

RAPPORT

- GAMING ER EN GOD BRIBE

Evaluering av Game Changer

- et prosjekt som bruker gaming for å reintegrere skoletrøtte elever



PRESENTASJON AV FORFATTERENE

Niri Talberg har fra barneskolealder vært glad i både data- og pengespill. Tidlig på 2000-tallet ble han interessert i poker, først som spiller og så akademisk. Han har skrevet doktorgrad om poker i pedagogikk og er særlig opptatt av læringsprosesser, hvilke konsekvenser poker kan ha for utdanning, stigmatisering av spillere og etiske dilemmaer som kan oppstå i spillet.

Niri vil fram til utgangen av 2028 forske på behandling av pengespillproblemer og hvorfor så få søker hjelp gjennom en postdoktor for ROPforsk ved Sykehuset Innlandet. Aller best liker han å lage brettspill. Metaspillet (et spill om data- og pengespill) og Mestringspillet (et spill om folkehelse og livsmestring som både finnes i Ungdomsskoleversjon og VGS-versjon) kan bestilles gratis fra KORUS Øst. Niri gjør mye av sin forskning sammen med Stian.

Stian Overå er oppvokst med Nintendo på 1980-tallet. I dag er han både spillforsker, hobbygamer og gamerforelder. Han doktorgrad i sosialantropologi og mye erfaring med forskning på skole, utdanning og digital mediebruk. Stian jobber som spesialrådgiver ved KORUS Øst og som postdoktor på ROPforsk ved Sykehuset Innlandet.

I 2020 startet han på et postdoktorprosjekt om ungdom og e-sport. I prosjektet skal han undersøke hva slags utfordringer og muligheter ungdom møter innen e-sportsmiljøet, og hvordan deltakelse i e-sport farger andre arenaer i livet. Stian er redaktør for to lære- og innføringsbøker om data- og pengespill (2016, 2024).

KVALITETSSIKRER

Tor Helge Tjelta er offentlig PhD-kandidat i Innovasjon i tjenesteyting i offentlig og privat sektor (INTOP) på Handelshøgskolen Innlandet, Høgskolen Innlandet. Han leder lokalt Utviklingssenter for psykisk helse- og rusarbeid i Bydel Gamle Oslo og har fortsatt tilknytning til Lovisenberg Diakonale Sykehus etter han var prosjektleder for etablering av landets første FACT-team (Flexible Assertive Community Treatment) som vant Forbedringsprisen i 2021. Han brenner også for ungdom og var med og etablerte Familiens hus når han ledet alle psykisk helse- og rus-tjenestene for barn, unge og voksne i rurale strøk i Østfold. Der måtte han også trå til som 'helsebror' fra tid til annen og har jobbet med dropout-problematikken.

Han er også initiativtaker til landets første Ung Arena-senter (12-25 år www.ungarenaoslo.no) som også blir anbefalt av myndighetene. Han er styreleder for Norsk forening for psykisk helse- og rusarbeid og styremedlem i EUCOMS - the European Community based Mental Health Service providers Network www.eucoms.net

Forord

Først og fremst ønsker vi å rette en stor takk til elevene som åpnet opp for oss, tillot oss å observere, og villig svarte på alle våre spørsmål gjennom både intervjuer og uformelle samtaler underveis.

En spesielt stor takk går også til prosjektlederne og spillpedagogen for deres generøse deling av erfaringer, mål, suksesshistorier, frustrasjoner og bekymringer. Uten dere, ingen rapport.

Vi skylder også en stor takk til fylkeskommunen for å bevilge midler til prosjektet og for å tillate oss å følge det. Selv om det viste seg utfordrende å arrangere intervjuer med noen fra dette nivået, har deres bidrag gjennom møter og beskrivelsen av diskusjoner fra lærerne på "gølv" vært viktige for vår forståelse av hvordan "systemet fungerer".

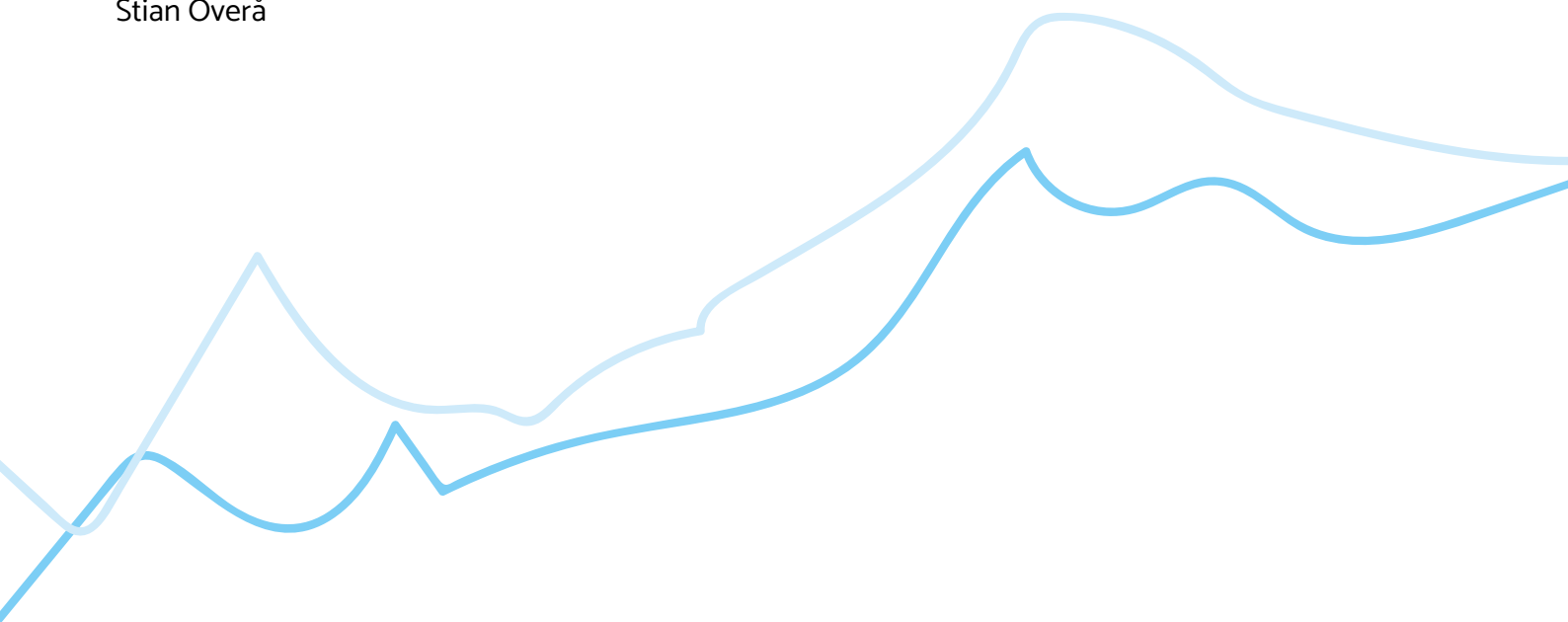
Videre takker vi vår arbeidsgiver, KORUS øst, for å gi oss muligheten til å vie tid til dette prosjektet.

Vi vil takke vår nidkjære kvalitetssikrer Tor Helge Tjelta som har hjulpet oss masse i innspurten og bistått med svært mange gode råd og krevende spørsmål.

Til slutt vil vi takke alle dere som har vist interesse for prosjektet og som har spurt oss gjentatte ganger om rapporten snart er klar. Nå er den endelig her!

Hamar, oktober 2024

Niri Talberg
Stian Overå



Sammendrag

Denne rapporten evaluerer pilotprosjektet "Game Changer" (GC), som bruker gaming for å reintegrere elever i fare for å falle ut av videregående opplæring.

