

Användning av Sociala medier och spelutveckling i undervisningen

[Denna sammanfattning visar ett delresultat av forskningen. Analysen är gjord i Excel och baserar sig på de 107 enkätsvar som samlades in under vt09]

Användning av Sociala medier

På följande tre frågor:

1. Brukar Dina elever använda Internet (forum, chatt, skype, wiki m.fl.) för interaktion med andra elever och andra programmeringsintresserade för att lösa uppgifter i programmering?
2. Använder Du film (video på nätet, youtube) i Din undervisning?
3. Använder Du facebook, twitter, blogg eller wiki i Din undervisning?

Fördelar sig lärarnas svar enligt följande

Tabell 1. Antal procent av lärarna som använder sig av sociala medier eller film i undervisningen.

	Fråga 1	Fråga 2	Fråga 3
Antal procent	41%	26%	15%

Som framgår så är det en stor skillnad mellan elevernas och lärarnas användning av Internet i undervisningen. Förmodligen är skillnaden ännu större då 20 % av dem som svarat inte visste om eleverna använder nämnda verktyg.

Användning av spelutveckling

På frågan: Om Du använder utveckling av spel i undervisningen: Vilken typ av spel?

Så fördelar sig lärarna betydligt mera mångfacetterat.

Tabell 2. Antal procent av lärarna som använder sig av spelutveckling i undervisningen.

Typ av spel	Grafiska spel	Plattforms-spel	Nätverks-spel	Lärspel	Enkla spel	Stora spel	Spel
Antal procent	12%	5%	2%	1%	13%	1%	34%

Jag har inte fördjupat mig i betydelsen av begreppen grafiska-, plattforms-, nätverks- och lärspel. Detta är enbart en krass redovisning av hur lärarna svarat. Den sista kolumnen är de lärare som inte specificerat vilken typ av spelutveckling de använder sig av i undervisningen.

En annan grupp av lärare är de som INTE använder spelutveckling i undervisningen; 28 % och om man tar hänsyn till att de undervisar i Programmering C, så faller siffran till 17 %.