



Välkomna!

Karta & kompass vs TurfHunt



Fredrik Svanström, högskoleadjunkt vid GIH



Upplägg

- Syfte
- Läroplanen & kursplanen
- Forskning
 - Idrott & hälsa i relation till "det digitala"
- Den digitala kartvärlden – några nedslag
- Pröva TurfHunt
- Skapa en TurfHunt
- Diskussion/erfarenhetsutbyte
- **Frågor löpande!**



Syfte

- Syftet med passet är att diskutera för- och nackdelar med digitala hjälpmedel i samband med undervisning i och om orienteringskunskap samt pröva TurfHunt.



Läroplanerna - LGR-11 & LGY-11

- Skolan har ett ansvar för att eleven ska kunna använda "modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande". (LGR-11, s. 14; LGY-11, s. 10)



Kursplan, LGR-11

- **Centralt innehåll åk 7-9**
Friluftsliv och utevistelse
 - "Att orientera i okända miljöer med hjälp av kartor och andra hjälpmedel för positionering." (LGR-11, s. 54)
- **Kunskapskrav för betyget E, åk 9**
 - "Dessutom kan eleven med **viss säkerhet orientera sig i okända miljöer och använder då kartor och andra hjälpmedel.**" (LGR-11, s. 56)



Kursplan, LGY-11

- **Centralt innehåll, Idrott & Hälsa 1**
 - "Utemiljöer och naturen som arena för rörelseaktiviteter och rekreation." (LGY-11, s. 84)
- **Kunskapskrav, Idrott & Hälsa 1**
 - *Svårt med något specifikt kunskapskrav. Däremot kunskapskrav av mer generell karaktär.*



Den digitala utbildningsvärlden

- Över 100 000 "utbildningsappar" på Appstore
- *"Det finns appar som är direkt skadliga. Som uppmuntrar elever att inte tänka."*

(Sjödén, DN, 28/10-15)



Idrott & hälsa i relation till "det digitala"

- Användningen av IT i idrott och hälsa är sällsynt. Det som förekommer främst är filmning och Internet. (Skolinspektionen 2012; Lundvall & Meckbach 2008).
- Skolinspektionen föreslår att lärare kan " hitta helt nya sätt att uppmuntra till rörelse genom t ex dataspel". (Skolinspektionen 2012, s. 25)
- **Försiktighet!** Utgå från kursplanerna och lärandet hos eleverna. Lärare och elever bestämmer därefter om det "digitala" gynnar lärandet och på så sätt har en plats i undervisningen. (Langton 2007; Wiburg 1997; Alexandersson 2003; Säljö 2010)



Den digitala kartvärlden – några nedslag



Orientering på nätet

För de inbitna?

Catching Features (<http://www.catchingfeatures.com/>)

– Demofilm (<https://www.youtube.com/watch?v=zmmGAduPKG8>)



Geocaching



Skattjakt när du vill



Turf

”Herre på täppan”



TurfHunt

"Skattjaksbanor"

när jag vill

(och du vill)



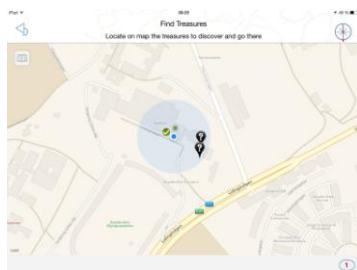
TurfHunt – Spelet

- **SAMLA POÄNG**
 - *Besök platser* (1-15 m:s precision)
 - *Lös utmaningar* (finns till varje plats)
- Enskilt eller 2&2
- Återsamling?



SPELPLAN

- Jag/min grupp
- Andra/andra grupper
- Obesökta platser
- Besökta platser
- Karta/hybrid
- Förstora/förminska
- Poäng



Installation av spelet

1. Starta appen – TurfHunt
2. *Uppdatera? Yes/Ja*
3. Klicka på "Redeem invitation"
4. Invitation code:
5. Klicka på "Redeem"
6. **Klicka på Konvent, 2015**
7. Klicka på "Install game"
8. Klicka på "OK"
9. Klicka på "Join game"
10. Skriv lagets namn + Ok
11. Vänta tills alla har "Get Ready to Play"



För- och nackdelar med TurfHunt? Grupp 1

- Roligt! Sporrande. Spelifiering. Ökad motivation.
- Integrering med andra ämnen.
- Platsperspektivet.
- Få personal. Det sköter sig själv.
- Vägval och översikt? Kartans roll?
- Tekniska problem? Internettäckning. Batterier.
- GPS:ens känslighet.
- Direkt återkoppling



För- och nackdelar med TurfHunt? Grupp 2

- Skapa intresse för att orientera sig
- Ämnesintegrering
- Få ut elever
- Frågor om att orientera sig
- Istället för kahoot (återkoppling)
- Enkelt att göra banor, inga skärmar försvinner
- Inga registreringar
- Gratis
- Direkt återkoppling
- Kopplingen till kursplan
- Vägval och översikt? Kartans roll?