asger.hansen@jur.ku.dk
@AsgerHansen

GAMIFICEREDE LÆRINGSOBJEKTER - Hvorfor, hvad og hvordan?

Hvorfor?

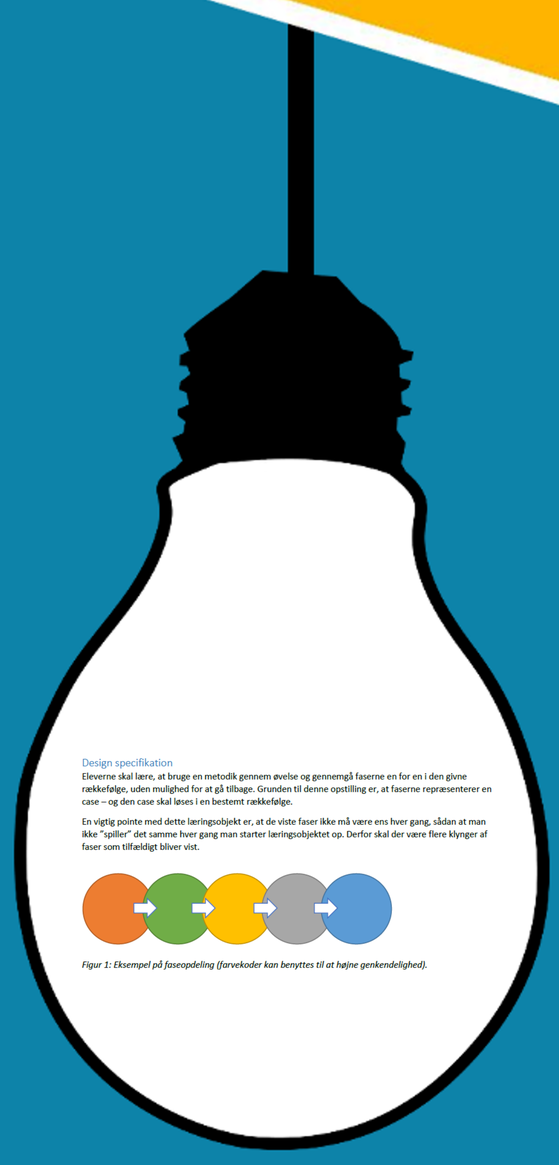
Vi lever i en tid, hvor informationskompetencer er super relevante, men hvor vi samtidig ikke altid formår at ramme den studerendes just-in-time behov for undervisning. Informationskompetence skal ikke længere alene være et vedhæng til den faglige undervisning, men gøres sjovt, relevant og fleksibelt i forhold den studerendes behov og studieplanlægning.

Hvad?

For at imødegå dette behov for fleksibel læring, har vi arbejdet med udviklingen af skabeloner for gamificerede læringsobjekter. Kravene har været, at de udviklede læringsobjekter var af en generisk karakter, som tillod genbrug. Derudover skulle objekterne også kunne implementeres frit i en platformuafhængig (LMS) løsning.

Hvordan?

Samarbejde med undervisere eller fagspecialister danner grundlaget, hvorefter det læringsobjekt gamificeres i samarbejde med en spildesigner (såfremt det er nødvendigt). Der udarbejdes en platformuafhængig drejebog for elementet, hvorefter det omsættes til html-kode.



Design specifikation

Eleverne skal lære, at bruge en metodik gennem øvelse og gennemgå faserne en for en i den givne rækkefølge, uden mulighed for at gå tilbage. Grunden til denne opstilling er, at faserne repræsenterer en case – og den case skal løses i en bestemt rækkefølge.

En vigtig pointe med dette læringsobjekt er, at de viste faser ikke må være ens hver gang, sådan at man ikke "spiller" det samme hver gang man starter læringsobjektet op. Derfor skal der være flere klynger af faser som tilfældigt bliver vist.

Figur 1: Eksempel på faseopdeling (farvekoder kan benyttes til at højne genkendelighed).

Just Another Day at the Office - introduktion

OBS! Du har i alt: **59m. 59s.**
Til at gennemføre hele læringsobjektet.

Kære studerende.
Velkommen til et læringsobjekt, der sætte fokus på livet efter studiet. Du vil i læringsobjektet træde ind i en rolle som ung fuldmægtig i et advokatkontor.
Læringsobjektet henvender sig til juraestudierende, med specielt fokus på immaterialret. Hvis du ikke kender til dette, vil det være tæt på umuligt at løse spørgsmålene tilfredsstillende.

Casen er som følger: Du befinder dig på kontoret en sen fredag eftermiddag, weekenden venter i horisonten. Faktisk har du om en time en aftale med din kæreste foran biografen, hvor I skal have en hyggelig aften. Lige som du overvejer at lukke din PC for at begive dig mod biografen, dukker der en mail op fra en partner i firmaet. Personen er kendt for at kræve perfektion, men samtidig også som værende meget utålmodig. Den pågældende eftermiddag beslutter du dig for, at du vil levere varen, men at du også vil nå biografturen.

Kan du nå at gøre chefen glad og samtidig aftalen med din kæreste, eller må du skuffe en eller begge parter?

Til din hjælp har du alle de retskilder du kender fra dit studie, du kan derudover anvende både bøger, tidsskrifter og on-line databaser efter behov.

FORTSÆT

Støttet af Danmarks Elektroniske Fag- og Forskningsbibliotek (DEFF)

KØBENHAVNS UNIVERSITETSBIBLIOTEK
DET KONGELIGE BIBLIOTEK