



Co-funded by
the European Union



LEARNING DESIGN FOR
FLEXIBLE EDUCATION

Leken utforming – FLED-verktøy for ressursdokument

FLeD: Læringsdesign for fleksibel utdanning
Ref. nummer: 2022-1-ES01- KA220-HED-0000850250
Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho og Maribel Pinto
Universidade Aberta

Dette arbeidet © 2024 av Fled Project er lisensiert under CC BY-NC-SA 4.0. Hvis du vil se en kopi av denne lisensen, kan du gå til <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Leveringsnummer og/eller støttedokumenttittel	Deliverable 5
Type	Ressurs
Publiseringsdato	november 2024
Forfattere	Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho og Maribel Pinto
Samarbeidspartnere	---
Korrekturlesere	Prosjekt konsortium
Søkeord	Leken opplevelse, FLeD-verktøy, verktøysett

FLeD-prosjektet [2022-1-ES01-KA220-HED-000085250] er finansiert med støtte fra EU-kommisjonen. Denne publikasjonen gjenspeiler bare forfatterens synspunkter, og kommisjonen kan ikke holdes ansvarlig for bruk som måtte gjøres av informasjonen i den.

FLeD lekent design

FLeD-hagen

1. Lekent design – 2. versjon

1.1 Introduksjon

Begrepet "gamification" har fått oppmerksomhet for å integrere spillelementer i ikke-spillkontekster (Deterding et al., 2011). Ved å inkludere spillmekanikk som poeng, merker og topplister, kan pedagogiske aktiviteter gjøres morsommere og mer motiverende. Gamification har vist seg å øke elevenes engasjement og prestasjoner på tvers av ulike utdanningsdomener (Hamari et al., 2014). McGonigal (2011) hevder at spillmekanikk kan utnyttes til å takle problemer i den virkelige verden og engasjere enkeltpersoner i meningsfulle aktiviteter. Salen og Zimmerman (2004), i sin bok "Rules of Play: Game Design Fundamentals", understreker den transformative kraften til spill og lek i pedagogiske sammenhenger, og fremhever potensialet for dypt engasjement og oppslukende opplevelser som fremmer aktiv læring.

Selv om leken design bruker spillmekanismer, gjør den det indirekte. Det handler om å skape enkle og mindre handlinger og situasjoner som gir moro og som kan oppnås intuitivt uten mye innsats.

Leken design og latterlige læringsrom har dukket opp som innflytelsesrike tilnærminger innen læring, og tilbyr innovative og engasjerende strategier for å forbedre pedagogiske opplevelser. Ved å hente inspirasjon fra spilldesignprinsipper og den iboende motivasjonen som spill gir, har disse tilnærmingene fått gjennomslag i ulike utdanningsmiljøer.

Leken design bruker spillbasert estetikk eller inkorporerer spillelementer med begrenset brukervennlighet i ikke-spillkontekster for å fange brukerens oppmerksomhet, og dermed forårsake en følelsesmessig reaksjon (de Sousa Borges et.al., 2014). Ludic learning spaces (Kolb & Kolb, 2010) fremmer dyp læring ved å fremme utforskning, eksperimentering og problemløsningsferdigheter samtidig som de gir næring til indre motivasjon og en følelse av autonomi.

Dette perspektivet stemmer overens med ideen om at inkorporering av lekenhet i pedagogiske sammenhenger kan øke motivasjon, kreativitet og samarbeid mellom elever (Hoicka et al., 2018; Jøss, 2003; Csikszentmihalyi, 1990). Ved å utnytte lekens engasjerende og motiverende natur, kan lærere skape læringsopplevelser som fremmer kreativitet, samarbeid og indre motivasjon, noe som til slutt fører til mer effektive og morsomme læringsresultater.

I løpet av det siste tiåret har lekne tilnærminger til undervisning og læring blitt introdusert og brukt, og i nyere tid også i høyere utdanning og voksenopplæring (Meij et al., 2017). Nedenfor presenterer vi et forslag med mål om å utvikle en leken opplevelse av læringsdesign for foreleseres bruk av mønster og stillas.

Forslaget innebærer et scenario og flere utfordringer for å fordype de deltagende foreleserne i en leken opplevelse av å co-designe Flipped læring, og se for seg FLED-nettstedet som et latterlig rom.