GC er et samarbeid mellom tiltaket Hjelp Tilbake¹ (HT), Oppfølgingstjenesten (OT), fylkets utdanningsavdeling, og KORUS øst. Sistnevnte har følgeforsket prosjektet. Initiativet springer ut fra HT, som tilbyr aktiviteter for unge mellom 16 og 22 år utenfor skole eller arbeidsliv. HT har tradisjonelt fokusert på friluftsliv og håndverk, men opplevde at disse tilbudene framstod mindre attraktive for ungdommene enn før. Samtidig så de økt engasjement rundt dataspill og ønsket å undersøke om de ved å ansette en (data)spillpedagog i 40 prosent stilling lettere ville rekruttere ungdom som har vært lenge borte fra skolen.

Evalueringen baserer seg på kvalitative intervjuer med elever, prosjektledere og spillpedagogen, samt observasjoner fra skolebesøk og deltakelse i en rekke møter med prosjektgruppen. Rapporten identifiserer både en rekke styrker og forbedringsområder for prosjektet.

Utfordringer inkluderte svak rekruttering og vage retningslinjer for måloppnåelse. Elevene fikk kun unntaksvis høre om spilltilbudet før de møtte på skolen. Prosjektlederne opplevde at fylkeskommunen, som eier av prosjektet, la for mye vekt på potensielle problemer og kvantitative mål som karakterer og gjennomføring av videregående opplæring, uten å konkretisere oppnåelsesmetoder.

Elevgruppen var sammensatt, med utfordringer som sosial angst, umodenhet og vanskelige hjemmeforhold. Oppholdene ved HT varierte fra kortvarige til flerårige. Mange elever oppfattet HT som et fristed og verdsatte det trygge miljøet.

Spillpedagogen erfarte at én ukentlig gamingdag ikke var tilstrekkelig for varige endringer. Tekniske utfordringer og varierende interesse for gaming blant elevene kompliserte progresjonen. Balansen mellom engasjement og læring var kritisk, uten at det skulle minne for mye om tradisjonell undervisning eller læringsspill.

Elevene reagerte positivt på muligheten for å spille i skoletiden og satte pris på det sosiale miljøet. Selv om forventningene til læringsutbyttet var lave, bidro gamingtilbudet til betydelig økt oppmøte på skolen, færre hjemmekonflikter og mindre bekymringer fra pårørende. Både elever, prosjektlederne og spillpedagogen var overbevist om at tilbudet hadde livets rett.

Stabilt oppmøte på spilledager understreket potensialet i gaming som et verktøy for å støtte marginaliserte elever. Samtaler under spilling viste seg å være enklere enn tradisjonelle ansikt-til-ansikt samtaler, noe som ga spillpedagog og prosjektledere verdifulle inngangsporter til elevene. Elevene ga uttrykk for at det var godt å ha et tilbud å gå til og flere beskrev at år med hjemmesitting hadde vært ensomt.

Anbefalinger for fremtidige prosjekter omfatter bedre forankring og markedsføring av tilbudet, økt tilstedeværelse av spillpedagogen, og en balansert tilnærming til sosiale og pedagogiske mål. Ved å møte ungdom på deres premisser gjennom gaming, kan man skape en positiv og motiverende læringsarena. Dette representerer et viktig skritt i nytenkingen rundt utdanning og inkludering av sårbare grupper.

¹ Hjelp tilbake (HT) er et tilrettelagt tilbud for personer i alderen 16-22 år som enten ikke har søkt videregående opplæring, har avbrutt sin utdanning, står utenfor arbeidslivet, eller mangler andre aktivitetstilbud. Tilbudet har egentlig et annet navn, men kalles her HT av hensyn til informantenes anonymitet.



” Jeg har ikke vært Einstein på skolen, så jeg har medfølelse på hvordan det er å ha det kjett [kjedelig] på skolen.

Spillpedagog

Innhold

Forord

1. Innledning	6
2. Bakgrunn	9
3. Metode	12
3.1 Intervjuer med elever	12
3.2 Intervjuer med fagpersoner	13
3.3 Tematisk analyse.....	13
4. Resultater	14
Hovedtema 1 - FK mest opptatt av hva vi ikke må gjøre.....	15
Hovedtema 2 - Elevgruppe med vanskelige forutsetninger	20
Hovedtema 3 - Spillpedagogens perspektiv: Én dag i uka er ikke nok.....	25
Hovedtema 4 - Elevens perspektiv: HT er SFO for voksne.....	29
Hovedtema 5 - Gaming engasjerer	32
4.1 GC sett utenfra	35
4.2 Svar på forskningsspørsmålene.....	36
5. Konklusjon og anbefalinger	38
Referanser	39
Vedlegg	40
Vedlegg 1: Prosjektbeskrivelse Game Changer - forslag fra KORUS øst som ikke ble vedtatt.....	40
Vedlegg 2: Beslutningsnotat for HT - prosjektmidler til GC.....	42

1. Innledning

I takt med den stadig økende digitaliseringen av samfunnet, utforskes stadig nye metoder for å engasjere og utdanne dagens skoleungdom. Dette er spesielt relevant når det gjelder å opprettholde interessen og motivasjonen til ungdom som står i fare for å falle utenfor utdanningssystemet. De siste årene har bekymringene for skolefravall økt i det offentlige. Siden 1990-tallet har problemfortellingene om norsk skole i stor grad omhandlet gutters svake skoleprestasjoner og frafallsrate i utdanningen (Vogt, 2018). En rekke tiltak har blitt forsøkt for å redusere frafallet og kunnskapsminister Kari Nessa Nordtun kunne i juni 2024 fortelle at vi aldri før har hatt så mange som har fullført videregående skole, men at det fortsatt er for mange unge som står utenfor arbeid og utdanning og at de har endret Opplæringsloven for å hjelpe denne gruppa (Regjeringen, 2024, 12. juni).

Til tross for en god utvikling er det meste av fokuset både i media og forskning på ungdommene som står utenfor, hvilke muligheter de har og hva det koster velferdsstaten. Uten fullført videregående skole er mulighetene på arbeidsmarkedet begrenset og at andelen ungdommer under 30 år på uføretrygd har doblet seg de siste ti årene blir ansett som en het potet i det offentlige ordskiftet (Forskning.no, 2024, 08. april). Ungdommene som kategoriseres som NEET (Not in Education, Employment, or Training) har blitt et stort forskningsfelt både nasjonalt og internasjonalt (Fyhn, Radlick & Sveinsdottir, 2021). Det ligger utenfor denne rapportens oppgave å gå i dybden på dette, men vi vil kort beskrive at prosjektet kommer ut fra en slik bekymring for ungdommer som kan være i ferd med havne i NEET-kategorien.

De siste årene har denne problemfortellingen også begynt å inkludere gutters tidsbruk på dataspill (Moberg & Vogt, 2022). Samtidig går regjeringen langt i å fremheve dataspillets positive sider gjennom sin dataspillstrategi for 2024-2026.

Statsminister Jonas Gahr Støre uttaler følgende i meldingen:

”Dataspill er en næring i vekst, og jeg ser store muligheter for nye bedrifter og flere arbeidsplasser i Norge. Fremtidens næringsliv vil kreve enorm digital kompetanse, og folk med kunnskap om dataspill vil bli enda mer attraktive for norske bedrifter” (Kultur- og likestillingsdepartementet, 2024:7)

Kan gaming også fungere som en metode for å engasjere og reintegrere elever tilbake til skolesystemet?

«Game Changer» (GC) er et prosjekt som retter seg mot dataspillinteressert ungdom som helt eller delvis har falt ut av videregående opplæring. GC-prosjektet, der to videregående skoler ansatte en spillpedagog i 40 %-stilling og tok i bruk dataspill som et pedagogisk verktøy, representerer et nytt forsøk på å møte ungdommene på deres egne premisser. Ved å utforme undervisningstilbudet rundt elevenes interesser og kompetanser innen spill og teknologi, var målet å øke elevenes motivasjon for å fullføre utdanningen.

