HAGI

EN STRUKTUREL MODEL FOR SPILBASERET,

ENTREPRENØRSKABSFREMMENDE PÆDAGOGIK

STOCKPHOTOS ER FRA PIXABAY, DER ER EN FIGUR FRA FONDEN FOR ENTREPRENØRSKAB OG ET BILLEDE AF MIG

OG JA, JEG VALGTE DET HER POWERPOINT-TEMA, FORDI JEG SAVNER AT VÆRE I ET RUM MED ANDRE MENNESKER

JEG ER

- Mikkel Lodahl
- Lektor på Erhvervsakademi Dania i Grenå (Dania Games)
- Leder af Institut for Dansk Spiludvikling
- I skrivende stund level 46 i Fortnite 2:2 (sammen med min søn)
- Har udviklet HAGI
- milo@eadania.dk

HVORFOR SKAL I LYTTE TIL MIG?

- 17
- 2,1
- 10

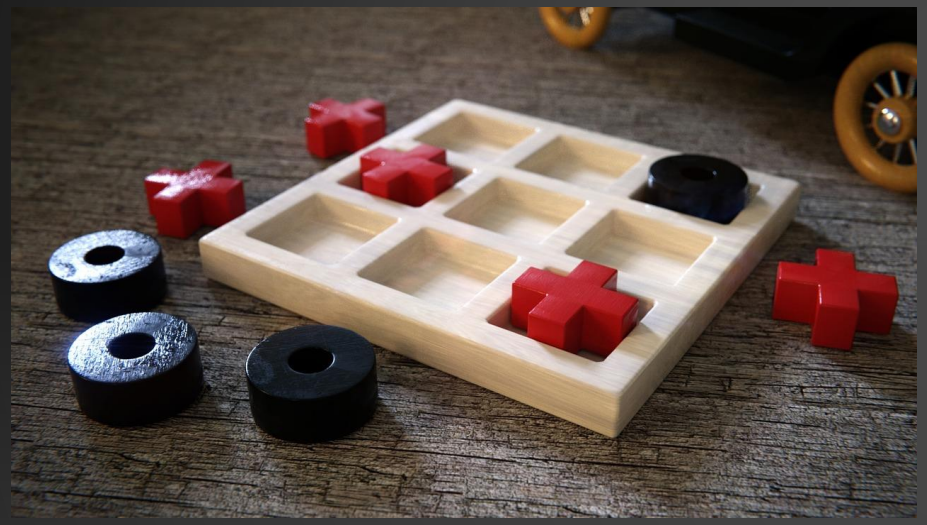
- %-andel af vores datamatikerstuderende, der starter virksomhed
- Springet opad i karaktergennemsnit fra før til umiddelbart efter
- Omtrent så mange procentpoint mindre frafald, vi har efter

HAGI ER

- HAGI er en spilbaseret pædagogik, som skaber studerende, der selv skaber værdi i frie, inkluderende fællesskaber
- Den bygger på fire principper
- Handling
- Artefakt
- Gennemsigtighed
- Inklusivitet

- Handling
  - de handlinger, undervisere og studerende gennemfører i læringsprocessen, ofte rammesat af pensum og underviserens arbejde
- Artefakt
  - de værdiskabende produkter, der produceres af underviseren og de studerende for at facilitere og fremvise læring
- Gennemsigtighed
  - læringsprocesser skal fra forventning til bedømmelse og alt herimellem gennemføres i åbenhed, hvor fri og fælles refleksion over, hvorfor man gør, som man gør, er centralt
- Inklusivitet
  - det er kun mennesker, der kan lære, så læringsprocesser skal funderes i tillid, samarbejde og anerkendelse af værdien i forskellighed

