

Studiekraft ped2750 høst 2017

Formelle krav for essayet

Essayet skal være på 5 sider med tekst (5 sider, ikke inkludert forside og litteraturliste, 1,5 linjeavstand, 12 punkt skrift). Eventuelle illustrasjoner regnes ikke med i sideantallet.

Essayoppgaver for PED2750 Høst 2017

Du skal velge én av de to oppgavene:

Oppgavealternativ 1:

a) Det er økende forventninger om at digitale spill kan bidra til bedre læring. Gi en kort presentasjon av hva som kan karakterisere læring med spill ut fra litteraturen i kurset. Gi også en kort presentasjon av kunnskapsintegrasjon (Knowledge integration"). Bruk litteraturen i kurset til å vise hvordan læring med digitale spill kan forenes med denne modellen for læring, og hva i modellen kunnskapsintegrasjon som ikke går godt sammen med bruk av spill i læringsprosesser.

(ca 50% vekt i evalueringen)

b) I den nye fellesdelen til læreplanen for skolen står det følgende om grunnleggende ferdigheter:

Skolen skal legge til rette for og støtte elevenes utvikling av de fem grunnleggende ferdighetene gjennom hele opplæringsløpet. Læreplanverket definerer fem grunnleggende ferdigheter: lesing, skriving, regning, muntlige ferdigheter og digitale ferdigheter. Disse ferdighetene er del av den faglige kompetansen og nødvendige redskaper for læring og faglig forståelse. **De er også viktige for utviklingen av elevenes identitet og sosiale relasjoner, og for å kunne delta i utdanning, arbeid og samfunnsniv (utheving for oppgaven)**

Drøft hvordan spill i læringsprosesser i skolen (slik du har presentert det i del a), kan være med på å støtte opp om det som er uthevet i oppgaveteksten, og hva som kan være mindre gunstig med spill i læring i relasjon til det som er uthevet. Du kan også bruke eksempler på spill eller ideer til spillopplegg i denne drøftingen.

Oppgavealternativ 2

a) Ta utgangspunkt i en læringsteori eller modell og skisser et læringsopplegg for matematikk som har som formål både å lære matematikk og digitale ferdigheter. Du må kort presentere teorien eller modellen du tar utgangspunkt i. Opplegget skal blant annet anvende spill i læring og skal ta utgangspunkt i følgende formulering i læreplanen for matematikk: "Digitale ferdigheter i matematikk inneber å bruke digitale verktøy til læring gjennom spel, utforskning, visualisering og presentasjon."

Du kan tenke deg at læringsopplegget skal brukes i skolen i et 4 timers økt i matematikk for 10.klasse. Bruk ikke mye plass på detaljer.

(ca 50% vekt i evalueringen)

b) Bruk litteraturen i kurset til å diskutere det du har beskrevet i del a, spesielt i forhold til hvordan teknologi, andre elever, pedagogisk opplegg og læreren kan ha innflytelse på læringsprosessen når både matematikk og digitale ferdigheter skal utvikles hos elevene.

(ca 50% vekt i evalueringen)