Hvilke støttefunksjoner som finnes rundt videregående skoler varierer fra fylke til fylke, de står fritt til å organisere egen skolestruktur innenfor lovens rammer (Regjeringen, 2022, 18. november). Alle har en pedagogisk psykologisk oppfølgingstjeneste gjerne omtalt som PPOT eller bare OT som skal bidra til å fange opp elever som ikke benytter studieretten sin til videregående opplæring. Flere fylker har også andre tjenester og ulike ledelsesnivåer, men siden navnet på disse varierer vil å oppgi navnet på disse tjenesten bidra til å avdekke våre informanternes identitet. I dette fylket hadde de en tjeneste som hadde som sitt formål å tilby elever som hadde falt ut av videregående skole et aktivitetstilbud på dagtid som kunne hjelpe dem tilbake til utdanning eller arbeid.

Vi har gitt denne tjenesten navnet: Hjelp Tilbake (HT). Elevene brukte ikke av rettigheten sin til videregående opplæring ved å gå på HT, og de hadde muligheten til å få en deltids plass på videregående skole i tillegg til plassen på HT. HT samarbeidet med OT og avdelingen i fylkeskommunen som hadde ansvar for de videregående skolene. Denne avdelingen vil vi ikke angi ved navn, men henvise til som de ansatte i fylket (eller fylkeskommunen).

For å følge prosjektet, ble KORUS øst koblet på. KORUS øst er et av sju regionale kompetansesentre innen rusfeltet i landet, med et særskilt nasjonalt ansvar for fagområdet pengespillavhengighet og problemskapende dataspilling (KORUS.no). Niri Talberg og Stian Overå, begge faglige rådgivere ved KORUS øst og postdoktorer ved Sykehuset Innlandet, har fulgt prosjektet og står bak denne evalueringen.

Evalueringen bygger på intervjuer med prosjektledere, spillpedagog og elever som deltok i GC. I tillegg har vi vært på en rekke skolebesøk for å se tilbudet på nært hold, samt deltatt i kvartalsvise møter med prosjektgruppen, som besto av representanter fra HT, OT og KORUS øst. I denne rapporten presenteres de ulike deltakernes synspunkter på styrker og forbedringsområder ved tilbudet.

Målet med følgeforskningsprosjektet har vært å utforske og dokumentere erfaringene med å etablere dataspillrom og tilrettelegge for regelmessig dataspilling blant elever i den definerte målgruppen. Det sentrale spørsmålet har vært om dataspillingen i seg selv gir positive effekter for elevene, og i hvilken grad spillrommene og dataspilling bidrar til økt oppmøte på skolen, slik at elever blir mer tilgjengelige for støttepersonell. Videre har prosjektet søkt å identifisere suksessfaktorer og mulige utfordringer for andre som vurderer å implementere et tilsvarende tiltak.

Mer konkret tar denne evalueringen sikte på å besvare følgende forskningsspørsmål:

1. Hvilken forankring har GC og hvordan er rekrutteringen av elever til prosjektet?
2. Hvilke kjennetegn har elevgruppen og hva skal til for å tilpasse undervisningen deres ønsker og forutsetninger?
3. Hvordan vurderer spillpedagogen prosjektet og hvilke råd kan gis til andre spillpedagoger?
4. Hvordan opplever elevene nytten og relevansen av et spilltilbud som retter seg mot ungdom som står utenfor utdanning og arbeid?
5. Hvilket potensial har gaming for å reintegrere skoletrøtte elever?



2. Bakgrunn

GC bygger på et firepartssamarbeid der arbeidsfordelingen mellom partene kan oppsummeres på følgende måte:

- Hjelp Tilbake (HT): Initiativtaker for GC. Sto for den praktiske gjennomføringen av prosjektet på de to skolene.
- Utdanningsavdelingen i fylket (UF): Prosjekteier og mottaker av prosjektmidler fra Utdanningsdirektoratet (Udir).
- OppfølgingsTjenesten (OT): Rekrutterte ungdom til prosjektet
- KORUS øst: Veiledning og følgeforskning

Proessen fra idé til pilotering og evaluering av GC kan sammenfattes i tre hovedfaser, som vi vil redegjøre for under.

Fase 1 – Idéen oppstår/foranledning

Initiativet til GC kom fra **Hjelp Tilbake (HT)**, som er et tilrettelagt tilbud for personer i alderen 16-22 år som enten ikke har søkt videregående opplæring, har avbrutt sin utdanning, står utenfor arbeidslivet, eller mangler andre aktivitetstilbud. HTs primære mål er å tilby disse personene et meningsfylt tilbud som kan motivere dem til å vende tilbake til skolegang eller arbeidsliv. Man bruker ikke av retten sin til videregående skole ved å være elev på HT.

Tradisjonelt har HTs program vært sentrert om aktiviteter som friluftsliv, håndverksarbeid og matlaging. Over tid observerte imidlertid faglederne en nedgang i interessen for disse aktivitetene blant deltakerne. I motsetning registrerte de en betydelig økning i engasjementet når dataspill og VR-briller ble introdusert sporadisk. Disse erfaringene ledet faglederne til å revurdere tilbudets hovedaktiviteter, med et mål om å utvikle et mer omfattende dataspillorientert tilbud.

Game Changer (GC) ble ikke lansert som en erstatning for HTs opprinnelige aktiviteter, men som et tillegg for å engasjere ungdom med interesse for gaming. Dette gjør at HT favner bredere og kan møte ungdom på deres egne premisser, med både tradisjonelle og nye aktiviteter.

I februar 2021 henvendte HT seg til KORUS øst for å søke veiledning i utformingen av et mer omfattende dataspillbasert tilbud. Med kjennskap til flere skolemiljøer i Norge med lignende planer, så KORUS øst verdien av å utføre følgeforskning på prosjektet. Dette for å kunne dokumentere resultatene og dele erfaringene med et større faglig fellesskap.

Fase 2 (Søknadsarbeid og etablering av arbeidsgruppe)

I perioden 2020 til 2021 ble det avsatt totalt 10 millioner kroner fra Kunnskapsdepartementet for å støtte arbeidet med ungdom mellom 16 og 24 år som ikke deltar i videregående opplæring. Udir fikk oppdraget med å fordele disse midlene blant fylkeskommunene for å styrke oppfølgingstjenesten for ungdom utenfor opplæring og arbeid.

I forbindelse med denne tildelingen fikk fylkeskommunen i underkant av en million kroner for både 2020 og 2021. Denne tildelingen åpnet opp for at Oppfølgingstjenestene i fylket, herunder HT, kunne søke om finansiering for initiativer spesifikt rettet mot den aktuelle målgruppen

I lys av denne muligheten til finansiering, ble det dannet en arbeidsgruppe med representanter fra FDV, OT og KORUS øst. Gruppens hovedoppgave var å forme en søknad for "Game Changer"-prosjektet. Målet var å utvikle og pilotere et tilbud spesielt rettet mot ungdom med en interesse for gaming, en gruppe FDV opplevde som utfordrende å nå ut til gjennom det eksisterende tilbudet.

I utformingen av prosjektbeskrivelsen, sto spørsmålet om dataspillingens funksjon sentralt. KORUS øst fremmet anbefalinger om at spillaktivitetene først og fremst burde fungere som et verktøy for å tiltrekke seg ungdom og skape en sosial møteplass. Det ble skissert en «mestringsstrapp» med syv steg der det laveste trinnet innebar at eleven kunne sitte hjemme og spille med de som var på skolen, før man gradvis kom høyere opp i trappa ved å møte fysisk i gamingrommet (trinn 3) og på sikt kanskje dele sine erfaringer fra prosjektet eller være vertskap for e-sportsturneringer eller LAN-partyer og bidra til å rekruttere andre ungdommer (trinn 7). Formålet med spillingen var ikke primært å lære av eller gjennom spill, men å bruke spill for å få lokke ungdommer tilbake til skolen slik at de fikk etablert gode vaner og var tilgjengelig for hjelpene. Prosjektbeskrivelsen utformet av KORUS er vedlegg 1 i denne rapporten.

