



Det nye quiz-baserede spil tester elevernes færdigheder og måler deres faglige udvikling.



### Kort om Knowmio

Knowmio er et spil, som ifølge spil-udviklerne giver ny energi til undervisningen på en sjov og nyskabende måde. Eleverne udfordres i det underviste på deres mobil og læringen bliver til leg, når der spilles. Spørgsmålene kommer op på storskærmen, og eleverne svarer på mobilen. Knowmio kan bruges af hundredevis af spillere samtidigt, som alle bruger deres egen mobil til at afgive deres svar på. Lærerne kan følge elevernes udvikling on-line, og se hvordan de udvikler sig fra uge til uge i forhold til de enkelte læringsmål. De quizbaserede spørgsmål bliver udformet i dialog med læreren.

Man kan selv afprøve spillet indenfor forskellige kategorier på internet-adressen: <http://game.knowmio.com/>

Eleverne fra 6.S på Borupgårdsskolen blev i sidste uge testet på deres viden om billedanalyse i faget dansk. Det resulterede i en high-five til vinderen.

# Elever lærer mens de spiller

Flere folkeskole-elever i Helsingør Kommune tester i øjeblikket et nyt digitalt quizbaseret spil, som måler elevernes faglige udvikling. Det er to lokale iværksættere fra Snekkersten, der har udviklet det nye quizbaserede læringsredskab, som får eleverne til tasterne.

Af Tine Zedeler  
t.zedeler@hdnet.dk



Foto: Torben Sørensen  
torben@kalabas.dk



**HELINGØR:** Hvad betyder det at manipulere et billede? Hvad betyder diagonal? Begge er eksempler på spørgsmål som eleverne i 6.S på Borupgårdsskolen blev stillet, da de i sidste uge havde dansk, hvor emnet var billedanalyse.

Eleverne besvarer spørgsmålene på deres computer, tablet eller mobiltelefon - og der er fire svarmuligheder indenfor hver kategori.

Eleverne kan løbende følge deres resultater på den digitale skoletavle - også kaldet smartboard. Formålet er dels at øge elevernes viden, dels at måle om eleverne rykker sig fagligt.

- Formålet er ikke at teste for at teste. Pointen er, at

lærerne får en indsigt i, hvilke opgaver der passer til den enkelte elevs niveau, og hvad der skal til for at udfordre eleven, så han eller hun rykker sig fagligt, fortæller Morten Grauballe, far til to børn i skolealderen og udvikler og medstifter af firmaet Knowmio, som står bag det nye læringsredskab, der er det første af sin slags herhjemme.

### Konkret feedback

For medstifter Mortimer Liebman har det været en motivationsfaktor at trække på de erfaringer, han selv har som forælder til tre skolegængende børn.

- Hver gang jeg har været til en skole-hjem-samtale, har jeg fået en relativ ustruktureret feedback, fordi lærernes vurdering er baseret på såkaldte »synsninger«, som kan oversættes til: »Jeg synes, du er her«. Det er et godt værktøj, men giver ikke det hele billede af eleven. Med vores spil får lærerne et værktøj til konkret at formidle elevernes kompetencer, og det udviklingspotentiale den enkelte har, fortæller Mortimer Liebman.

### Ser elever på en ny måde

De quizbaserede spil baserer sig på Undervisningsministeriets læringsmål for grundskolerne, og er også et godt udgangspunkt for lærernes måde at tilrettelægge



Firmaet Knowmio er grundlagt af Morten Grauballe og Mortimer Liebmann (t.h.). Her fotograferet sammen med 6.S' dansklærer Katrine Gjertsen fra Borupgårdsskolen.

undervisningen på, fortæller Morten Grauballe.

- Vores oplevelse er, at lærerne fra at være lidt skeptiske er blevet overraskede over, hvor godt et værktøj det er til at se eleverne på en ny måde. Det giver dem mulighed for at opdage de elever, der ikke bliver udfordrede nok, og de elever der er svæ-

re at vurdere, som måske er gode til at charme sig ud af en skolesituation. Vi har også fået tilbagemeldinger om, at det er med til at hjælpe og motivere lærerne med den målstyrede undervisning, som jo har erstattet den pensumstyrede undervisning i kølvandet på skolereformen, fortæller han.

Flere lærere giver da også udtryk for at være glade for det nye spilbaserede værktøj. Det gælder blandt andre Katrine Gjertsen, dansklærer for 6.S på Borupgårdsskolen, som kalder det for »et supergodt værktøj«.

- For mig har der været flere gode oplevelser med Knowmio. Det har været rig-

tig godt at kunne følge elevernes læring, indenfor emnet vi har haft, ved at kunne måle den enkeltes fremgang og stagnation. Ved at foretage statistikker har jeg haft overblik over, hvad der skal være mere af, og hvad det næste trin bør være. Det har især været rart, at det er baseret på fakta og ikke kun min fornemmelse. I forbindelse med elevrapportene har jeg kunnet følge flere elever samtidig, hvor jeg normalt har skiftende »fokuselever« fortæller dansklæreren.

### Læring på en sjov måde

Stifterne af Knowmio håber på at kunne udbrede deres spil til endnu flere klasser. Her og nu er der fire pilotprojektforløb med klasser på henholdsvis Nordvestskolen, Byskolen og Borupgårdsskolen.

- Vores mål er at komme ud på endnu flere skoler. Grunden til at vi har udviklet spillet er, at der er et stort potentiale i, at motivere eleverne til at lære endnu mere på en sjov og udfordrende måde. Eleverne bruger i forvejen meget tid foran computeren, siger Mortimer Liebman.

Det første Knowmio-spil blev introduceret i efteråret. Der er fire klasseforløb på henholdsvis Nordvestskolen, Byskolen og Borupgårdsskolen.