SÅ ALTSÅ

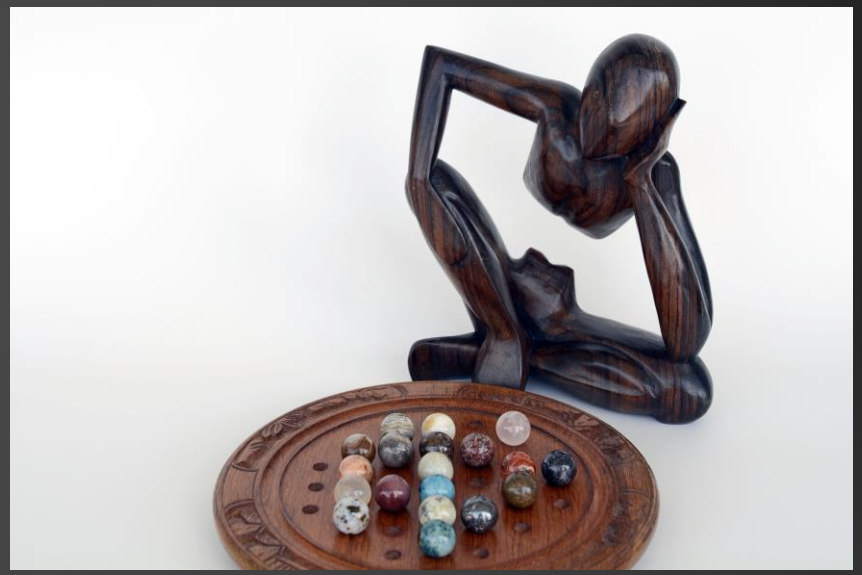


- De studerende skal handle for at bygge artefakter på et grundlag af gennemsigtighed og i en atmosfære af inklusivitet
- Underviseren skal præsentere handlinger, de studerende selv skal vælge imellem for at opnå et mål, nemlig at bygge noget, der giver værdi
- Opgaverne skal præsenteres tydeligt og vurderes og begrundes gennemsigtigt, og de studerende skal selv føle, at det gør en forskel, det er dem, der laver opgaverne

MEN HVAD HAR DET MED ENTREPRENØRSKAB AT GØRE?

HANG ON, HVORFOR ER DET SPILBASERET?

- Fordi det ligner strukturen i spil. Her er min definition (der ligner den fra Georgia tech, Bogost og McGonigal):
- At spille et spil betyder, at du accepterer et system, der
  - Begrænser dine mulige mål
  - Begrænser de handlinger, du kan foretage for at nå dine mål
  - Dikterer det feedback, du modtager på dine handlinger
- og så at du udvælge mål, udfører handlinger og reagerer på feedback inden for dette system
- Samtidig skal du konstant have fornemmelsen af, at du kan holde op og/eller ændre systemet



DET LIGNER JO EN DEL…

- Fordi det ligner strukturen i spil. Her er min definition (der ligner Bogosts og McGonigals):
- At spille et spil betyder, at du accepterer et system, der
  - Begrænser dine mulige mål
  - Begrænser de handlinger, du kan foretage for at nå dine mål
  - Dikterer det feedback, du modtager på dine handlinger
- og så at du udvælge mål, udfører handlinger og reagerer på feedback inden for dette system
- Samtidig skal du konstant have fornemmelsen af, at du kan holde op og/eller ændre systemet

- De studerende skal handle for at bygge artefakter på et grundlag af gennemsigtighed og i en atmosfære af inklusivitet
- Underviseren skal præsentere handlinger, de studerende selv skal vælge imellem for at opnå et mål, nemlig at bygge noget, der giver værdi
- Opgaverne skal præsenteres tydeligt og vurderes og begrundes gennemsigtigt, og de studerende skal selv føle, at det gør en forskel, det er dem, der laver opgaverne

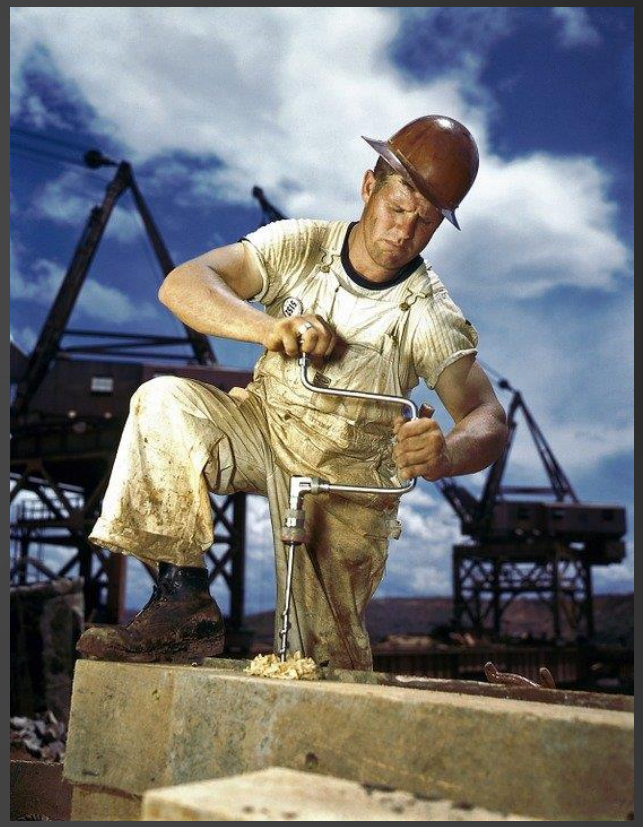
HAGI KOMMER FRA

- GameWise
  - EU-projekt (slut 2014), der delte viden om spilbaseret læring mellem HKU i Utrecht, La Salle i Barcelona, University of Bournemouth, Viden Djurs i Grenå, Fleksibel Utdanning i Oslo og Dania Games
  - http://game-wise.eu/
- Self-Determination Theory
  - Psykologisk motivationsteori med fokus på autonomi, bemestring og relationer – meget lig spil på mange måder
  - https://selfdeterminationtheory.org/

Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

VI HAR GJORT

- I 2013 omlagde vi al fremtidig undervisning på datamatikerstudiet til HAGI
- Underviserne lavede nye fag
- Strukturen blev ændret komplet
- Administrationens tilgang blev ændret fra sanktion til samtale
- De studerendes ansvar blev flyttet fra over for os til over for hinanden



Gammel struktur:

Uge 36-50	Uge 51-2
Content Design	Førstesemesterprøve - Afprøver teori fra alle fag i et praktisk projekt
Markedsføring og Økonomi	
Udviklingsmetoder	
Basis programmering	
Matematik	
Objektorienteret Programmering	

Ny struktur:

Uge 36	Uge 36	Uge 37	Uge 38	Uge 39+40	Uge 41	Uge 43	Uge 44	Uge 45	Uge 46	Uge 47+48	Ge 49-50	Uge 51-2
Content Design	Praktisk projekt der afprøver teorien fra det foregående fag	Studium Generale	Markedsføring og Økonomi	Praktisk projekt der afprøver teorien fra det foregåend e fag	Udviklings-metoder	Praktisk projekt der afprøver teorien fra det foregående fag	Basis program-mering	Praktisk projekt der afprøver teorien fra det foregående fag	Matematik	Objektorienteret Programmering	Praktisk projekt der afprøver teorien fra det foregående fag	Førstesemesterprøve - Afprøver teori fra alle fag i et praktisk projekt

HVORFOR GJORDE VI SÅ DET?

- De studerende løftede sig ikke mellem førstesemesterprøven og førsteårsprøven
- De studerendes frafald var uacceptabelt højt
- De studerendes motivation var lav
- De studerende kunne ikke se, hvad de skulle bruge pensum til
- Vi ville skabe flere virksomheder lokalt / nationalt
- Underviserne var frustrerede over dette

HVAD GJORDE DET SÅ?

- De studerende forstod, hvad de skulle bruge pensum til, fordi de brugte det til at skabe værdi umiddelbart
- De kunne flytte sig imellem eksamenerne, fordi de hele tiden gjorde ting færdige og kunne lære af det
- Det motiverede dem i langt højere grad – og sænkede frafaldet
- Det gav generelt en bedre forståelse, der også afspejlede sig i fagligheden
- De studerende grundlagde flere virksomheder
- Underviserne blev mindre frustrerede

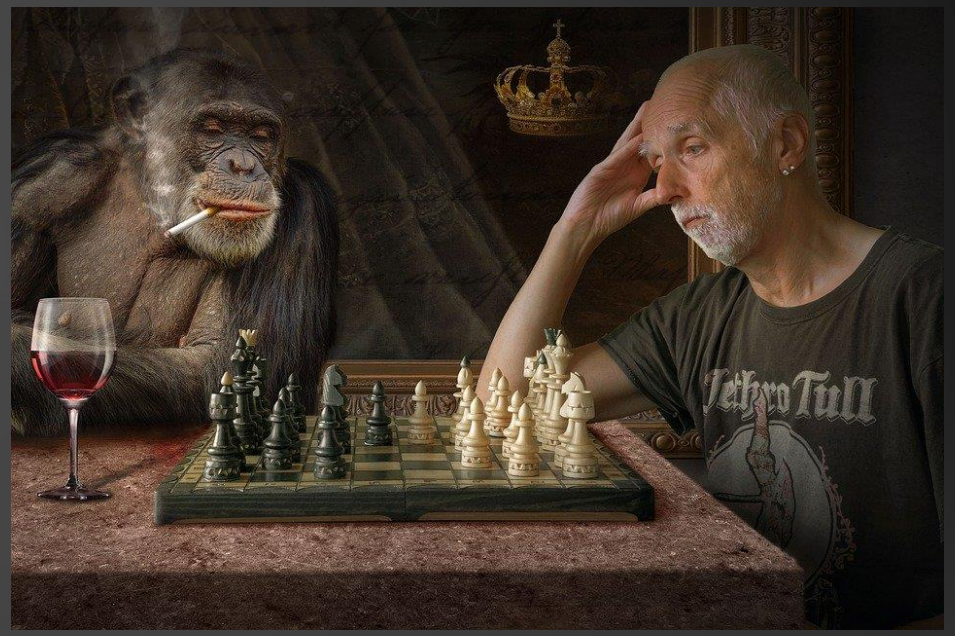
HVORFOR SKAL I LYTTE TIL MIG?