På sin side hadde HT mottatt klare signaler fra beslutningstakere i fylkeskommunen om at for å kvalifisere for støtte, måtte spillingen også brukes som verktøy for læring, hvor deltakerne kunne tilegne seg skolefaglige kunnskaper av selve spillingen. Dette nødvendiggjorde en balansert tilnærming i prosjektutformingen, hvor både den sosiale og pedagogiske funksjonen av gaming ble innlemmet som sentrale komponenter. Før sommeren 2021 ble det klart at GC fikk støtte. Beslutningsnotatet med utdrag fra søknaden inngår som vedlegg 2, men vi har tatt grep for å sikre deltakernes anonymitet.

Med den sikrede økonomiske støtten på plass, tok forberedelsene for å lansere det nye tilbudet fart høsten 2021. To gamingrom ble utformet og innredet ved hver av de to involverte skolene, utstyrt med topp moderne gamingutstyr for å skape attraktive gamingstasjoner. Det var et sterkt ønske fra HT om at KORUS øst bidro med veiledning og følgeforskning selv om vår prosjektbeskrivelse (vedlegg 1) ikke ble valgt. Forskningsdesignet ble noe nedjustert og inneholdt ikke førintervjuene som skissert i prosjektskissa, men KORUS øst var en ivrig medspiller hele veien.

Prosjektgruppen etablerte en rutine med møter hver annen uke for å sikre fremdriften og koordineringen av oppgavene. I forbindelse med prosjektet ble det også annonsert en 40-prosent-stilling som spillpedagog, som skulle fordele tiden sin mellom de to skolene, for å veilede og organisere spillaktivitetene. I utlysningen ble det vektlagt å tiltrekke seg søkere med både solid kunnskap om dataspill og gode sosialfaglige ferdigheter. Totalt søkte åtte personer på stillingen, og valget falt på en kvalifisert spillpedagog som startet i rollen fra januar 2022.

Fase 3 (Oppstart av prosjektet med spillpedagog)

I januar 2022 gikk startskuddet for GC på de to skolene. Tilbudet var organisert slik at det var gaming en gang i uken på begge steder, selv om rommene og utstyret også var tilgjengelig for elevene utenfor disse tidene.

Under vårhalvåret deltok syv deltakere på den ene skolen (skole A) og to på den andre (skole B). I løpet av høstsemesteret var gamingtilbudet ved begge skolene fulltegnet, med omtrent ti elever som regelmessig deltok ved hver skole.

Dagene kunne variere i innhold, men en vanlig dag kunne se slik ut: De startet med felles frokost klokken 09:00. Etter frokosten snakket de litt om dagens planer og spilte et raskt kortspill eller ludo før de gikk til spillrommet klokken 09:30. Der vekslet de mellom å spille spill de selv ønsket, og mer pedagogiske spill som var koblet opp mot læreplanmålene. Spillingen varte gjerne til rundt klokken 13:00.

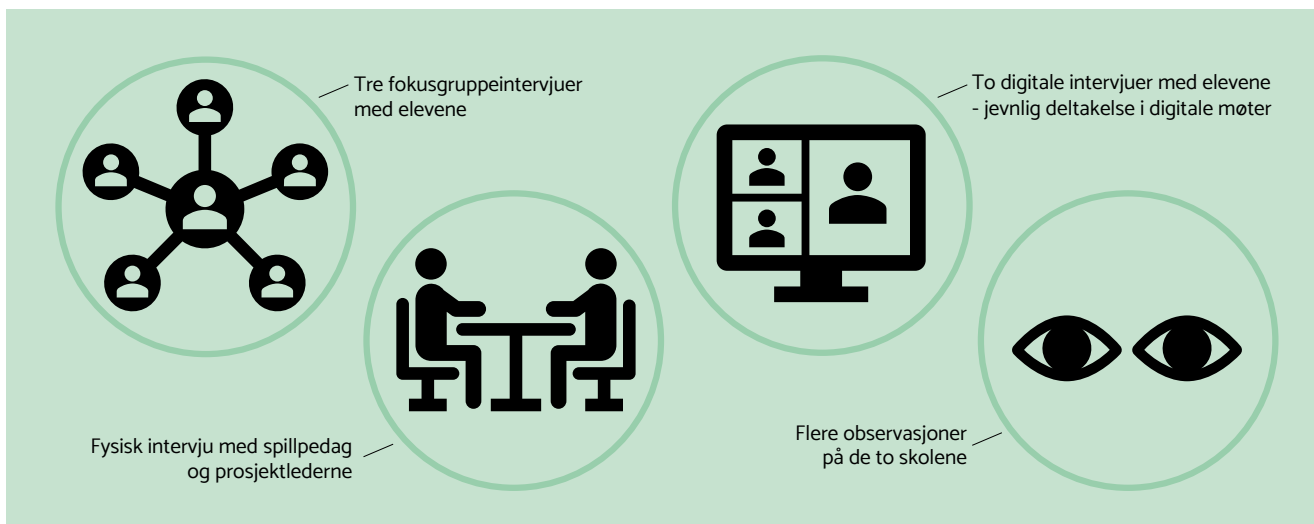
Tidlig i prosjektet var det i stor grad spillpedagogen som valgte spillene, og det var stor optimisme rundt læringspotensialet i ulike spill. Senere ble spillene i større grad valgt av elevene, men det ble stilt krav om at de kunne begrunne valgene sine og forklare hva de kunne lære av spillene.

I fase 3 ble også datainnsamlingen utført, som besto av skolebesøk og intervjuer med både prosjektledere, spillpedagog og elever knyttet til GG. Fasen ble avsluttet julen 2022, da de siste intervjuene fant sted.



3. Metode

I datainnsamlingen gjennomførte vi syv kvalitative intervjuer; et fokusgruppeintervju med de to prosjektlederne, et individuelt intervju med spillpedagogen, to individuelle elevintervjuer og tre fokusgruppeintervjuer med til sammen ni elever som var tilknyttet GC. Alle intervjuene ble tatt opp på lydbånd og transkribert i etterkant.



Videre gjennomførte vi flere skolebesøk, hvor vi spiste lunsj med prosjektlederne, spillpedagogen og elevene. Disse besøkene ga oss mulighet til å engasjere oss i mer uformelle samtaler med dem og skrive feltnotater. I tillegg hadde vi kvartalsvise møter (digitale eller fysiske) med prosjektlederne og spillpedagogen gjennom hele prosjektperioden. Disse møtene ga oss nyttige oppdateringer om prosjektets utvikling.

Under beskriver vi kort formålet med intervjuene og hvordan de ble praktisk gjennomført.

3.1. Intervju med elever

Datamaterialet om elevenes erfaringer med «Game Changer»-prosjektet, er innhentet gjennom individuelle intervjuer og gruppeintervjuer. I juni 2022 utførte vi individuelle intervjuer med to elever som hadde avsluttet sitt første semester i prosjektet. Disse intervjuene ble gjennomført på den digitale plattformen Discord etter ønske fra deltakerne.

I november 2022 arrangerte vi tre fysiske gruppeintervjuer på de to skolene. I hver av gruppene deltok tre elever, totalt ni elever. Før disse intervjuene besøkte vi de to skolene, noe som ga oss muligheten til å bli bedre kjent med elevene før selve intervjuene fant sted. Alle informantene var gutter, noe som illustrerer en betydelig kjønnsubalanse. Tidlig i prosjektet var det flere jenter med på den ene skolen, men utover i prosjektet var det få jenter igjen..

Intervjuene var basert på en semi-strukturert intervjuguide. De tok for seg elevenes forhold til dataspill, hvordan de ble en del av GC, deres inntrykk av spillrommet, og hvordan tilbudet har påvirket deres motivasjon og engasjement for videre utdanning. Vi stilte også spørsmål for å forstå hvilken læringsverdi elevene mente de hadde fått ut av spillene, i tillegg til deres synspunkter på hvordan prosjektet kunne videreutvikles. Begge forfatterne deltok i samtlige intervjuer.

