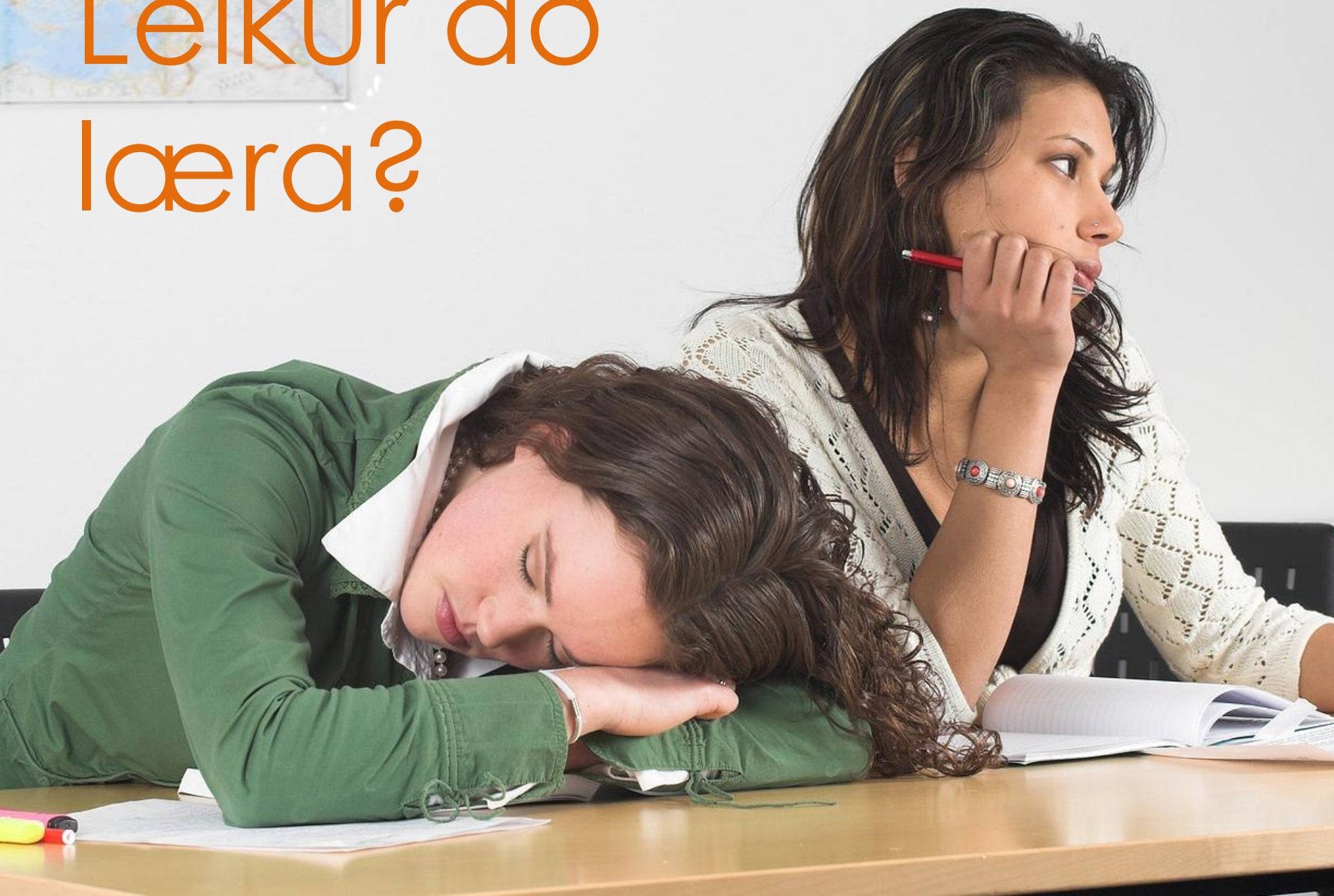


Menntun er leikur

Ólafur Andri Ragnarsson  
Betware, HR, IGI, SSG

Leikur að  
læra?







