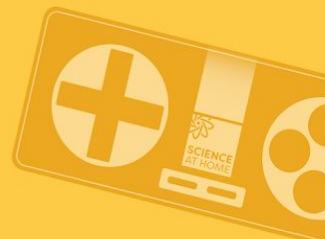




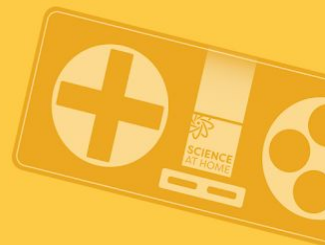
ReGAMECUP'18



LEKTION (90MIN)	SEKVENNS	MATERIALE
Psykologi - Motivation og læring	<p>Plenum 15 min</p> <p>Lad i fællesskab eleverne reflektere over, hvad de har fået ud af dagens lektie. Spørg eventuelt ind til, hvorvidt eleverne synes spillene var sjove, svære, frustrerende etc. Diskuter også gerne hvilke kognitive funktioner, eleverne blev udfordrede på f.eks. evnen til at huske, ignorere forstyrrelser og til at undertrykke irrelevante reaktioner. I den forbindelse kan du få eleverne til at reflektere over, hvorfor og hvordan disse funktioner er interessante i en psykologisk sammenhæng.</p> <p>Du kan også spørge ind til, hvorvidt eleverne synes, at præmien og/eller informationen om, at de hjælper forskningen ved at spille Skill Lab, virkede motiverende eller ej og hvorfor.</p> <p>Hvad er motivation? 20 min</p> <p>Lad eleverne gå igennem den del af læringsstien, der omhandler motivation. Her vil eleverne blandt andet blive introduceret for, hvad intrinsisk og ekstrinsisk motivation er. Eleverne opfordres også via selvevalueringsspørgsmålene til at reflektere over, hvordan de selv motiveres.</p> <p>Plenum 10 min</p> <p>Her kan I samle op på, hvad eleverne har lært i læringsstien, og hvad eleverne har gjort sig af tanker omkring, hvordan de selv motiveres i forskellige kontekster. Du kan f.eks. lægge op til en dialog om, hvorvidt eleverne synes, karakterer er motiverende eller ej og hvorfor.</p> <p>Karakterfri – en god ide? 30 min</p> <p>Lad eleverne arbejde med forskellige artikler og perspektiver på, hvad der gør skoleelever motiverede for at lære. Inddrag f.eks. denne artikel fra videnskab.dk, der skelner mellem fem typer af motivation: vidensmotivation, mestringsmotivation, præstationsmotivation, relationsmotivation og involveringsmotivation. Anvend også gerne artikler, der diskuterer betydningen af karakterer i skolesystemet f.eks. disse fra: folkeskolen.dk gymnasieskolen.dk kristeligt-dagblad.dk dr.dk</p> <p>Plenum 15 min</p> <p>Til sidst i lektionen kan du samle op på, hvad eleverne har lært om motivation. I opsamlingen kan du opmuntre eleverne til at inddrage psykologisk viden og begreber. For eksempel kan I tale om, hvad operant betingning er og komme med eksempler</p>	<p>Lektie:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Eleverne skal tilmelde sig til ReGAMECUP'18 ved at oprette en profil2. Se de to videoer om ReGAME og kvantecomputer en (sidstnævnte for at få en ide om hvordan man kan hjælpe)3. Eleverne forsøger at score så mange point som muligt i Skill Lab. Der er i alt seks minispil – et i hvert laboratorie. Man bliver belønnet for at spille hvert spil tre gange. Herudover har man mulighed for at score ekstra points og samtidig hjælpe forskningen yderligere ved at løse opgaver og besvare spørgsmål i "the Psychology Hub of Skill Lab".



ReGAMECUP'18



herpå fra dagens lektion f.eks. karakterer, præmier, ros mm. I kan også komme ind på, hvordan den form for operant betingning, der kaldes trial and error, kommer til udtryk, når man spiller Skill Lab.

Ekstra

Suppler evt. med dele af kapitlet om Viden, læring og undervisning i *Psykologiens Veje*, hvor eleverne blandt andet kan lære om behavioristisk læringsteori og motivationsprocesser.

Hvis der er tid til overs, eller du har lyst til at lave flere lektioner om læring og motivation, kan du lade eleverne lave den del af læringsstien, der omhandler opmærksomhed. I forlængelse heraf kan I f.eks. diskutere, hvilke strategier eleverne anvender for at holde fokus i timerne, og hvordan de håndterer distraktioner. Du kan også præsentere eleverne for psykologisk viden om selvkontrol.