Samlet lengde på intervjuene med elever, er tre timer og to minutter

3.2. Intervjuer med fagpersoner

De to prosjektlederne ble intervjuet sammen på en av prosjektskolene i april 2022. Intervjuet var basert på en semi-strukturert intervjuguide og tok for seg deres opplevelser av prosessen med å tilby GC som et tilbud, muligheter og utfordringer ved å bruke dataspill, og deres foreløpige inntrykk av gjennomføringen ved de to skolene. Selv om dette var det eneste formelle intervjuet vi gjennomførte med prosjektlederne, hadde vi, som tidligere nevnt, regelmessig kontakt med dem via prosjektgruppen og mottok jevnlig oppdateringer.

Spillpedagogen, som ble ansatt i en 40-prosent-stilling i desember 2021, ble intervjuet i april 2022. Han deltok også i møtene. Under intervjuet ble han spurt om sitt eget forhold til spill, hvordan en typisk dag på GC ser ut, hvilke tilpasninger han har måttet gjøre for å engasjere elevgruppen, og det pedagogiske utbyttet av spillene, samt hvordan prosjektet ser ut fra hans synsvinkel.

Samlet lengde på intervjuene med fagpersonene (prosjektledere og spillpedagog), er 3 timer 11 minutter.

Vi lyktes dessverre ikke med å få noen representanter fra fylkeskommunen til å delta i intervjuer eller en-til-en-samtaler, verken ved prosjektets start da prosjektbeskrivelsen skulle vedtas, eller underveis i prosjektperioden. En faktor som kan ha bidratt til dette, var at fylket nylig hadde gjennomgått en omorganisering, og at flere av de ansatte i fylkeskommunen fikk nye stillinger i løpet av prosjektet.

3.3. Tematisk analyse

I analysen av intervjuene benyttet vi oss av tematisk analyse (Braun & Clarke, 2006, 2013), en kvalitativ forskningsmetode designet for å identifisere sentrale temaer og tendenser i datamaterialet. I tematisk analyse representerer et hovedtema en overordnet kategori som samler viktige trekk og aspekter i dataene, mens et undertema gir en dypere og mer detaljert beskrivelse av nyansene ved et hovedtema (Johannessen et al., 2018). Uttrykt på en annen måte: Hvis vi tenker på hovedtemaet som en paraply, kan undertemaene sees på som «spilene» som både støtter og definerer paraplyens struktur og form.



4. Resultater

I analysen av datamaterialet ble det identifisert fem hovedtemaer, hver med sine tilhørende undertemaer. For å gjøre fremstillingen mer leservennlig blir alle hovedtemaene først framstilt i en samlet figur (Figur 1). Deretter blir hvert hovedtema i tillegg presentert i sin egen figur med sine tilhørende undertemaer (figur 2 til 6).

I evalueringen er vi opptatt av å formidle perspektivene til både elever, spillpedagogen og prosjektlederne. Derfor vil vi legge vekt på å tydeliggjøre hvilket perspektiv som presenteres til enhver tid.

Med unntak av hovedtema 3 (spillpedagogens perspektiv) og hovedtema 4 (elevens perspektiv) har vi markert om undertemaet er basert på intervju med elevene (E:) spillpedagogen (S:) eller prosjektlederne (P:).

Teksten som er uthevet med **fetskrift** er ment som en leserveiledning for å trekke fram noe av essensen fra sitatet.

HOVEDTEMAER

I det følgende presenteres disse temaene i detalj, med bruk av sitater fra deltakerne for å belyse viktige perspektiver og funn i materialet.





Figur 2: HOVEDTEMA 1 – FK mest opptatt av hva vi ikke må gjøre

Det første hovedtemaet handler om et nivå over de som arbeidet med elevene til daglig: fylkeskommunen. Prosjektlederne så på seg selv og spillpedagogen som skoleansatte og skilte tydelig mellom skoleansatte og de fra fylket eller fylkeskommunen. Dette til tross for at de også formelt var fylkeskommunalt ansatte. Vi har adoptert denne forskjellen og viser til utdanningsavdelingen i fylket når vi omtaler de ansatte i fylkeskommunen. Til tross for vår forventning om en aktiv dialog, viste det seg at ansatte i fylkeskommunen ikke ønsket direkte møter for å diskutere prosjektets skisse eller delta i intervjuer. Vi deltok i flere møter om prosjektet hvor også ansatte fra fylkeskommunen var til stede, og vi har lest flere rapporter sendt til fylkeskommunen og Utdanningsdirektoratet. I denne evalueringen vil derfor fylkeskommunens rolle og innsats beskrives mest gjennom andrehåndskilder, som elevenes, prosjektledernes og spillpedagogens beskrivelser. Dette vil selvfølgelig prege resultatene, men hvordan fylkeskommunen oppfattes er også verdifull informasjon.

I møtene hvor både vi og ansatte fra fylkeskommunen deltok, ble det lagt stor vekt på hvilke fallgruver man måtte unngå. Det var helt uaktuelt å spille spill med høyere aldersanbefaling enn elevens faktiske alder, og det var stor skepsis mot skytespill. Det var også en frykt for at pressen kunne fatte interesse for prosjektet og fremstille det negativt. Ettersom de aller fleste deltakerne var over 18 år var aldersgrense ikke en stor problematikk og prosjektet fikk heller ingen omtale i pressen. Samtidig var det et sterkt ønske om at prosjektet skulle resultere i klare kvantifiserbare resultater, som at elevenes karakterer forbedret seg og at flere fullførte utdanningen.

Hovedtemaet består av fem undertemaer som på ulike måter belyser hvordan aktørene (elever, spillpedagog og prosjektledere) opplevde fylkeskommunens involvering, hvilken informasjon som ble gitt til elevene, og hvilke krav og forventninger fylkeskommunen hadde til prosjektet.

Få retningslinjer for hva vi skal drive med

I intervjuet med prosjektlederne snakket vi om prosessen frem mot å etablere Game Changer, og hvilke forventninger og krav som stilles til dem fra fylkeskommunen. En av prosjektlederne beskrev det slik:

”Vi har ganske vage retningslinjer for hva «HT» skal være. Det er stadig et tema, hva «HT» skal være og forventninger fra fylket og de har, uten å kritisere fylket, vært vage på det hele veien. Vi har fått noen retningslinjer som vi mer eller mindre har lagd selv, som vi har snakka med fylket om og så har de presentert dem tilbake. De begynner å bli eldgamle, men det handler mest om å komme i posisjon, få ungdom til å mestre og så få ungdom på banen igjen. Utover det har vi nesten kunne gjort hva vi har villet.”

(Prosjektledere)

I sitatet gir prosjektlederen uttrykk for en dobbelthet i forholdet mellom HT, som sto for den praktiske gjennomføringen av GC, og fylkeskommunen som var prosjekteier. På den ene siden gir de «vage» retningslinjene fra fylkeskommunen rom for kreativitet og nytenkning, et rom som åpner opp for at prosjektlederne kan utvikle tilbud de selv tenker svarer til ungdommenes ønsker og behov. På den andre siden skaper mangelen på klare retningslinjer også usikkerhet med tanke på hvilke mål de skal styre etter og rapportere på. Handlingsrommet var ikke ubegrenset, spillpedagogen laget på et tidspunkt en kortfilm hvor han viste fram utstyret og hvilke spill de spilte i håp om at det kunne skape blest rundt prosjektet. Han postet filmen i sosiale medier, men den ble møtt med skepsis fra de høyere opp i systemet så han valgte derfor å slette den. Særlig tidlig i prosjektet var det en del bekymring fra spillpedagogen og prosjektlederne for at OT ikke rekrutterte nok elever til prosjektet.

Spilltilbudet må fremstå spiselig

Da ideen om et spilltilbud oppstod, vektla prosjektlederne viktigheten av å presentere tilbudet med omhu for å unngå samfunnsmessige bekymringer rundt gaming, som frykten for avhengighet.

