

Frågesport och Gamification

Introduktion

Onlineträning ska också vara varierande och spännande, precis som undervisning ansikte mot ansikte. Som tur är är medievärlden mycket omfattande och utbudet för e-learning-ändamål växer hela tiden. I den här modulen vill vi introducera dig för några av dessa verktyg och visa dig var du kan hitta dem och hur du använder dem i undervisning och träning .



Vi kommer att dela upp detta i följande
kapitel:

- ◆ Gamification
- ◆ Verktyg

Gamification

Vad är Gamification?

Gamification är tillämpningen av speldesignelement och spelprinciper i icke-spelsammanhang. Det kan också definieras som en uppsättning aktiviteter och processer för att lösa problem genom att använda eller tillämpa egenskaperna hos spelelement. Några klassiska spelelement är poäng, märken och topplistor.

Vi uppmuntrar dig att läsa den här artikeln av Gamify: ["Vad är Gamification?"](#)

I den får du en intressant introduktion till ämnet samt spännande exempel från olika områden där gamification kan tillämpas, även inom utbildningssektorn.



Mer material om gamification

Här har vi samlat mer input för att göra termen gamification påtaglig och för att tydliggöra påverkan inom lärandekontexten :

[Vad är Gamification?](#) – HCI-spel (video)

[Pedagogiska spel, mobila frågesporter och digitala märken förändrar lärandet](#) – ELM Magazine (artikel)

[Spela för vuxna – fem exempel på spelbaserade lärverktyg](#) – ELM Magazine (artikel)

[54 Gamification-statistik du måste känna till](#) – Financesonline.com (artikel)



Och nu då?

Nu när du är bekant med termen gamification och vad det betyder för undervisning och utbildning, låt oss titta på verktyg och exempel på gamification.



Verktyg

Verktyg

Du behöver inte uppfinna hjulet på nytt för att använda gamification i lärande sammanhang. Det finns redan bra färdiga lösningar som du direkt kan använda och vi vill visa dig några av dem.

Låt oss börja med en av de största och mest populära plattformarna: Kahoot!

KAHOOT!

[Kahoot!](#) är en spelbaserad lärplattform som gör det enkelt att skapa, dela och spela inlärningspel eller frågesporter på några minuter.

Frågetyper inkluderar Multiple Choice, True or False och Word Cloud.

Se hur det fungerar i den här videon:

[Vad är Kahoot!?](#) – Kahoot !



Screenshot: kahoot.com

Verktyg

Så med den här plattformen har du möjlighet att skapa frågesporter av alla slag, här kallade Kahoots , och låta eleverna gissa live och tävla mot varandra . Hur ett sådant live-quiz kan fungera förklaras i den här videon :

[Hur man spelar en Kahoot!](#) – Kahoot!

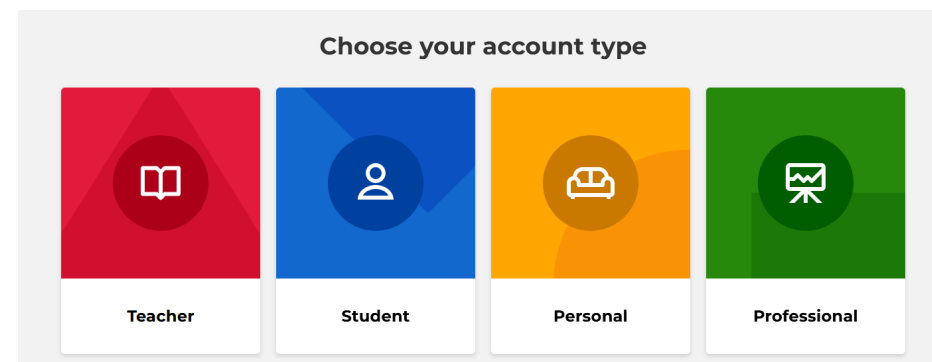


Skapa din första Kahoot

Det finns olika kontotyper och olika prenumerationspriser. Men du kan börja med ett gratis konto. Prenumerationerna skiljer sig åt i vilka typer av frågesporter som finns tillgängliga senare.

