, svart på problemstillingen vår.

Litteraturliste:

Cvijanovic, Anette. 2008. *Over halvparten stryker.*

<http://www.dinside.no/794518/over-halvparten-stryker>

Loeng, Svein. *Persepsjon.* Powerpoint-presentasjon.

[https://fronter.com/hint/links/files.phtml/4f4f617cd85ec.1926810729\\$1035773042\\$/Undervisning/Persepsjon](https://fronter.com/hint/links/files.phtml/4f4f617cd85ec.1926810729$1035773042$/Undervisning/Persepsjon)

Loeng, Svein. *Arbeidsmåter.* Powerpoint-presentasjon.

[https://fronter.com/hint/links/files.phtml/4f4f617cd85ec.1926810729\\$1035773042\\$/Undervisning/Arbeidsm_prcent_E5ter](https://fronter.com/hint/links/files.phtml/4f4f617cd85ec.1926810729$1035773042$/Undervisning/Arbeidsm_prcent_E5ter)

Loeng, Svein. *Læringsteori.* Powerpoint-presentasjon.

[https://fronter.com/hint/links/files.phtml/4f4f617cd85ec.2064279926\\$1035773042\\$/Undervisning/L_prcent_E6ringsteori](https://fronter.com/hint/links/files.phtml/4f4f617cd85ec.2064279926$1035773042$/Undervisning/L_prcent_E6ringsteori)

- Postholm, May Britt og Moen, Torill. 2009. *Forsknings- og utviklingsarbeid i skolen.* Universitetsforlaget.

(Alle linker lastet ned pr. 01.03.12)



SAMTYKKE TIL HØGSKOLENS BRUK AV BACHELOR-/KANDIDAT- OG PROSJEKTOPPGAVER

Forfatter(e): Rune Pedersen

Norsk tittel: Teori spillet

Engelsk tittel: Theory game

Studieprogram: Trafikk lærer utdanningen

Emnekode og navn: TLB 251 Kandidatoppgave



Vi/jeg samtykker i at oppgaven gjøres tilgjengelig på høgskolens bibliotek.



Vi/jeg samtykker i at oppgaven kan publiseres elektronisk.



Vår/min oppgave inneholder taushetsbelagte opplysninger og må derfor ikke gjøres tilgjengelig for andre.

Kan frigis fra: _____

Dato: 2/3-2012
Rune Pedersen

underskrift

underskrift

Erlend B. Sivertsen

underskrift

underskrift

Bacheloroppgaven skal leveres i 4 eksemplarer (dersom ikke annet er avtalt).