Hafa kennsluaðferðir ekkert breyst á síðustu árum?

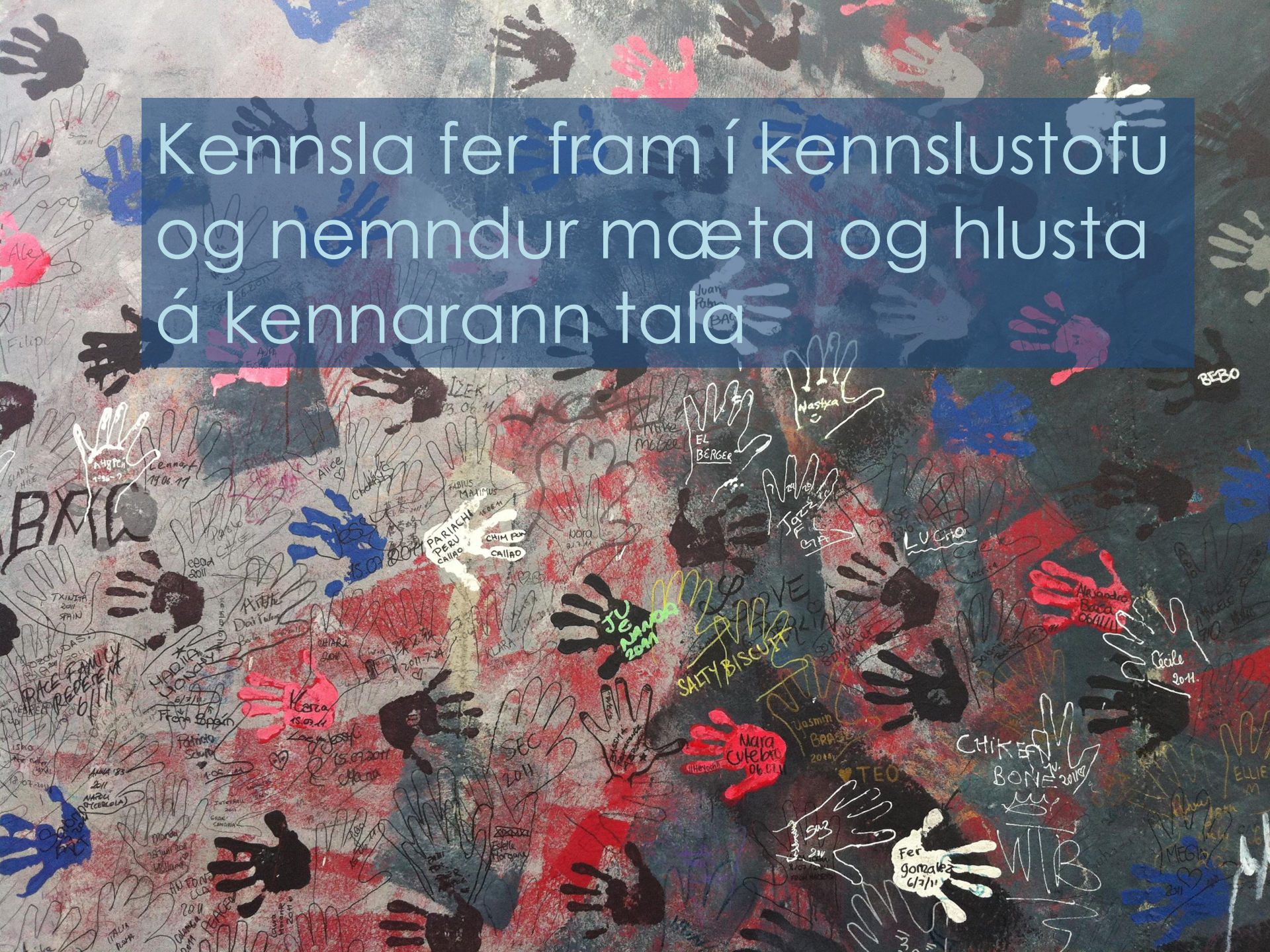


# Háskólinn í Reykjavík nokkur hundruð árum seinna





# Kennsla fer fram í kennslustofu og nemndur mæta og hlusta á kennarann tala





2 miljardaðar manna  