1: Det er vel tre-fire år siden, men til å begynne med var det vel så mye e-læring. **Man turte ikke gå til ordet «gaming» for man tenkte det var for negativt ladet.**

2: Også var vi litt redd for at spilleavhengighet var det store fokuset. Avhengighet liksom, skal vi gi dem det i tillegg? Men så prøvde vi ut litt sånne VR-briller og da så vi at det skjedde noen ting, men det var litt for lite utprøvd. .

3: Også hadde vi noen spe forsøk, noen sosiale forsøk med LAN. Det var veldig stor suksess, elevene syntes det var kjempemorsomt, men da kom elevene med utstyr selv. De mest ivrige kom med pult og stol og den stasjonære PC-en.

(Prosjektledere)

Som tekstutdraget formidler, brukte prosjektlederne først begrepet «e-læring» av strategiske grunner for å unngå negative konnotasjoner knyttet til «gaming». De opplevde at begrepet e-læring åpnet opp muligheten for å prøve ut nye pedagogiske metoder uten de samme forutinntatte holdningene. Etter å ha eksperimentert med VR-briller og LAN, erkjente de det pedagogiske potensialet i spillteknologi, noe som markerte et vendepunkt i deres tilnærming. Opprinnelig var det en frykt for at elever som allerede brukte for mye tid på dataspill hjemme, skulle komme til skolen og spille enda mer. Imidlertid, og i takt med at data-spill ble stadig mer positivt fremstilt i samfunnet, åpnet de seg i større grad opp for læringselementene og motivasjonen som finnes i spill. Det var likevel litt utfordrende å være konkret på hvordan dette skulle gjennomføres.



Teknisk trøbbel og ting tar tid

I januar 2022 gikk startskuddet for GC. Fire måneder inn i prosjektet delte spillpedagogen sine refleksjoner over de største utfordringene de hadde møtt så langt.

Nettverk, først og fremst. Det trodde vi skulle være i boks og ordna ganske tidlig. Det er det fortsatt ikke, så det var ikke jeg helt klar over. Og **der føler jeg at det er unødvendig hvor tregt det kan gå**. Og betalingsmåte på ting. Det burde vært en betalingsmåte på prosjektet, et kort eller noe som man kunne brukt til det. Det burde ha vært lett å fikse. Det er nett og betaling som har vært litt sånn kjipt, det er det som er krevende, at det tar tid og må gjennom ledd. Det andre er greit.

(Spillpedagog)

I sitatet uttrykker spillpedagogen en tydelig frustrasjon over de tekniske og administrative utfordringene i startfasen av prosjektet, spesielt når alt, bokstavelig talt, ikke var på "nett" fra oppstarten. Videre er det en frustrasjon over at praktiske og byråkratiske barrierer bremser fremdrift og planer, som for eksempel når kjøp av ulikt spillrelatert utstyr (som «Game Pass», som er en digital abonnements-tjeneste for dataspill) krever godkjenning gjennom flere instanser. Disse hindringene bidro til en opplevelse hos spillpedagogen at prosjektet ikke utviklet seg så raskt eller så smidig som ønsket eller forventet. Elevene fortalte hvordan man i starten måtte finne midlertidige løsninger, som å dra en nettverkskabel tvers over skolen og ende opp med å «ta internett» for hele skolen. Det ble også improvisert ved å koble seg til et trådløst nettverk som egentlig ikke var ment for bruk, og ved å legge ut for Game Pass fra egen lomme. De diskuterte også frem og tilbake om elevene skulle få bruke sin private Discord-profil eller ha en egen skoleprofil. Det stod i hvert fall ikke på viljen til førstelinja til å finne løsninger på utfordringene som dukket opp.

Hadde ikke hørt om gamingtilbud før jeg kom hit

I intervjuene med elevene, spurte vi om hvordan de først fikk høre om GC. Ingen av elevene kjente til det navnet, vi stilte derfor spørsmålet om hva de hadde hørt om HT før de begynte. GC er et av flere tilbud på HT.

Følgende utdrag er hentet fra et gruppeintervju med tre elever:

Intervjuer: Hvordan hørte dere om HT?

Elev 2: Gjennom kommunen

Intervjuer: Hvordan solgte de det inn?

Elev 2: Utdanning og sånn, siden jeg ikke har gått på skolen på ett år

Intervjuer: Ble dataspill solgt inn da?

Elev 2: Nei

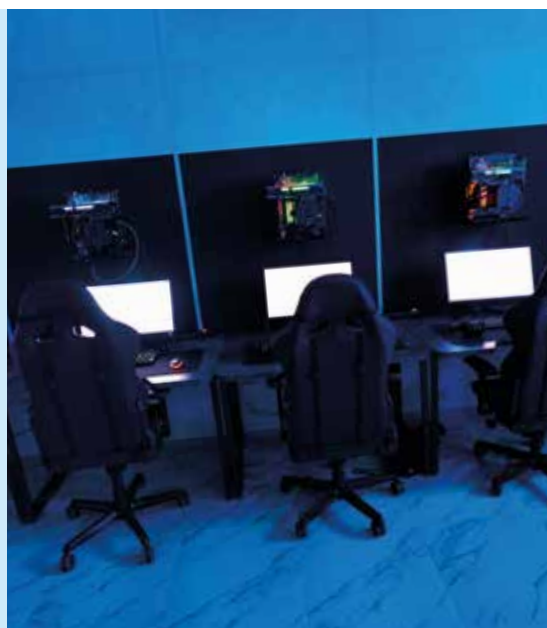
Intervjuer: Du da?

Elev 1: Jeg hørte ikke noe om spilling

Intervjuer: Du som helt fersk da?

Elev 3: Jeg hørte fra X og de sa det var mye forskjellig å gjøre der.

(Fokusgruppe 1)



Til tross for at gaming utgjorde et sentralt element i GC, fremkom det i intervjuene at elevene knapt hadde hørt om dette aspektet da de først ble introdusert til prosjektet. Kun én av elleve elever ga uttrykk for at han hadde hørt om spilltilbudet før han kom på skolen første dag eller møtte noen fra HT, og selv da var det litt uklart hvor mye spilltilbudet ble fremhevet.

For mange var det en meget positiv overraskelse da de kom til skolen for første gang og fikk se topputstyrte datamaskiner og høre at dette var en del av tilbudet. Noen uttrykte til og med at andre elever de pratet med, ikke trodde på at de fikk lov til å spille i skoletiden og at de hadde "top notch" utstyr. Det virket nesten for godt til å være sant. De fleste som ble rekruttert inn i prosjektet hadde vært utenfor utdanning og arbeid i lang tid, og det krevde mye overtaling for å få dem til å komme første gang. Kanskje kunne en mer aktiv markedsføring av GC bidra til bedre rekruttering fra denne gruppen. Underveis i prosjektet diskuterte vi mye i arbeidsgruppen hvorfor OT ikke solgte inn prosjektet mer aktivt, og det var en undring i gruppen over at prosjektlederne eller spillpedagogen ikke ble satt i kontakt med noen som bare satt hjemme og spilte dataspill uten å komme seg på skolen.

Vi stilte også elevene spørsmål om de kjente til spilltilbudet på den andre skolen og om de hadde hatt noe med dem å gjøre. En av elevene hadde sett den andre gruppen på Discord og angret på at han aldri hadde sendt dem en melding. De fleste av elevene var ikke klar over at det også var en annen skole med et gamingprosjekt, og at deres spillpedagog jobbet på begge skolene. På spørsmål om det hadde vært gøy å møtes digitalt eller fysisk og spille sammen, ga mange i gruppen uttrykk for at dette var noe de ønsket.