1.2 FLeD-hagen: Avduking av Flipped Classroom-magien

Scenario

Forelesere mottar en invitasjon til å gå inn i et magisk rike kjent som **FLeD Garden**. Invitasjonen, sendt av den anerkjente organisasjonen **FLeDQuesters (FLED-prosjektteamet)** avslører at i hagen ligger den transformative kraften til **FLED-verktøyet**. Dette er et magisk verktøy som har kraften til å forvandle tradisjonelle klasserom til engasjerende omvendte læringskontekster. For å få tilgang må foreleserne legge ut på en reise fylt med lekne utfordringer og fortryllende oppdagelser. Men først må de passere gjennom den **fleksible porten**!

- **Utfordring 1: Åpne den fleksible porten**

Forelesere samles foran den majestetiske **fleksible** porten, hvor de blir møtt av en gåtebærende **vokter (FLeD-teammedlemmene gir instruksjoner - Video + Infographic)**. The **Guardian** presenterer utfordringen for foreleserne. Hver foreleser får et sett med ledetråder, når ledetrådene er dechiffrert, svinger porten opp og avslører **FLeD-hagen (FLED-nettstedet)**.

TRINN: Utfordringen er forhåndsdefinert og integrert i nettsiden, den må fullføres av alle teammedlemmer (forelesere) og består av to aktiviteter:

- o **A1 - "FLeD BINGO"**: gitt et KORT med 16 individuelle egenskaper, samhandler hver deltaker med de andre for å fylle ut en linje på kortet og finne minst en annen deltaker som har alle disse egenskapene. Når de har fullført den bingolignende linjen, sender foreleserne inn svaret.

Merknad til A1: Målet er å skape et øyeblikk av deling, utforskning, sosialisering og bånd mellom de deltagende foreleserne. BINGOKORTET vil være tilgjengelig og fylles ut online.

- o **A2 – "Gate Opening"**: gitt en lenke/QR-kode svarer hver deltaker på en kort spørreundersøkelse. Når de har sendt inn skjemaet, får de et merke og går videre til neste fase: tilgang til hele FLED-nettstedet (mønstre, verktøy, stillas).

Merknad om A2: Målet er å samle inn data om forelesernes tidligere ideer og praksis om omvendt læring med en kort nettbasert spørreundersøkelse med 5 til 8 elementer.

- **Utfordring 2: Utforske FLED-hagen**

Inne i FLED-hagen befinner foreleserne seg omgitt av frodige grøntområder, livlige blomster og magiske skapninger som **Nameless Sage (stillaset)**. Når de navigerer i hagens stier, finner de tre distinkte seksjoner: **Feedback-stien**, **Team Regulation-oasen** og **Prior Preparation Courtyard (de 3 Fledd-mønstrene)**. Hvert par forelesere velger deretter ett mønster å utforske og møte oppdragsutfordringen med å designe et omvendt læringsscenario.

TRINN: Utfordringen er forhåndsdefinert og integrert i nettsiden/verktøyet, den må fullføres av alle teammedlemmer (forelesere) og består av to aktiviteter:

- o **A1 - "Walk around"**: Hver foreleser registrerer seg på FLED-verktøyet, og ved registrering får de et merke. De går nå inn i "hagen" og utforsker den. Denne utforskningen handler om å lese, kommentere og bli kjent med de 3 mønstrene og også samhandle med stillaset.
- o **A2 - "Velg et hjørne"**: Forelesere må nå bestemme hvilket hjørne av hagen de liker best: **Tilbakemeldingssti**, **Team Regulation Oasis** og **Prior Preparation Courtyard** (det vil si mønsteret de ønsker å

implementere i en reell kontekst) og sende inn sitt valg i enheten. Når de har fullført oppgaven, får de et merke.

Merknad til A2: FLeD-verktøyet bør inneholde en beslutningsenhet.

- **Utfordring 3: Å forene FLeD-hagen**

Etter å ha fått innsikt fra sine valgte seksjoner, møtes foreleserne igjen i [Collaborative Haven](#) (FLeD virtual CoP). Her forenes foreldrepar, deler sine erfaringer og samler kunnskapen sin. Nå som forelesere har lært å bruke [FLeD-verktøyet](#)s funksjoner, omfavner hvert par forelesere co-design av en omvendt klasseromsplan som integrerer styrkene til deres valgte mønstre. [FLeD-verktøyet](#) fungerer som deres guide, og hjelper dem med å visualisere planen sin og tilpasse den til deres pedagogiske mål.