tengjast saman með  
internetinu





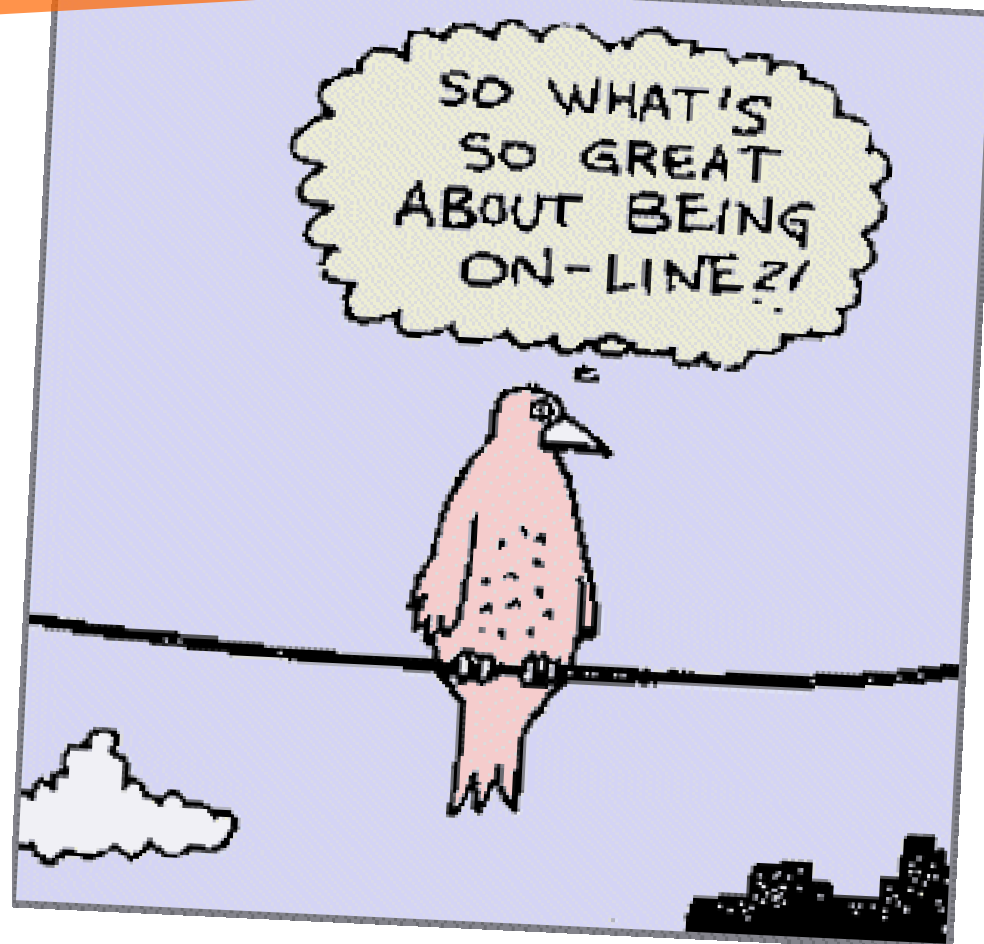
93,2% Íslendinga hafa aðgang  
að Internetinu



Flickr photo: [gunnarv63](#)

*Gunnar Viðarsson*

Hefur Internetið breytt einhverju í skólakerfinu?