- 17
- 2,1
- 10

- %-andel af vores datamatikerstuderende, der starter virksomhed
- Springet opad i karaktergennemsnit fra før til umiddelbart efter
- Omtrent så mange procentpoint mindre frafald, vi har efter

KAN I BRUGE HAGI?

- Udfordringerne:
  - Den totale ændring i alle systemer
  - Vanskeligheden ved at definere et læringsobjekt som en artefakt, der skaber værdi
  - Undervisernes holdning, mod og ressourcer
  - Positiv opbakning fra ledelsen

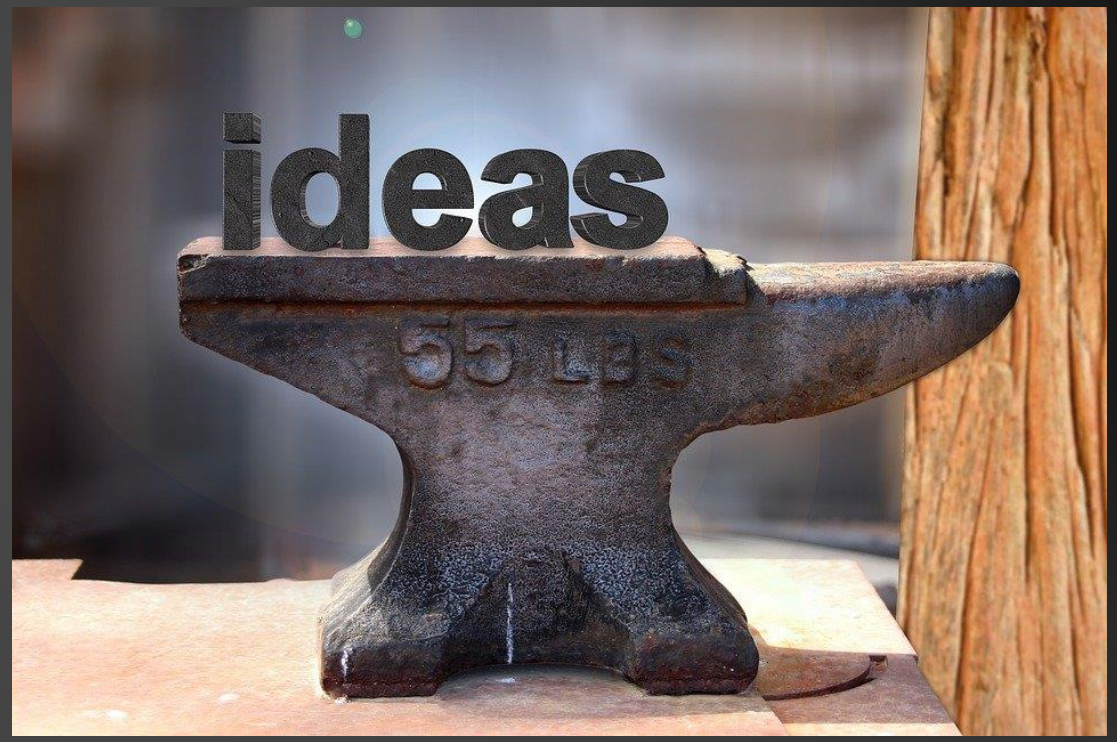


KAN I BRUGE *NOGET* AF HAGI?

- HAGI er ikke kun vores specifikke implementering
- Vi arbejder pt på at implementere HAGI på vores multimediedesigneruddannelse, hvor den er anderledes
- HAGI er at aktivere HAGI-principperne

HVAD ER DET VIGTIGSTE I HAGI?

- Samtalen om, hvordan principperne udmøntes
- For eksempel hos os:
  - DAT: Handling -> Artefakt på et lag af Gennemsigtighed -> Inklusivitet
  - MMD: Inklusivitet - > Gennemsigtighed, der giver ballast til Handling -> Artefakt
- Eksperimenter, der inddrager principperne



OG HER ER JEG IGEN…

- Mikkel Lodahl
- Lektor på Erhvervsakademi Dania i Grenå (Dania Games)
- Leder af Institut for Dansk Spiludvikling
- I skrivende stund level 46 i Fortnite 2:2 (sammen med min søn)
- Har udviklet HAGI
- milo@eadania.dk