

BEST-stipendiet 2009

Vinnare:

Uppsatsens namn:	Lärsituationens komplexitet för elever som upplever svårigheter i matematik – <i>Rutiga Familjen i ny lärmiljö</i>
Författare:	Ann Nilsson
Lärosäte:	Högskolan Väst
Handledare:	Lena Pareto
Programansvarig:	Lena Pareto

Motivering:

Kunskaper i matematik och andra naturvetenskapligt orienterade ämnen uppfattas allmänt som en otillräcklig samhällsresurs som behövs för att utveckla högkvalitativa tjänster. Forskningen och hur lärsituationen i matematik kan stödjas av IT och – som här – spel är således både viktig och framåtriktad.

Uppsatsen ger intressant och informationsrikt perspektiv på lärande och taluppfattning kopplat till inlärningsteorier som learning-by-doing, learning-by-observation, learning-by-teaching och learning-by-guiding, med agenter som barnen kan lära eller lära sig av. Själva forskningsfrågan – om spelet stödjer barn med svårigheter i matematik – visar också på komplexiteten i hur matte förstås och uppfattas, inte bara av barnen men också av lärare och specialpedagoger.

Uppsatsen förtjänar att läsas med eftertanke av alla med intresse för skärningsområdet mellan IT, spel och matematik.

Runner-up:

Uppsatsens namn:	3D Visualization for Model Comprehension – A Case Study Conducted at Ericsson AB
Författare:	Anne-Katrin Krolovitsch och Linda Nilsson
Lärosäte:	IT-universitetet Göteborg
Handledare:	Lars Pareto
Programansvarig:	Helena Holmström Olsson

Motivering:

Uppsatsen är av praktisk relevans för modelldriven programmering där förståelsegapet mellan design och implementering störs av höga abstraktionsnivåer. Den presenterar en case study som, baserad på existerande forskning, undersöker hur programmerares kognitiva belastning kan minskas genom att erbjuda 3D-diagram med större överblick och detaljnivå än gängse 2D-strukturbeskrivningar.