

PED2802 v2019; Minecraft seminar. Sensorguide, mars 2019

Oppgaven som er gitt:

Tema

Dere skal lære å bygge i Minecraft og undervise dette til OsloMet lærerstudenter. Dere skal lage en video av egen byggeaktivitet og analysere en video laget av en gruppe OsloMet studenter, som i tillegg til å bygge skal utvikle og gjennomføre et samfunnsfaglig rollespill i tilknytning til bygningen. Tematikk er det industrielle gjennombruddet langs Akerselva med fokus på levevilkår og klasseskiller.

Dere skal jobbe i grupper på 4-5, og dere skal fordele noen roller mellom dere: 1) underviser/pedagog, 2) bygger/med tips & triks, og 3) observatør/analytiker. Hver gruppe kan ha inntil 2 medlemmer i hver rolle. Alle skal delta i rapportskrivningen, innleveringer og presentasjon, og dere skal selv skape en rettferdig arbeidsfordeling innad i gruppen.

Rollebeskrivelser

1. *Underviser/pedagog:* Du synes det er gøy å hjelpe andre og lære nye ting og er flink til å presentere nytt stoff til andre. Du er Ok i å bygge, men ingen ekspert. Du skal være med til OsloMet 5.2 som er første gangen lærerstudentene skal bruke Minecraft.
2. *Bygger m/tips & triks:* Du er en av dem som kan mest om bygging i gruppa di, og har lyst å hjelpe OsloMet studentene til å bli enda bedre etter de har holdt på en ukes tid og skal gjøre bygningene sine ferdig. Du skal være med til OsloMet 12.2
3. *Observatør/analytiker:* Du skal være med å analysere datamateriale vi får fra OsloMet for å finne ut hva slags kunnskap og læring som formidles i videoene (3-5 minutters varighet). Du er OK til å bruke teori for å forstå empiriske fenomener. Du vil få en kortfattet innføring i analyse av videodata 12.2.

De to besøkene til OsloMet skjer i undervisningstiden (12:15-15) og vi prøver å reise med trikk fra Blindern til Bislett samlet. Anders eller Kristina blir med, mens den andre blir igjen og arrangerer undervisning i HE241 for resten av klassen.

Vi får videoer fra OsloMet sine grupper rollespill ca. 15.2 (URL til YouTube). Dette er utgangspunktet for videoanalysen. Hver gruppe får sin egen video. Vi prøver å gjøre det slik at dere får samme bygningen, som den dere selv har laget modell av.

Rapportformat

Sluttrapporten skal være en tekst med forside på 7 - 10 siders lengde, som er en fagtekst (m/referanser) og skal inneholde følgende deler (andre kan legges til om relevant).

1. Innledning (som inkluderer problemstilling som nevnes allerede i prosjektskissen)
2. Metode (for å svare på problemstilling)
3. Teori og/eller relevant faglitteratur
4. Beskrivelse av viktige momenter i byggevirksomheten på basis av egen video (ta med 1-2 skjermbilder i rapporten)

5. Presentasjon og analyse av et kunnskapsbasert rollespill (fra OsloMet)
6. Oppsummerende refleksjoner (hva funket bra; hva funket mindre bra, osv.)
7. Referanseliste (telles ikke med i antall sider)

Oppgaven er ikke av typen «forskningsartikkel», men studentene har fått i oppgave å skrive noe som kan likne – en enklere versjon. De har fått beskjed om å besvare oppgaven gjennom følgende prosess der steg 4 er den rapporten som her foreligger:

1. 1-sides prosjektskisse der ideen til prosjektet beskrives slik den blir tolket av dere; kan knyttes til en problemstilling eller forskningsspørsmål om ønskelig. Leveres på epost til faglærer (Anders) innen 4.2 (husk Gruppenr og medlemmenes navn)
2. 3-5 siders skisse (midtveis rapport), som skal inkludere foreløpig analyse av en video av et rollespill utført i Minecraft i en historisk bygning langs Akerselva av en gruppe OsloMet studenter. Leveres gruppevis i Canvas innen 22.2
3. Presentasjon av video(er) og foreløpig analyse. Faglærer gi muntlig tilbakemelding på presentasjonen, som brukes til å forbedre rapporten (26.2).
4. Endelig versjon av rapporten lastes opp til INSPERA innen 22.3. Rapporten skal anonymiseres med kandidatnummer.