Tæknibreytingar eru ekki aðal-  
atriðið – það eru þjóðfélags-  
breytingar sem þær valda





# Stafræni áratugurinn

Varfar



Vefur2.0

Social



1995

2000

2010



# 2000



## iMac

Mac OS 9.0.4  
500 MHz PowerPC G3 CPU, 128MB Memory  
Screen - 786K pixels  
Storage - 30GB Hard Drive

# 2010



## iPhone

iOS 4.0  
1 Ghz ARM A4 CPU, 512MB Memory  
Screen - 614K pixels  
Storage - 32GB Flash Drive



# Það hefur átt sér stað grundvallar umbreyting í notkun efnis





# Samskipti

Fólk eyðir **9.3**  
milljörðum stunda á  
Facebook í hverjum  
mánuði

Það eru **1,065,449** ár



# Snjallsímar

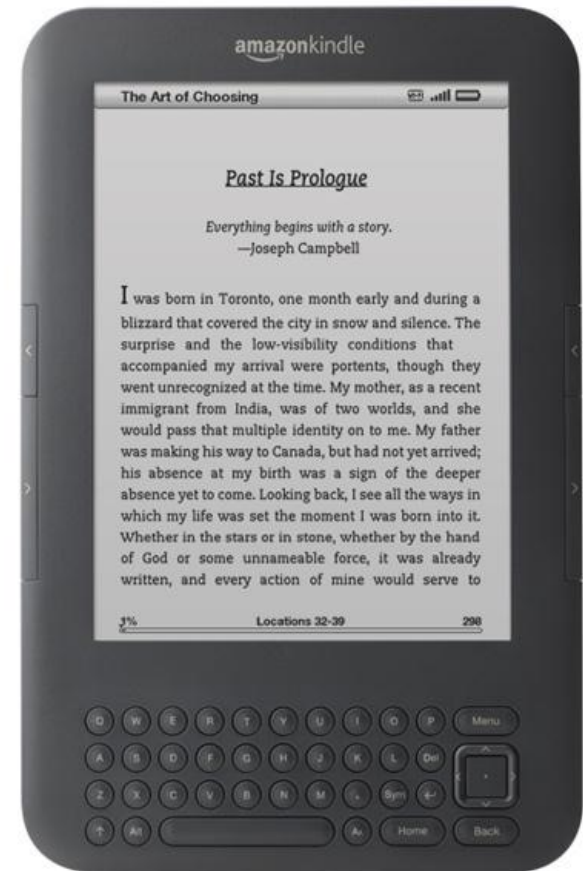
91% af snjallsíma-  
eigndum eru með símann  
hjá sér 24/7





# Rafbækur

Amazon selur  
fleiri Kindle  
bækur en  
hefðbundnar  
bækur



# Spjaldtölvur

Sala á spjaldtölvum hefur óx  
meira en 300% síðastliðið ár





# Fjölvinnsla

86% af  
sjónvarpsáhorfendum  
eru á netinu  
meðan þeir horfa  
á sjónvarpið



# Staðsetning

**78%** nota  
símaforrit sem  
byggja á  
staðsetningu





Solomo





Árið **2015** verður netumferð  
**1 zettabæti** á ári, sem er  
alt efnisem var til 2010.





# Stafræn n lífstíll

# Stafraenn netheimur





# Nám er hluti af þessum stafræna netheimi



Stafrænn  
net-  
heimur



Kennsluaðferðir miðast við  
takmarkanir fyrri alda



Hvað ef við brjótum niður  
veggi sem takmarka kennslu



WWW.KUNST-KUEHN.EU



Tækifæri til nýsköpunar í  
menntun byggjast á breyttu  
viðhorfi til náms



Hvað ef við hönnum námskeið  
eins og tölvuleik?



