

Klasseledelse i et virtuelt læringsmiljø

Tromsø 15. september 2010
Høgskolelektor Kari Eldby

Bakgrunn

- Høgskolen i Bodø søkte Norgesuniversitetet om midler til å lage en digital klasseromssimulator høsten 2008 – utviklingen startet høsten 2009.
- Mål: Begrense ”praksissjokket” hos nyutdannede lærere gjennom å simulere:
 - sosiale relasjonene i en lærings situasjon
 - påvirkningen mellom elever i en lærings situasjon
 - påvirkningen av lærerens ulike virkemidler

Fra idé til ferdig spill

- Forprosjekt – er dette gjennomførbart?
- Anbudskonkurranse
- Utvikling
- Samarbeidspartnere
 - Bodø kommune
 - RKK Indre Salten
 - Rognan ungdomsskole
 - Turbo tape Games as
- Ferdigstillelse
- Finansiert gjennom: Egeninnsats fra høgskolen/
samarbeidspartnere og midler fra Norgesuniversitetet

www.turbotapegames.com

www.hibo.no

Prosjektorganisering

- Styringsgruppe
- Prosjektgruppe
- Arbeidsgruppe
- Referansegruppe

Spillet

- Skal være ferdig i løpet av oktober 2010
- Midlene er stort sett brukt til å utvikle spillet A1 (kunstig intelligens – ”motor”)
 - Grafikk og lyd er ikke prioritert i denne utgaven
- Skal brukes i lærerutdanningen, og kan også brukes av lærere ellers

Demonstrasjon av spillet

- [Uferdig versjon](#)