

BEDRE LÆRING MED QUIZ I KLASSEN

Kahoot! er en annerledes måte å finne ut om elevene har forstått det læreren sier. Ved bruk av smarttelefoner, nettbrett eller pc testes elevene med en sanntids quiz i løpet av timen.

- Et slikt avbrekk gjør læring mer engasjerende, den er sosialt stimulerende og man lærer bedre. Det sier professor Alf Inge Wang, som har utviklet spillet som er en læringsplattform tilpasset ungdommens kjennskap til sosiale medier og spill.

Dette er settingen: I et klasserom ber læreren elevene ta frem pc, smarttelefon eller et nettbrett. Det er tid for Kahoot! Nå skal elevene vise hva de har fått med seg gjennom timen og de logger seg på. På skjermen kommer spørsmålene som læreren har forberedt med fire svaralternativ. Hvor lang tid de har på å svare vises på skjermen. Spillet skaper både latter og engasjement. De må svare der og da, og ingen rekker å sjekke fakta i bøker eller på nett. Elevene får vist hva de har forstått på en litt uhøytidelig måte. For læreren gir det en viktig pekepinne på hva elevene har oppfattet i løpt av timen og hva de så absolutt ikke har forstått.

Alf Inge Wang, professor ved NTNU og idéhaver bak Kahoot!, er Norges første professor i spillteknologi. Han har undervist på NTNU i en årrekke, og tok tidlig i bruk utradisjonelle metoder for å sjekke om elevene hadde oppfattet og forstått forelesningene, gjerne basert på gameshow-modeller som "Vil du bli millionær" og "Jeopardy".

- En populær og morsom måte å teste kunnskapen,

men deltagelsen begrenset seg til noen få av alle studentene hver gang, sier Wang.

Sosiale spill i undervisning

Via et annet prosjekt som utviklet en plattform som gjorde det mulig for mange personer å spille sammen på samme skjerm kom tanken om å utvikle en egen læringsplattform som kunne brukes i undervisning. I 2007 satte Wang i gang flere masterprosjekter på dette og frem til 2011 forbedret de prototypene til det som da het Lecture quiz. Målet var å gjøre undervisningen bedre. Med på laget kom TTO som kommersialiseringsaktør. Forprosjektmidler fra NTNU Discovery på 100 000 kroner gjorde det mulig å komme i gang.

I 2012 fikk Kahoot-prosjektet ved NTNU TTO hovedstøtten på 800 000 fra NTNU Discovery. Sammen med Mobitroll, et spin-off selskap fra NTNU, som en kompletterende teknologi sattes det nå for fullt på utvikling og verifisering av e-læringsverktøyet Kahoot.

- Vi tok med oss lærdommen fra studentprototypene og vedtok å ta dette til noe som er liv laga. Forprosjektet hadde vist oss hva vi trengte og nå var tiden inne. På sett og vis skrotet vi alt det tekniske vi hadde jobbet med tidligere og begynte på nytt. Vi visste hva vi ville ha. Denne plattformen

Kahoot!

- Bruker eksisterende infrastruktur: WiFi, PC, projektor og device

- Mange kan delta

- Feedback til elev

- Feedback til lærer

- Sosialt

Professor Alf Inge Wang gjør det morsomt og enkelt å teste om elevene har skjont det han snakker om i timen.

måtte være webbasert og må støtte alle mobilplattformer, som smarttelefoner, nettbrett og pc'er. Vi er i tidlig verifiseringsfase, men med et team bestående av NTNU TTO, NTNU, Mobitroll AS, og noen spennende miljøer i London, særlig innenfor brukeropplevelser og design, mener vi å ha det som skal til for å kunne lykkes med å få ut denne teknologien fra NTNU, sier Kjetil Mørkved, prosjektleder fra TTO. Alle jobber etter visjonen om å skape bedre læringsprosesser.

Kunnskapstest med sosial vri

Kahoot blir testet utover 2013 av både engelske skoleelever og norske studenter samt en del bedrifter.

- Ungdom er vant til å bruke sosiale medier, de trykker likes og deler informasjon med hverandre. De er vant til en fragmentert hverdag. For mange blir den litt statiske undervisningen vanskelig å

henge med på. Kahoot tar i bruk noe ungdom kjenner fra før, samtidig linker vi det til det de skal lære og bruker det i konkrete læringssammenhenger. En klasse som blir fortalt at det blir en runde med quiz på slutten av timen vil være ekstra konsentrerte. Quizen oppleves ikke som en vanlig prøve, men som et avbrekk og noe sosialt der de deler kunnskap.

- Mottagelsen er bra. Hver gang vi kjører en test skjer det noe. Selv om hver enkelt svarer hver for seg skapes det en sosial setting i rommet ved at alle kan se på skjermen hva som er riktig og vite hva man selv har svart. Det viktigste er at ALLE sammen får mulighetene til å svare. Alf Inge Wang er innimellom overrasket over hva elevene ikke har fått med seg. - For meg gir det tilbakemeldinger på hvor jeg må forbedre meg og/eller endre undervisningen.

Tester og verifiserer

Ved hjelp av Discoverymidlene skal de nå teste ut funksjonaliteten og læringseffekten skikkelig. - Vi skal også fokusere på de teknologiske løsningene og hva som skjer i klasserommet. Vi skal sørge for at vi har det vi trenger når vi går videre, sier Wang.

- Selv om dette ser ut som en enkel løsning på overflaten, ligger det "mye under panseret", sier Kjetil Mørkved. Utviklerne har brukt både spillteori og læringsteorier i utviklingen, samt teknologiske løsninger som sikrer at dette skal gå raskt, og være enkelt.

Mens NTNU Discovery har stått for første fase tas dette videre av Norges Forskningsråd ved at de har spyttet 1,6 millioner inn i verifiseringsløpet, noe Kjetil og teamet tror vil øke sjansene ytterligere i forhold til å få løftet teknologien ut av NTNU.

Verden neste?

- Vi har forsket på dette over mange år og gjort mange forbedringer og endringer underveis. Nå er markedet klart, og teknologien er på plass. Det er også akseptert at man må bruke digitale og sosiale medier i skolen, forklarer Wang.

Gjennom sin engelske samarbeidspartner har skaperne av Kahoot kommet i kontakt med selskapet Virgin som er store på teknologi, musikk og bøker. I samarbeid med et av verdens største forlagshus, Pearson, vil Virgin produsere innhold til nettbrett for skoler. Etter å ha sette en versjon av Kahoot har de varslet interesse for et samarbeid. Fremtiden virker lys for gründerne som gjerne gjør noe spennende sammen.

FAKTA:

Kahoot er engelsk slang for å gjøre noe spennende sammen.



Kahoot! skaper engasjement blant studentene når de testes. Her fra en test under en samling for jenter.