# Leikja að•ferð•ir

Aðferðir sem *leikjahönnuðir*  
nota til að gera leiki  
skemmtilega og  
ávanabindandi



Nemendur miõða nám  
viõ sinn hraõða



**42**

AMMO

**61%**

HEALTH

2	3	4
5	6	7

ARMS



**0%**

ARMOR

BULL	42	/	200
SHEL	0	/	50
ROKT	0	/	50
CELL	0	/	300





score

780

level

1

bonus

88

play

pause

options

instructions

exit



Námkvæm staða  
nemandans er alltaf ljós

panic





# MODERN WARFARE 2

Nemandinn veit alltaf hve langt hann er kominn



**1**



**2**



**3**



**4**



**5**



**6**



**7**



**8**



**9**



**10**



Ólafur Andri Ragnarsson  
Last seen: voyages

Nemandinn getur borið sig saman við aðra nemendur

CHECK-INS **143** > BADGES **7** > MAYORSHIPS **4** >



Leaderboard LAST 7 DAYS

#2		Thomas Schmidt	57
#3		Ólafur Andri Ragnarsson	41 >
#4		Gudjon Gudjonsson	38



SCORE: 9620

Nemandinn kemst ekki áfram  
fyrr en námsþætti er lokið





RIEÐS

ALL

# Framgangur nemandans er skýr

ÞAGAR OF ORMSTADIR

Ragnar Hannes Gudmundsson

Rank: 135

Avatar

House

Wight

Duel deck

Special items

Health: 240

Damage: 109

Movement: 250

Defense Bonus: 97



10422182 RP

Duels won

1020

Duels lost

663

Forfeits

30



1175130



1263635



1835350



Peasants: 0

Huskarls: 499

Jarls: 120

Witches: 421



8711



53

Windfalls looted

9587

Trade deals made

642

Trade deals accepted

490

Divine gifts recieved

11

Althingi

20



Win Up To 20,000 X Bet

LINE WIN

**BEJEWELLED**  
IS WILD

WIN  
**20,000**  
**SUPER**  
**JACKPOT**  
WITH  
**MAX BET**

Símat – árangur metinn strax



GAME SPEED ▶

AUTOPLAY

PLAY

◀ 0 ▶

ADVANCED

PAYTABLE

WIN PATTERNS

LINES 10

BET £3

PLAY

BALANCE:

£7,046.85

PAID:

£300.00

TOTAL BET:

£30

BET  
MAX



Ólafur Andri Ragnarsson

Last seen at [Nauthóll](#)



# New Technology

What are you doing now?

## Progress



If you take [Exam 4](#) you can add 5% points

## Leaderboard

#2 Alan Turing	74
#3 Ólafur Andri Ragnarsson	60
#4 Charlie Sheen	60

## Status



**Charlie Sheen**

What was this assignment #2 about anyway?

### ABOUT THE COURSE

[» Cover page](#)

[Messages](#)

[Learning Outcome \\*](#)

[Content \\*](#)

[Teaching Methods \\*](#)

[Assessment Meth. \\*](#)

[Syllabus \\*](#)

[Timeplan](#)

### STUDENTS

[Students list](#)

[Attendance list](#)

[Groups](#)

[Grades \\*](#)

[Activity](#)

[Send email](#)

### MATERIALS

[Assignments \\*](#)

[Forums](#)

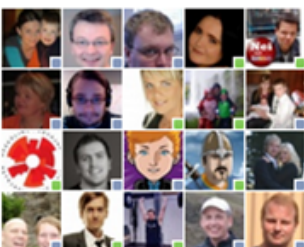
[Lectures](#)

[Other Material](#)

[\[Students view\]](#)

[\[Setup\]](#)

[\[Print this page\]](#)





Af hverju tölvuleikir?





Leikir eru öflugasta leiðin til  
að fá fólk að gera hluti



“ ... fólk sem spilar  
tölvuleiki er mun  
betra í að leysa  
þrautir”

- Rannsóknir Green and Bavelier's



Látum börnin okkar  
spila tölvuleiki





Og það á að vera  
leikur að læra



# Ólafur Andri Ragnarsson

[olafurandri.com](http://olafurandri.com)

[twitter.com/olandri](https://twitter.com/olandri)

[delicious/olandri](https://delicious.com/olandri)

[foursquare.com/olandri](https://foursquare.com/olandri)

[olandri@gmail.com](mailto:olandri@gmail.com)