

Barn og unges mediebruk - en arena for læring?

Forord

I arbeidet med denne oppgaven syntes jeg det var utfordrende å finne ut hva jeg ville skrive om. I utgangspunktet tenkte jeg å skrive om hvordan man kunne bruke blogg i undervisningen. Men dette ble jeg ikke fengst av, samtidig som jeg ikke fant noen god problemstilling. Derfor fortsatte jeg videre å gruble og fundere over hva jeg skulle skrive om. I samtale med blant annet kollegaer ble jeg oppmerksom på at det kunne gå an å bruke Kahoot!, som er veldig populært på skolen og det virker som elevene elsker det. Jeg har selv i undervisningen brukt Kahoot! og sett virkningen på elevene, i tillegg til at enkelte elever har kommet til meg med en Kahoot! de har laget, som de ønsker at klassen skal gjennomføre. I slike tilfeller er det gjerne ikke de sterkeste som har laget quizen, og jeg har sett hvor glade de blir når man gjennomfører noe de har laget. Av den grunn ble det klart for meg at Kahoot! var noe jeg ønsket å se nærmere på i forhold til motivasjon.

Videre arbeid besto i å finne relevant pensum noe jeg syntes var utfordrende da Kahoot! er et spill mens mye av pensum handlet om sosiale medier og jeg følte ikke at det passet sammen. Det som har hjulpet mye var mastergradsavhandlingen til Else Anette Haugen «Kahoot til samarbeidslæring og selvstudium». Hennes oppgaven har gitt mye innsikt i hvordan Kahoot! fungerer på ungdommer, men også hvordan man kan ta i bruk Kahoot! til forskjellige formål slik som samarbeidslæring og selvstudium.

Samarbeid i gruppa har fungert fint og vi har fått hjulpet hverandre når vi har trengt det. Vi har kun brukt facebookchat som kommunikasjonsmiddel. I starten diskuterte vi hvordan oppgaven kunne bli løst, hvilke temaer vi kunne skrive om. Videre har vi snakket og diskutert problemstillinger og hvordan vi kunne hjelpe hverandre på best mulig måte.

Innledning

Barn og unges mediebruk har forandret seg mye i løpet av de siste årene. I følge Medietilsynet (2016) har de fleste barn og unge tilgang på mange ulike medier hjemme. Blant annet har 97 % tilgang på mobil, 95 % har mulighet til å bruke tv og 85 % har tilgang på PC/Mac og nettbrett. Som en følge av dette kan man se at de bruker mye tid med disse mediene. Blant annet bruker barn og unge mye tid på internett og sosiale medier, og bruken øker med alderen. Utenom skoletiden er det om lag 1 av 3 ungdommer som bruker mer enn 4 timer foran skjerm hver dag. I forhold til skille mellom kjønnene kan man se at gutter spiller mer enn jenter, mens jenter er mer aktive på sosiale medier (Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet, 2015). Det vi kan lese ut av dette er også at barn og unge bruker ulike medier på skolen. Dette henger sammen med Kunnskapsløftet som kom i 2006 hvor digitale ferdigheter skal ha en like stor rolle i opplæringen som matematikk, lesing, muntlige ferdigheter og skriving. Men ifølge Breivik (Breivik, 2015) er det svært varierende fra skole til skole hvordan opplæringen av digitale ferdigheter har forløpt seg. Hun nevner blant annet at noen skoler forbyr sosiale medier, andre forbyr mobiltelefon i skoletiden og at det på enkelte skoler blir brukt lite digitale verktøy i opplæringen. Av den grunn er det mange elever som opplever et stort gap mellom teknologien de bruker i dagliglivet mot det som brukes i opplæringen. Konsekvensen av dette er at elevene ikke lærer hvordan man kan bruke digitale verktøy for læring. Problemet ligger blant annet i at lærere mangler kunnskap, ferdigheter og tankesett om hvordan man kan bruke digitale verktøy i undervisningen. Det som skjer er at de setter strøm på allerede eksisterende metoder (Breivik, 2015, s.11-12).

Det finnes mange spill som kan brukes i undervisningen, alt fra avanserte spill til enkle spill. I denne artikkelen vil det videre fokuset være på Kahoot! som er et relativt nytt quizspill i skolen. Kahoot! bygger på sosial læring hvor deltakerne er samlet rundt en felles skjerm med hvert sitt medie. Den tar utgangspunkt i barn og unges kjennskap til sosiale medier og spill (Wikipedia, 2017).