Trinn: Utfordringen er forhåndsdefinert og integrert i nettsiden/verktøyet, den må gjennomføres av alle foreleserpar og består av en aktivitet:

- o **A1 - "Flip with Me":** hvert par forelesere engasjerer seg i co-design av det valgte flippede scenariet, og samhandler dermed med ressursene (stillas og FLeD-verktøy) og deler kunnskap og hjelper andre par.

Merknad til A1: Målet er å fremme samskaping og samarbeid mellom FLeD-deltakerne og en følelse av tilhørighet.

- **Utfordring 4: Blomstrende utstillingsvindu**

Foreleserne kommer til [Blossoming Showcase](#), en samling hvor de kan vise frem sine co-designede implementeringer av omvendt klasseromsscenario. Hvert par viser frem sin unike reise, og fremhever synergien mellom de valgte mønstrene og den transformative kraften til FLeD-verktøyet. Medforelesere og [FLeDQuesters](#) undrer seg over presentasjonene, og feirer kreativiteten og innovasjonen som vises. De mest eksepsjonelle implementeringene blir anerkjent og belønnet med [FLeD-utmerkelser](#) (et merke, en anerkjennelse).

Trinn: Utfordringen er forhåndsdefinert og integrert i nettsiden/verktøyet, den må gjennomføres av alle foreleserpar og består av to aktiviteter:

- o **A1 - "My Flip":** Hvert par forelesere deler implementeringsscenarioet med de andre parene. Ved deling av scenarier får de et merke.

Merknad på A1: målet er å utvikle en følelse av prestasjon hos deltakerne.

- o **A2 - "FLeD Stars":** Hver deltaker besøker **FLeD-galleriet** og observerer opprettelsen av andre deltakere. Hver deltaker kan kommentere scenariene og vil motta et merke fra **FLeDQuesters** for hver konstruktive kommentar. I tillegg kan du tildele en **FLeD-stjerne** til dine **5 favorittscenarier** og se hvordan de rangeres på **FLeD Garden Quest-brettet**.

Merknad om A2: De sosiale gjenkjenningssfunksjonene som er inkludert i **FLeD-verktøyet** – for eksempel «likes», «visninger» og «kommentarer» – gir muligheten til å skape et øyeblikk av gjenkjenning mellom deltakerne, som kan ta form av et scenarios ledertavle der topp 5 vil vises (enten gjennom antall likes/stjerner eller visninger). Målet er å utvikle fagfelleevaluering, kunnskapsdeling og mestringsfølelse hos deltakerne.

- **Utfordring 5: FLeDQuester-medlemskap**

Når scenariet er fullført, vil lærerne ha låst opp hemmelighetene til det omvendte klasserommet i den magiske **FLeD-hagen**. De står overfor en siste utfordring: å bli en **FLeDQuester**! For å gjøre dette må de løse den siste gåten (**FLeD Satisfaction Survey**) og bli medlem av **FLeDQuest-fellesskapet** (**FLeD Certificate**). Når de blir et verdsatt medlem av **FLeDQuest-fellesskapet**, blir de invitert til å fortsette å pleie veksten av hagen ved å dele sin visdom og inspirere andre til å omfavne underverkene i det omvendte klasserommet ved å besøke **Collaborative Haven**. Gjennom deres innsats blir de ledelysene som lyser opp veien for fremtidige **FLeDQuesters**, og sikrer kontinuiteten i leken læring og den transformative kraften til den omvendte klasseromstilnærmingen.

Trinn: Utfordringen er forhåndsdefinert og integrert i nettsiden/verktøyet, den må gjennomføres av alle foreleserpar og består av to aktiviteter:

- o **A1 - "Final Riddle":** hver foreleser må svare på en tilfredshetsundersøkelse om **FLeD-opplevelsen**. Når undersøkelsen er fullført, får de et **FLeD-sertifikat**.