I Kahoots [Youtube -kanal hittar](#) du många användbara videor för att komma igång framgångsrikt och skapa ditt första frågesport.

[Hur man skapar en Kahoot](#) – Kahoot!



Screenshot: kahoot.com

MENTIMETER

[Mentimeter](#) är ett onlineundersökningsverktyg som kan lägga till ett interaktivt element till en föreläsning, presentation eller inspelad session. Frågetyper inkluderar Multiple Choice, Ranking Scales, Word Cloud och Open Ended.



Screenshot: [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com)

Skapa din första Mentimeter

För att starta ditt första Quiz i Mentimeter registrera dig med det kostnadsfria alternativet och klicka på den blå knappen "+ ny presentation". Gränssnittet liknar det i Kahoot, dvs liknar en Power Point- presentation.

Om du kämpar med din start, ta en titt på denna videohandledning:

[Så här skapar du din första Mentimeter- presentation](#) – Mentimeter

På [Mentimeters](#) hemsida under "Funktioner" hittar du olika resurser för omröstningar och frågesporter och hur du använder verktyget.



Skapa din första Mentimeter

För mer Gamification föreslår vi att du använder Mentimeter Tool Quiz Competition. Läs den här artikeln om hur du skapar den.

[Hur man skapar en frågesporttävling](#) – Mentimeter.com

För en snabb start finns även mallar tillgängliga:

[Mentimeter mallar](#)



H5P

[H5P](#) är en gratis programvara med öppen källkod för att skapa interaktivt innehåll för webben. Redan tillgängliga innehållsformer inkluderar till exempel videor eller presentationer med inbäddade frågesportuppgifter av olika slag, tidsstrålar eller ett minnesspel.



Screenshot: h5p.org

H5P

Det är viktigt att veta att till skillnad från de andra verktygen vi har tittat på tidigare är h5p en plug-in. h5p-artiklar kan inte skapas direkt på tillverkarens hemsida, utan plug-in måste integreras i en plattform för att kunna använda den. Du kanske redan känner till det genom integrationen med moodle , eller andra plattformar som wordpress eller blackboard.



Screenshot from h5p.org



H5P

De varianter som är möjliga ses bäst direkt på webbsidan. För här kan du prova exemplen direkt. Spela ett minnesspel eller klicka dig igenom en interaktiv video:

[H5P exempel och nedladdningar](#)

The screenshot shows the H5P website's 'Examples and Downloads' page. At the top is a blue navigation bar with the H5P logo, a search bar, and links for 'Examples & downloads', 'Documentation', 'Goals & roadmap', 'Forum', 'Log in', and 'Create free account'. Below the navigation bar is the heading 'Examples and Downloads'. The main content area starts with a paragraph: 'H5P makes it easy to create interactive content by providing a range of content types for various needs. Preview and explore these content types below.' This is followed by another paragraph: 'You can create interactive content by adding the H5P plugin to your WordPress, Moodle or Drupal site, or integrate it via LTI with Canvas, Brightspace, Blackboard and many other VLEs that supports LTI integration.' Below this is a link to 'Check out the author guide to get started.' The 'Featured' section contains three items: 'Interactive Video' (Create videos enriched with interactions), 'Course Presentation' (Create a presentation with interactive slides), and 'Branching Scenario' (Create dilemmas and self paced learning). The 'Content Types' section has a 'View all' link and four sub-sections: 'Larger Resources', 'Other', and 'Tasks'. Below these are five content type icons: 'Accordion', 'Advent Calendar (b...)', 'Agamotto', 'AR Scavenger', and 'Arithmetic Quiz'.

Screenshot from h5p.org



H5P-exempel

Ett särskilt spännande nytt verktyg här, till exempel, är [förgreningsscenario](#) som tillåter användare att skapa dilemman, inläringsscenarier i egen takt och andra typer av adaptivt lärande .