Problemstillingen jeg ønsker å se på er: «Hvordan kan Kahoot! motivere for læring?»

Dataspill og Kahoot!

I dagens samfunn er det mye som foregår på skjerm av ulike slag. Vi bruker skjerm til å oppdatere oss på nyheter, for å kommunisere med hverandre og som underholdning. Av den grunn er det ikke vanskelig å begrunne at spill kan brukes som en del av opplæringen (Bjørkeng, 2011, s. 22). Det som gjør spill gunstig å bruke er de uendelige variasjonene av oppgaver som byr på spenning, utfordringer og refleksjon. Dette betyr at man kan bruke dataspill i alle fag. Skaug, Staaby & Husøy, m.fl. (2014) mener at dataspill kan brukes i arbeid med kompetansemål blant annet for å gi elevene bedre forståelse av faglige begreper, fenomener og prosesser. Brukes spillene riktig, kan de gi økt læringsutbytte i form av økt forståelse av fagstoffet.

Et av spillene som kan benyttes er Kahoot!. Kahoot er basert på forskning om hva som fungerer og ikke fungerer i læringsprosessen. Forskningen som ligger til grunne er utført ved NTNU av professor Alf Inge Wang og hans kollegaer. Spillet er basert på mastergradsarbeidet til Morten Versvik. Daglig leder, Åsmund Furuseth, i NTNU-selskapet som står bak Kahoot!, sier at hensikten med spillet er å leke med kunnskap, og at dette kan forsterke effekten av læring (Amundsen, 2013). De hevder at når elevene kan bruke mobil, nettbrett eller PC i undervisningen vil dette engasjere dem mer. I tillegg sier de at det er viktig at man raskt og enkelt kan koble seg til tjenesten. Tanken bak Kahoot! er at elevene og lærere skal kunne bruke verktøy som de allerede kjenner og mestrer (Amundsen, 2013). Kahoot! kan brukes på mange forskjellige måter. Blant annet kan Kahoot! brukes for å kartlegge hvor langt elevene har nådd i forhold til målene sine og på den måten se hva som er deres styrker og svakheter. Videre kan det også «brukes til å introdusere nye temaer, utvide kunnskaper, repetere kunnskap, spille mot klasserom rundt om i verden, undersøke meninger, samle innsikt, legge til rette for diskusjon eller for å belønne og få opp ny energi blant elevene» (Wikipedia, 2017).

Motivasjon og dataspill

Det vanligste argumentet for å bruke spill i undervisningen er at elevene synes det er motiverende. For mange representerer dataspill noe nytt og ukjent i norske klasserom, og det kan i seg selv bidra til økt spenning, utforskertrang og nysgjerrighet. Argumentet om at læring med spill gir mer motiverte og lærelystne elever er ikke uvanlig. Dette bygger på antagelser om at spill er gøy, og at læring kan være kjedelig. Resonnementet har klare svakheter. Det er nemlig ikke slik at alle elever liker spill eller at all læring er kjedelig. Derfor har vi ingen garanti for at

en spennende spillopplevelse vil ha overføringsverdi til det som skal læres. Det finnes tilfeller hvor elever opplever økt læringslyst ved bruk av spill, men det er ingen automatikk i dette. Det vil ikke gjelde for alle spill, alle elever eller alle fag. Dermed kan man ikke si at det bare er motivasjonsmomentet som gjør at spill i skolen er bra (Skaug, Staaby, & Husøy m.fl, 2014).

Likevel er det relevant å se på motivasjonsteori. Motivasjon deles inn i to hovedformer, indre og ytre motivasjon. Indre motivasjon handler om at motivasjonen kommer innenfra fordi man synes aktiviteten er givende. Ytre motivasjon oppnås når man deltar fordi man får en eller annen form for belønning. Indre motivasjon finnes i individet, og i relasjonen mellom individet og aktiviteten. Indre motivasjon kan påvirke læringen i større grad enn ytre motivasjon fordi eleven opplever oppgaven som interessant (Haugen, 2016). Self- determination theory (SDT) er en teori om indre motivasjon som tar utgangspunkt i tre grunnleggende psykologiske behov. Behov for kompetanse (mestring), behov for autonomi og behov for sosial tilhørighet. Mestring handler om menneskets ønske om å utvikle seg, og om å håndtere ulike situasjoner og utfordringer. Autonomi innebærer at man har en følelse av kontroll og har muligheten til å kunne handle etter eget ønske. Sosial tilhørighet vil si at menneske har behov for å ha relasjoner med andre. Dette ligger i menneskets natur. Disse behovene må være dekket for at mennesket skal kunne utvikle seg og være tilfreds (Haugen, 2016).

