



## **Alt fra matematikundervisningen i en enkelt app.**

**Er det svært at få dit barn i gang med matematikøvelser når de hellere vil spille spil? Fortvivl ikke! Her er app én hvor børn kan spille og lege sig igennem matematikkens verden samtidigt med, at den understøtter undervisningsministeriets "Fælles mål" for matematik i indskoling.**

Som beskrevet i undervisningsministeriets "Fælles mål" for indskoling skal IT og legesituationer være en stor del af undervisningen. Det er der grund til! Nutidens børn er efterhånden vokset op med en computer i den ene hånd og en mobiltelefon i den anden. Spil og elektroniske medier er en stor del af deres kultur og det har derfor ændret deres tilgang og den måde de lærer på. Dette kulturmønster rummer store muligheder i læringssituationer og virksomheden GOZOA har derfor arbejdet intensivt i over et år på at udvikle et værktøj, der inddrager børnenes fortrolighed med elektroniske medier og interesse i spil samtidigt med den motiverer til læring. Efter hårdt arbejde er virksomheden nu på gaden med sin første app "GOZOA – Leg og lær matematik".

### **At lege er at lære**

"GOZOA – Leg og lær matematik" understøtter skolernes arbejde med elevernes alsidige udvikling i forbindelse med, at børn skal lære gennem leg og få kendskab til brug af IT. Dette kan nu foregå gennem "GOZOA – Leg og lær matematik", en app udviklet til iPads og tablets, der understøtter undervisningsniveauet og forløbet i 0.klasse i faget matematik.

Læringsindholdet er udviklet i samarbejde med matematiklærere og pædagoger fra Vedbæk skole og opgaverne er udformet med henblik på progressionen i matematik undervisningen og går igennem, som beskrevet i "Fælles mål" for matematik i indskoling: anvendelse af tal, tælle og addere, sortere og gruppere, måle og kende og skelne begreber såsom firkanter, trekantede og cirkler.

For at motivere børnene til at lære, er opgaverne pakket ind i et eventyrunivers og spillet er opbygget med et klassisk platformsspil format med referencer til spillestilen i Mario Brothers samt hoppe og springe elementer fra Angry Birds.

GOZOA er pædagogisk opbygget og centreret om karaktererne GOZOA og Skurken. Spillet har en overordnet action præget historie, der folder sig ud undervejs i spillet. Barnet skal handle, styre, analysere og tage stilling til opgaver og udfordringer. Deres hukommelse bliver sat på prøve i visuelle og opgavegentagelser, der træner dem til at tænke logisk og strategisk og understøtter matematikundervisnings træning i kombinationsevner, mønstergenkendelse, figuropfattelse og orienteringssans.

Målet for virksomheden GOZOA har været at udvikle en app, der appellerer til indre motivation samtidig med at læringsindholdet er målrettet. App én er nu testet på over 250 børn og under forløbet oplevede vi at børnene hellere ville spille GOZOA end at holde frikvarter. Derfor føler vi at vi har skabt en mulig succes indenfor læringsspil.

### **Drivkraften bag GOZOA er:**

Nicolai Hartmann, digital web nørd og arbejdet med digitale koncepter i 15 år og far til 4 børn. Nicolai startede GOZOA sammen med sine nøglemedarbejdere indenfor digital læringsudvikling og matematik lærere fra indskoling for, at give børn læring på den måde de synes er sjovest.

Mangler i nyt materiale til matematikundervisningen i indskoling eller er du som forældre på jagt efter en ny læringsrig app, der motiverer dit barn til at lære.

Prøv light versionen af "GOZOA – Lær og leg matematik", men forbered dig på timers leg og læring gennem de spændende 9 baner der senere kan tilkøbes hvis den vækker interesse.