Hva utgjør en god oppgave?

Det legges vekt på evne til å se sammenheng mellom teori og praksis. Oppgaven innebærer ikke at studentene selv produserer en vitenskapelig tekst – det er et pedagogisk perspektiv på en designprosess for et nytt undervisningsopplegg der elevene/deltakerne skal kunne se prosessen fra ulike perspektiver eller roller. Det betyr at studentene ikke skal vurderes som utviklere av en spillbasert læringsomgivelse, som Minecraft kan sees som, men som veiledere av pedagogisk anvendelse av Minecraft. Det er det pedagogiske innholdet i besvarelsen som skal karaktersettes.

Det pedagogiske opplegget bør legge til rette for en følelse av valgfrihet for å kunne passere som en Minecraft tilrettelegging der valgene synliggjøres gjennom teksten. Oppgaven åpner for fokus både på kreativitet, fagspesifikke tema, teoretisk analyse eller alle tre deler. Det legges derfor vekt på at besvarelsene viser at kandidatene har gjort noen bevisste valg som de begrunner. Godt begrunnede valg skal premieres.

En E oppgave..

Svak på enten innhold og/eller organisering av teksten. Ingen elementer av kreativitet/originalitet og kritisk tenking. Teori er redegjort for til en viss grad med noe mangler. For eksempel misforståelse av litteratur, eller drøfting av forskning og analyse som har klare svakheter

En D oppgave..

Noe under middels på organisering. For eksempel vil tilsvarende innhold bli presentert flere steder i teksten (mangelfull redigering). Liten grad av originalitet i fremføring. Teori er redegjort for til en viss grad med noe mangler. En typisk D oppgave vil til en viss grad se sammenhenger mellom teori og praksis, men med mangler ved at drøfting av forskning og

analyse viser svakheter. For eksempel kan data fra empirisk analyse og egen praktisk gjennomføring være forklart, men ikke diskutert ved at det løftes til et faglig/teoretisk nivå.

En C oppgave..

En C oppgave har en god organisering av teksten, men noe svakheter på innholdet. For å oppnå karakteren C bør utvalg av teori være relevant. En typisk C oppgave vil også til en viss grad se sammenhenger mellom teori og praksis. Erfaringer fra empirisk studie og praktisk gjennomføring er forklart, og opplegget er til en viss grad diskutert på et faglig teoretisk nivå.

En B oppgave..

En B oppgave utmerker seg enten ved høy grad av originalitet eller teoretisk tyngde (god redegjørelse for teori). For å oppnå karakteren B bør utvalg av teori være relevant. En typisk B oppgave vil i tillegg beskrive sammenhengen mellom teori og praktisk-empirisk opplegg tydelig og begrunner sine valg i teori på en grundig måte som gir en konsistent tekst. Erfaringer fra praktisk gjennomføring og tolkning av empiri er forklart og sett i lys av relevant teori, og erfaringer diskuteres med et kritisk blikk (ikke bare gjengivelse av litteraturen).

En A oppgave..

Skiller seg klart fra de andre besvarelsene. Den har en tydelig struktur, godt språk, og redegjort for teori og gjør en detaljert analyse av data. Innholdet må være av høy kvalitet, originalt og/eller med utvalg av teori og empiri som er relevant. En typisk A oppgave vil i tillegg beskrive sammenhengen mellom teori og praktisk-empirisk opplegg tydelig og grundig og begrunner sine valg i teori. Erfaringer fra praktisk gjennomføring og utvalg av empiriske ekstrakter er forklart, diskutert og vurdert i lys av teori på et faglig høyt nivå, og kandidaten bruker teori på en selvstendig og uventet måte.