Ett exempel på hur detta implementerades i yrkesutbildningen är [konfliktlösningsscenario för sjukgymnastassistenter](#) – Sarah Wendorf

Eller den [interaktiva videon](#) : En innehållstyp som tillåter användare att lägga till flervalsoalternativ och fylla i tomma frågor, popup-texter och andra typer av interaktioner i sina videor med enbart en webbläsare för att göra videorna mer engagerande.

Här är ett exempel på en [interaktiv video med H5P-element](#) – University of South Australia



Vi har nu introducerat dig för några verktyg. Men på grund av den ständiga digitaliseringen och den växande efterfrågan utökas utbudet hela tiden ! Varje år kommer Top100ToolsForLearning- [listan](#) att ge dig en översikt över nya tillägg inom inlärningsverktygsfältet.

Hanteringen av sådana verktyg kräver inte bara en introduktion utan också övning.

Öva i liten skala i början. Du kan till exempel skapa en Mentimeter enkät och vid nästa möte fråga dina kollegor hur de har det idag. När du känner dig säker på sådana uppgifter är du snart redo att använda verktyget i inlärningsinställningar också!

Best Practice Example

The 'No Alternative Facts' Gamification Environment

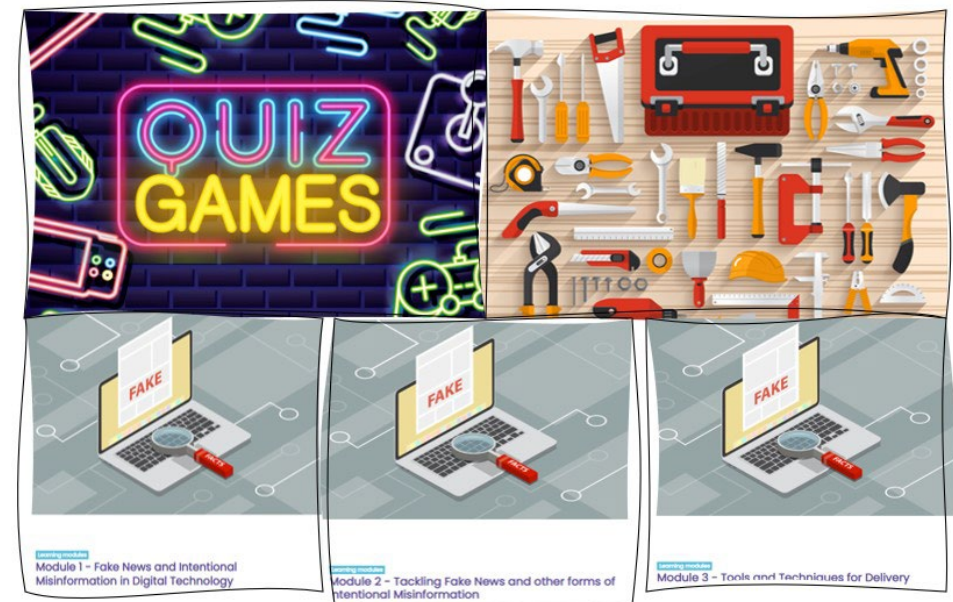
Available in English, German, Danish, Bulgarian and Italian

Can you recognise 'Fake News'?

The **No Alternative Facts Platform** is designed for educators and trainers who want to tackle the topic of 'Fake News' in an innovative and playful way with their learners.

It offers a wide range of teaching and learning resources including:

- ◆ The Gamification Platform for quiz-based and peer-to-peer learning
- ◆ A Toolbox of Resources for detecting 'Fake News' and images
- ◆ A Modular Learning Programme for recognising and tackling false information in the digital media and developing Critical Digital Literacy skills in adults



For more information and access to the Platform go to:

<https://www.noalternativefacts.net/platform>

This learning module has been developed as part of an Erasmus+ KA2 project
Critical Curation and Collaboration in Learning (Cur8)
and is funded with support from the European Commission.



This work is intended for educational purposes and is licensed under
[Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License @ The Cur8 Consortium](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)
(except for referenced screenshots and content).

The Cur8 project has been funded with support from the European Commission. The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