Motivasjon og Kahoot!

Som vi har sett kan Kahoot! bli brukt på mange ulike måter, blant annet ved at elevene er deltakere, eller at de lager den selv. Det at elevene lager den selv virker inn på elevenes motivasjon for læring. I tillegg kan man tenke seg at det å lage egne spørsmål kan ha en god læringseffekt. Dette gjør at elevene er aktive i repetisjonen av fagstoffet (Statlig spesialpedagogisk tjeneste, 2018). På den andre siden kan elevene være deltakere. Ved at elevene deltaker på en Kahoot! kan mye av motivasjonen være ytre, det vil si at man får en belønning. I dette tilfellet vil det si å komme på første plass. Kahoot! fungerer slik at om man svarer riktig og fortest får man mest poeng. Av den grunn er det viktig å være rask, men også å kunne svaret (Wikipedia, 2017). Om forholdene er lagt til rette kan spill være kraftige «startrakter» for den indre motivasjonen. Dette er gjerne spill som engasjerer og som dekker behovene man har for tilhørighet, autonomi og mestring ifølge Skaug, Staaby, & Husøy m.fl. (2014). For at elevene skal oppleve indre motivasjon er det viktig å oppfylle disse tre behovene. For det første foregår Kahoot! i en sosial setting hvor elevene er samlet rundt en fellesskjerm

som deltakere, eller så kan elevene samarbeidet om å lage en quiz. Om elevene lager quizen selv eller i gruppe vil de ha mer kontroll over situasjonen og har mulighet til å velge hva man ønsker å ha med. Det siste er mestring. I forhold til mestring kan det legges vekt på at quizen i seg selv skal være enkel som er en av tankene bak Kahoot!. Det skal være noe som er kjent for elevene og lærere slik at de kan oppnå mestringsfølelsen. Videre kan elevene oppleve mestring ved at de hele tiden får rask respons på det de gjør. Dette er med på å skape mer motiverte elever og gjør læringen mer effektiv (Amundsen, 2013).

Som med mye annet er det viktig å ha et kritisk blikk. Dette gjelder også for Kahoot!. I løpet av denne tiden som jeg har satt meg inn i Kahoot! har jeg vært opptatt av hvilke ulemper spillet kan ha, fordi dette igjen kan gå ut over motivasjonen til elevene. Problemer som kan oppstå kan være tidsfristen og at elevene ikke tar quizen seriøst. I forhold til Kahoot! kan man se for seg at elevene jager etter å svare raskest, og av den grunn vil velge et tilfeldig svaralternativ som vil føre til et minimalt læringsutbytte. En grunn til dette kan være at elevene ikke opplever at det er farlig å mislykkes i quizen, fordi det ikke har noen konsekvens for videre skolegang (Haugen, 2016). Men i forhold til Kahoot! vil ikke dette medføre at man vinner. Spillet handler om at man må svare fort og riktig. Om man svarer fort uten å vite svaret kan man si at man har flaks om man vinner. Av den grunn kan det tenkes at elevene vil komme til den konklusjonen at det vil lønne seg å kunne faget for å kunne være med i kampen om seieren. Dette kan man se i sammenheng med ytre motivasjon hvor belønning er det viktige.

Et eventuelt problem knyttet til tidsfristen kan være at man er bekymret for at elevene stresser på spørsmålene og at de ikke tenker seg om før de svarer. Om dette er tilfellet er det problematisk i forhold til elevenes motivasjon. Enkelte elever kan miste følelsen av autonomi om de opplever press i forhold til oppgaver. Dette kan være en demper for den indre motivasjonen (Haugen, 2016). Går man inn på Kahoot! kan man se at den lengste tidsfristen er 120 sekunder per spørsmål, dette gjør at det er mulig å tilrettelegge Kahoot!en. Blant annet kan lærere legge til rett ved å ha korte spørsmål, eller at man kan samarbeide om svarene. Statlig spesialpedagogisk tjeneste kommer med to ulike måter å tilrettelegge. En mulighet er at læreren lese opp spørsmålene. Her vil de sterke leserne raskere se alternativene. En annen mulighet er å bruke en video hvor læreren har lest inn spørsmålene og nummerert svaralternativene. Ved bruk av denne måten må alle elevene lytte på hele videoen før de kan avgi svar (Statlig spesialpedagogisk tjeneste, 2018).