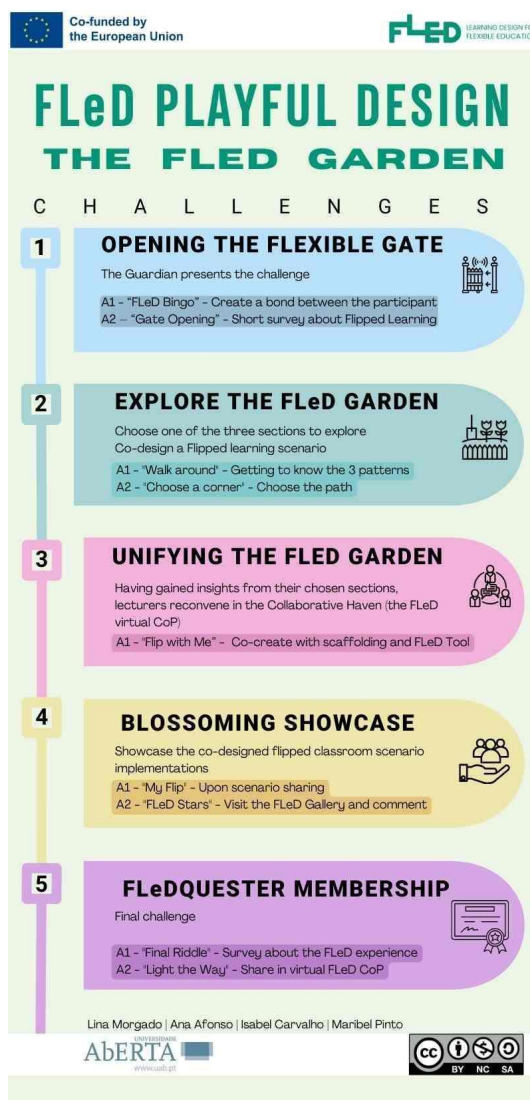
Merknad om A1: Målet er å samle deltakernes tilbakemeldinger på **FLeD-opplevelsen** og anerkjenne deres deltakelse og bidrag.

- o **A2 - "Light the Way"**: Deltakerne inviteres til å spre FLeD-opplevelsen blant jevnaldrende og dele sin kunnskap, ressurser og spørsmål i det virtuelle praksisfellesskapet for FLeD.

Merknad til A2: Målet er å involvere deltakende forelesere i formidlingen av FLeD-prosjektet og den omvendte og fleksible læringsmodellen. Dette kan gjøres gjennom å vise frem multiplikatorhendelser eller gjennom utvikling av en VCoP.

1.3 FLeD-Garden_Infographic

For en visualisering av det foreslåtte lekne designet, se infografikken nedenfor.



2. Avsluttende notater

Dette scenariet skaper en følelse av intriger og kameratskap blant forelesere helt fra begynnelsen. Hageomgivelsene fremmer en rolig og oppslukende atmosfære, slik at forelesere kan utforske sine valgte omvendte læringsmønstre med nysgjerrighet og entusiasme. Samarbeidselementene og bruken av FLeD-verktøyet gir forelesere mulighet til å utforme omfattende omvendte klasseromsplaner, noe som resulterer i meningsfulle og virkningsfulle pedagogiske opplevelser.

Målet er å gi en vei for å skape en strukturert, men leken reise for forelesere for å oppleve bruken av de foreslåtte mønstrene, stillasprosessen og FLeD-verktøyet, i et samarbeidende, støttende, givende og latterlig miljø.

Det er bemerkelsesverdig at det virtuelle praksisfellesskapet – Collaborative Haven – er foreslått som en permanent og dynamisk enhet, for å oppmuntre til mer samarbeidende, engasjerende, effektive og bærekraftige designtilnærminger, støttet av deling av erfaringer og beste praksis fra foreleserne.

Dette forslaget til et lekent design er en del av arbeidspakke 2 - Pedagogisk design, i sin milepæl 2: Som et resultat av aktivitet 4 vil vi utvikle en åpen ressurs med et lekent design for læreres bruk av mønsteret og stillaset, som en infografikk eller interaktiv video.

3. Referanser

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- de Sousa Borges, S., Durelli, V., Reis, H. & Isotani, S.. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education. In *Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing (SAC '14)*. Association for Computing Machinery, (pp. 216–222). <https://doi.org/10.1145/2554850.2554956>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings*

of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15).

- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034).
- Hoicka, E.; Alexander, J.; Wu, Z. & Thomsen, B.. (2018). *LEGO Play Well Report* 2018. 94.
<https://cms.learningthroughplay.com/media/3oyhmaud/lego-play-well-report-2018.pdf>
- van der Meij, M.; Broerse, J. & Kupper, F.. (2017). Conceptualizing playfulness for reflection processes in responsible research and innovation contexts: a narrative literature review, *Journal of Responsible Innovation*, 4:1, 43-63, <https://doi.org/10.1080/23299460.2017.1326258>
- Websites
 - o Pleiade Project: <https://pleiade-project.eu/>
 - o URBACT Network Playful Paradigm: Towards a Playful and Sustainable Europe:
<https://ied.eu/blog/presentation-of-the-urbact-network-playful-paradigm/>