Vanskelig å måle suksess

I intervjuet med prosjektlederne kom det tydelig frem hvor krevende det kan være å måle måloppnåelse i prosjekter som retter seg mot ungdom som står utenfor det tradisjonelle utdanningsløpet:

- 1: Det er kjempevanskelig, for hvordan måler man at en ungdom som har falt utenfor en dag, er innafør og når måler man det?
I løpet av de 11 årene jeg har drevet med det, så har det aldri blitt etterspurt data på det. Det har aldri blitt definert hva er suksess og hva er det å lykkes i jobben vi gjør? Vi har prøvd, fordi vi selv har etterspurt det, men vi har ikke gode nok data. For det blir synsing og hva er det vi har gjort på veien til ungdommen for man kan se at ungdom har vært utenfor og nå har de fullført videregående og det er en suksess?
- 2: Jeg tenker at når elevene er glade og fornøyde, og den følelsen du får i klasserommet da, den «goodwillen» de har til det som skjer for de kan være tunge når de kommer, så blomstrer de opp.
- 1: Hvis vi ser ungdom som mestrer med gaming og de kommer til oss, fordi vi har gaming, da har vi lykket. Og om de begynner på videregående eller ikke, er ikke så viktig for oss. Hvis vi ser at vi har ført dem et steg videre på veien deres.
- 2: Det er jeg enig i.

(Prosjektledere)

Basert på flere års erfaring med GCs målgruppe, beskriver prosjektlederne utfordringene med å måle effekten av deres arbeid. Statistikk kan ofte skjule mer enn den viser. For eksempel kan man få urettmessig gode resultater for en elev som hadde få utfordringer med å mestre skolen, men som bare deltok i prosjektet en kort stund i forbindelse med bytte av utdanningslinje. Samtidig kan man få urettmessig dårlige resultater for en elev med store og sammensatte utfordringer som har deltatt i prosjektet i flere år. Dersom det ikke endte med fullført videregående skole for eleven. De ansatte kan kvalitativt vurdere at de har hatt suksess med denne eleven på grunn av godt og systematisk arbeid og at å fullføre videregående aldri var realistisk for eleven. I det første tilfellet kunne eleven kanskje klart seg like godt uten prosjektet, mens i det andre tilfellet var prosjektet avgjørende for at ikke elevens problemer skulle bli langt mer omfattende

Gjennomsnittseleven hadde hatt svært lav deltakelse på skolen de siste årene. Å komme en gang i uken ville derfor være en stor fremgang, selv om det faglige utbyttet av en skoledag kanskje ikke var så stort. I første omgang var det viktig å være tilgjengelig for hjelpere og å komme seg ut av huset. På sikt kunne man ønske seg et større faglig utbytte av tiden på skolen og gradvis øke antall skoledager i uken.

Prosjektlederne mente at kvantitative mål, som skolekarakterer, oppmøte og gjennomføring av videregående utdanning, ikke var egnede suksesskriterier for en målgruppe med forskjellige psykososiale utfordringer. De mente snarere at suksess i et prosjekt som GC heller bør evalueres gjennom en helhetlig tilnærming, med vekt på ungdommens opplevelser av mestring, trivsel og sosial tilhørighet. Denne vurderingen henger sammen med at elevenes utgangspunkt var svært forskjellig; noen hadde nylig falt ut av en utdanning de ikke likte og var motivert for å starte på en annen neste skoleår, mens andre hadde vært hjemme i flere år og hadde langt mer sammensatte utfordringer.



Figur 3: Hovedtema 2 - Elevgruppe med vanskelige forutsetninger

Det andre hovedtemaet belyser kjennetegn med målgruppen for GC-prosjektet. Som allerede antydnet er det snakk om en sårbar gruppe ungdommer som har vært fraværende fra skolen over en lengre periode. Å forstå deres utgangspunkt er avgjørende for å kunne vurdere i hvilken grad prosjektet har lyktes. Gruppen var sammensatt. Noen hadde store utfordringer, vært lenge på HT og var bare på skolen en dag i uken. Andre deltok i vanlige klasser på andre dager eller hadde bare vært utenfor utdanning en kort periode.

De som kommer hit, strever med å stå i ting

Gjennom intervjuene med prosjektlederne og spillpedagogen kom det tydelig fram at ungdommene i GC er en gruppe som strever med ulike utfordringer, både i og utenfor skolen. I utdraget under, er det prosjektlederne som gir et nærmere innblikk i dette: :

2: **HT er for elever som enten dropper ut av videregående, som ikke har jobb eller som ikke har søkt på noe**, så det er elever som oppfølgingstjenesten får tak i for oss [...] Vi har jo sett i mange år at de ungdommene som kommer inn, vi får dem inn enten på skole eller i jobb. For det er å ta dem der de er. Ofte er det litt psykiske problemer, som regel er det at de har vært hjemmesittere, at de har vært det fra ungdomskolen. De har ikke vært på skolen der heller, så prøver de seg i ordinære klasserom og det går veldig dårlig så det er ofte sosial angst og sånn.

1: Ja og mye umodenhet, vanskelig å stå i ting

2: Og ofte dårlig familiebakgrunn, at de er uheldig eller har dårlig odds.

(Prosjektledere)

Som utdraget formidler, bærer ungdommene i GC på psykososiale vansker som gjør at de har vanskeligere forutsetninger enn jevnaldrende i det tradisjonelle skoleløpet. Sosial angst, umodenhet, og utfordrende hjemmeforhold er blant utfordringene som gjør at prosjektlederne understreker viktigheten av å møte ungdommene på deres premisser og "der de er". Det var mye stolthet over elever de hadde hjulpet tidligere fra prosjektlederne og en brennende motivasjon for å hjelpe ungdommen på rett kjøel igjen.

Deres begynnende interesse for dette prosjektet startet med en søken etter nye måter å kunne engasjere de som hadde falt utenfor. Samtidig var det mye frustrasjon over at en del av elevene slet med å stå i ting og takle motgang uten å reagere med å reise hjem igjen. Det var ikke uvanlig at elever ikke sa fra dersom de ble lei av undervisning, men gikk på «do» ringte hjem for å «bestille henting» og så kom inn og fortalte at nå er mamma her for å hente meg.

Vafler fenger ikke lenger

Som beskrevet i bakgrunnsdelen av rapporten, vokste GC-prosjektet ut fra en erkjennelse av at ungdommer i HTs målgruppe ble vanskeligere å engasjere og bygge relasjoner til gjennom tidligere anvendte aktiviteter, slik som turer i skogen og håndverksaktiviteter. På et tidspunkt dukket tanken om å bruke gaming som et verktøy, både for å lokke flere ungdommer til tilbudet og legge til rette for mestringsopplevelser og læring. De ble inspirert av fagfornyelsens vekt på digitale ferdigheter og funn som tyder på at man blir bedre i engelsk av å game:

2: Vi ser ungdommene stort sett daglig og vet at de ikke alltid er så lett å motivere og fenge. Og vi vet at alle gamer. Nesten alle gamer. [...] Hvordan kan vi løfte dem fram og vise dem at de er gode i engelsk. Så det var der det starta litt så tror jeg det var en **søken etter å finne noe som kunne fenge alle, vi trenger noe å gjøre**. Og da har vi masse erfaring med å gjøre praktiske ting gjennom mange år og vi så mer og mer at det ikke er noe som fenger alle.

(Prosjektledere)

I takt med dataspillenes voksende popularitet blant ungdom og en synkende interesse for tidligere tilbud ved HT, så prosjektlederne med tiden behovet for å justere tilbudet slik at det resonnerer bedre med målgruppens interesser og ferdigheter. Ikke desto mindre: at bruk av dataspill nevnes i fagfornyelsen for engelsk på vg1, ledet også prosjektlederen til å tenke at bruk av dataspill kunne være en metode for å «løfte dem frem» skolefaglig og legge til rette for mestringsopplevelser. Spillpedagogen hadde vært en e-sportsutøver på høyt nivå og jobbet som assistent i skolen. Han var svært motivert og inspirert av muligheten til å bruke gaming som et verktøy for å utvikle elevenes ferdigheter og kompetanse. .