Avslutning

Kahoot! er et enkelt verktøy som nesten alltid har god effektivitet på elevenes læring. De synes det er gøy å kunne bruke digitale verktøy i undervisningen, noe jeg selv har vært vitne til. Selv om digitale verktøy bør være en sentral del av undervisningen i skolen, gjenstår det fremdeles mye arbeid for å integrere det i undervisningen. Breivik nevner at det er et gap mellom elevenes hverdagsliv og skole. På den måten kan man se på Kahoot! som en enkel måte å ta digitaliseringen med inn i klasserommet. Kahoot! kan bli brukt på mange ulike måter, og den er stadig i forandring. Blant annet kan man bruke en Kahoot! etter endt undervisning, eller når man er ferdig med et tema. I tillegg kan Kahoot! bli brukt til å ytre meninger og som belønning. Kahoot! er også positivt for lærerne. De får tilbakemelding på hva elevene kan. På den måten kan lærerne bruke det som en veiledning i forhold til egen undervisning.

Problemstillingen jeg har tatt utgangspunkt i er «Hvordan kan Kahoot! motivere til læring?». Kahoot! kan virke både motiverende på indre og ytre motivasjon. For at Kahoot! skal ha en betydning for den indre motivasjonen må mestring, autonomi og sosial tilhørighet være dekt. Måten å dekke behovene på kan man gjøre på mange ulike måter. Samtidig slår jeg et slag for at elevene skal kunne få lage Kahoot! selv som klassen svarer på. På den måten vil behovene for indre motivasjon forhåpentligvis bli dekt, samtidig som det blir en repetisjon av et eventuelt tema for elevene. I forhold til den ytre motivasjonen vil det for mange være kampen om første plassen som er avgjørende. Ut i fra dette kan man se at Kahoot! kan spille en rolle i motiveringen av elevene. Så hvorfor ikke bruke mer spill, når det kan være en avgjørende faktor?

Litteraturliste:

Amundsen, B. (2013). *Lek deg til kunnskap*. Hentet 10.02.18 fra <https://forskning.no/barn-og-ungdom-pedagogiske-fag-skole-og-utdanning-data-informasjonsteknologi/2013/04/lek-deg-til>

Barne-, ungdoms- og familiedirektoratet. (2015). *Barn og unges mediebruk*. Hentet 09.02.18 fra https://www.bufdir.no/Statistikk_og_analyse/Oppvekst/Fritid/Barn_og_unges_mediebruk/

Bjørkeng, P.K. (2011). *Nettkidsa. Barnas digitale hverdag*. Oslo: Cappelen Damm

Breivik, J.M. (2015). *Læring i en digital tid*. Bergen: Fagbokforlaget

Haugen, E.A. (2016). *Kahoot til samarbeidslæring og selvstudium*. (Mastergradsavhandling, Høgskulen Stord/Haugesund). Hentet 10.02.18 fra <https://brage.bibsys.no/xmlui/bitstream/handle/11250/2398514/ElseAnetteHaugenmasteroppgaveikt.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Medietilsynet. (2016). *Barn & medier 2016. 9-16-åringers bruk og opplevelser av medier*. Hentet 25.02.18 <https://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/barn-og-medier-undersokelsen/>

Skaug, J.H., Staaby, T. & Husøy, A. m.fl. (2014). *Dataspill i skolen*. Notat fra Senter for IKT i utdanningen. Hentet 15.02.18 fra: <https://iktipraksis.iktsenteret.no/tema/dataspill-i-skolen>

Statlig spesialpedagogisk tjeneste. (2018). *Kahoot!*. Hentet 23.02.18 fra <http://www.statped.no/fagomrader-og-laringsressurser/finn-laringsressurs/sammensatte-larevansker/kahoot/>

Wikipedia. (2017). *Kahoot!*. Hentet 10.02.18 fra <https://no.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>