

Digitala kickar ska ge kunskap

Tidningen Ångermanland 2012-11-10 Sida: 11 -
Sektion: NYHETER - Del: 01

Författare: ERIK ÅMELL E-post:
erik.amell@allehanda.se

KRAMFORS Nu siktar Ådalsskolan mot nya höjder, eller ska man kanske säga levels. Dataspel och snabba digitala belöningar kan bli ett sätt för eleverna att nå långsiktiga kunskapsmål när skolan inleder ett samarbete med IT-företaget Sogeti. Rektor Peyman Vahedi ser framför sig en mycket spännande utveckling. - Lyckas det här hamnar vi på

...världskartan. Tänk att få lära sig den tråkiga algebran och svåra grammatiken med ett häftigt dataspel som verktyg. Visst måste det vara en dröm för varje skoltrött elev. Det kan snart vara en del av undervisningen på Ådalsskolan. Vid går-dagens yrkesdag på skolan presenterade informationsarkitekten Mats Björk från Sogeti begreppet "gamefication".

- När ni nu hör ordet är det i ett tidigt skede och ni lär hinna bli less på begreppet. Men undersökningar visar att marknaden för detta kommer att bli explosionsartad.

Enkelt handlar gamefication om att med hjälp av kortsiktiga och snabba belöningar få människor att handla på sätt som leder till långsiktig nytta. I dataspelandets värld belönas framgångar med att man höjs till en högre nivå, level, eller uppnår andra

MATS BJÖRK:

" Detta kan till exempel appliceras på marknadsföring, projektledning, enkäter och inte minst lärande. I USA höjde elever i årskurs tre sin kapacitet motsvarande två läsår på 18 veckor då de fick spela dataspel efter uppnådda mål."

fördelar i förhållande till medspelarna. Men kanske går det även att motivera anställda vid ett företag att snabbare lämna sina lönerapporter med likande belöningsystem.

- Detta kan till exempel appliceras på marknadsföring, projektledning, enkäter och inte minst lärande. I USA höjde elever i årskurs tre sin kapacitet motsvarande två läsår på 18 veckor då de fick spela dataspel efter uppnådda mål, säger Mats Björk.

Hur och om gamefication kan användas ska nu diskuteras inom skolans olika utbildningsprogram. Det finns många tänkbara möjligheter. Att göra speciella ämnesinriktade dataspel är ett sätt menar Peyman Vahedi. Under vårterminen hoppas han att något användningsområde kan vara igång.

Nytt är även att Ådalsskolan får en näringslivsresurs. Detta är ett samarbete mellan kommunens näringslivsenhet, skolan och länsstyrelsen. Under åtminstone två år ska näringslivsresursen medverka till att delar av undervisningen på skolan i högre grad än nu förläggs ute i näringslivet.

Under yrkesdagen del-tog 120 personer, företagare, kommunledning, arbetsförmedling och fackförbund. Skolans personal diskuterade bland annat med 45 representanter för lokala företag hur utbildningen ska anpassas för näringslivets behov.



Bildtext:

- Nina Thelin, vice vd vid Nylandsföretaget Famek, berättade om sitt företag och vad som krävs av de anställda.

© Tidningen Ångermanland

Version 5.5.28 - Retriever AB - ret-web02.retriever.no - 2012-11-14 12:34:44 - ADALS - supportsverige@retriever.se / +46 (0)8 546 12 100