Mange er ikke interessert i gaming

Imidlertid, og som spillpedagogen påpekte i intervjuet, inkluderte elevgruppen i GC også flere elever som ikke var spesielt opptatt av gaming. Dette ble blant annet tydelig for spillpedagogen allerede første dag da han skulle gi elevene en kort innføring til dataspill:

Jeg har jo hatt elever som jeg vet ikke er interessert i gaming. Jeg startet første dag med en presentasjon på 10 minutter der tre av deltakerne gjespa og gikk på telefonen. Men sånn er det, det respekterer jeg, det er greit. Man kan bruke pcen til helt andre ting enn gaming. Vi har en deltaker som er veldig interessert i musikk og det hun lager, det er ikke søppel heller, det er faktisk veldig bra, så kanskje får man inspirasjon til å gå musikklinje senere.

(Spillpedagog)

I møtet med gruppen ble det tidlig klart for spillpedagogen at elevenes interesser og ferdigheter knyttet til gaming varerte betydelig: Fra elever med en lidenskap for gaming, til de som så på det som et kurant tidsfordriv, og videre til de som var mer interessert i andre kreative aktiviteter som for eksempel musikk eller tegning. Dette gjorde det utfordrende for spillpedagogen å utforme spillrelaterte aktiviteter som engasjerte hele gruppen. Spillpedagogens observasjon, hvor noen

elever umiddelbart viste liten interesse for gaming, ledet til han gradvis til å tilpasse seg den brede variasjonen av interesser i gruppen. Snarere enn å rendyrke et ensidig fokus på gaming, ble det nødvendig å finne alternative måter engasjere og inkludere alle elever på, enten det var gjennom musikk, tegning eller andre kreative aktiviteter. I intervjuene med elevene ga mange uttrykk for at de ønsket to gaming dager i uka, men de var også positive til å variere tilbudet med frisbeegolf, musikk eller tegning iblant..

Særlig på den ene skolen var det tidlig i prosjektet en liten frustrasjon over at få elever var noe særlig interessert i det nye og topputstyrte gamingromme. Man hadde forventet at elevene flokket til rommet så for det stod klart, men det ble ofte stående tomt.

Drar hjem for fort

Spillpedagogens vurdering om at elevgruppens interesse for gaming varierte, sammenfaller godt med elevenes egne uttalelser. En av elevene vi intervjuet individuelt, uttrykte dette synet:

Jeg tror at mange av de som er på HT, er folk som har problemer med skole, men ikke er så opptatt av å spille.

Så mange kommer, er der en time og drar så hjem. Og det gir dem ikke nok tid til å være interessert, men om tilbudet hadde vært mer åpent, så hadde flere dukket opp som ellers hadde vært hjemme og spilt.

Individuelt intervju elev A

Elevens sitat kan forstås som at HT først og fremst tiltrekker seg ungdommer som søker et fristed fra skoleutfordringer, snarere enn at de har en sterk lidenskap for gaming. Ved å foreslå et mer «åpent» tilbud, antyder eleven at flere deltakere hadde dukket opp mer regelmessig. Vi ser klare likheter mellom hvordan eleven her beskriver at mange elever drar hjem for fort og hvordan prosjektlederne beskrev at mange av elevene sliter med å stå i ting.

Vet ikke helt hvordan jeg skal lære noe av det

Som nevnt bakgrunnsdelen, stod spørsmålet om spillings funksjon sentralt i utformingen av prosjektet. I intervjuene med elevene spurte vi om deres førsteinntrykk av tilbudet, og spesielt med tanke på hvordan de opplevde innslaget av spilling.

Jeg mener, det var jo spill, så det var jo gøy, sånn generelt. Men så **nevnte de at det skulle hjelpe meg å lære eller noe sånt der, men jeg vet ikke helt hvordan det skal gå**, men det var ganske gøy i hvert fall.

Individuelt intervju elev B

Som sitatet fremhever ble innslaget av spilling og en dedikert spillpedagog umiddelbart oppfattet som positivt og forfriskende av elevene. Imidlertid møtte ideen om læring gjennom spill en viss skepsis. Denne skepsisen kan henge sammen med at spillingen – som for de fleste var en kilde til avkobling og underholdning – ble forsøkt trukket for langt inn et tradisjonelt skoleformat med pedagogiske mål. En del elever hadde etter flere nederlag i skolen opparbeidet en skepsis mot læring generelt. Som vi skal se senere i rapporten var spillpedagogen opptatt av å «lure inn» litt læring uten at elevene ble oppmerksomme på at han forsøkte å lære dem noe.





HOVEDTEMA 3 – Spillpedagogens perspektiv: En dag i uka er ikke nok

Spillpedagogen hadde gledet seg veldig til å komme i gang og hadde mange konkrete planer for hvilke spill de skulle spille, på hvilken måte de skulle spille dem og hvilket læringsutbytte han håpet de ville få ut av dem. Den første tiden ble preget av mye teknisk trøbbel så det var en stor dag når alt var oppe å gå og man kunne begynne undervisningen. Å motivere elevene for den typen spilling skulle imidlertid vise seg vanskeligere enn han først hadde trodd. At han bare hadde en dag i uken til hver skole, gjorde det vanskelig å opprettholde kontinuiteten i spillingen. Dette ble forsterket av tekniske utfordringer i starten og mye fravær blant elevene. Noe av det første han måtte gjøre var å dempe ambisjonene.

Måtte dempe ambisjonene

Det hendte at han istedenfor å velge spill for dem åpnet for at de kunne velge spill selv dersom de kunne gjøre rede for hva man kunne lære av spillet. Generelt var det en tendens til at det tidlig i prosjektet var store planer for hva de skulle lære gjennom hvilke spill før det gradvis gikk mer over til hvordan de kunne lære noe av spillene elevene helst ville spille.

Første dagen tenkte jeg at jeg skal lære dem å spille spill. **Nå tenker jeg at målet mitt er at de skal komme hit og ha en glede av å komme hit.** Om jeg mater på med mye informasjon, kan det snu og spill blir ikke gøy. Så nå lar jeg dem lufte ideer og spør hvorfor de vil spille det spillet. I starten var det fordi det var gøy, men nå kan de forklare hva de vil med det spillet og hva de kan lære av det. Det har vært ekstremt gøy.

Spillpedagog

Han var konkret på flere av spillene han hadde planlagt å spille og hvordan han jobbet med å få elevene til å reflektere rundt spillene de ønsket seg.

Jeg gikk hardt ut og spilte spillene jeg mente de kunne få best utbytte av. Vi begynte med Lost Ark og to synes det var gøy og 3 drit kjett [kjedelig] og det tar noen ganger tid å like et spill. Når vi hadde brukt tida jeg mente var vettugt så er det fair og da må jeg endre sjangeren om de ikke liker spillet da må de skrive ned litt og gi meg beskjed om hvilke spill de vil spille. Da kom Fortnite først og da måtte de begrunne det. Da kom det med å prate og da er den barrieren brutt og da får de lov til det. En ville spille Minecraft fordi det er det han liker hjemme og det han syntes var gøy. Så fikk han spille det første timen og beskjed om at neste gang må du gi en bedre forklaring enn at det er gøy. Neste gang hadde han ikke bedre forklaring og fikk ikke lov og syntes det var fair. Da har jeg satt standarden, det hadde kosta han fem min. Og det sa jeg til han og da kom han med den regla (vår anmerkning: med "regla" mener spillpedagogen at elevene må gi en begrunnelse for hvorfor spillene er relevante å spille utenom at de er morsomme) og var overrasket over at det holdt. Neste gang kom han med den regla og fikk lov. Det er bare for å skape et engasjement at det skal være litt gøy det er mange som sier at det ikke bare skal være gøy på skolen, men noen trenger det og de må få det. Jeg er på den knaggen at **klarer man å gjøre det gøy eller skape litt engasjement rundt så får du tyve øyne som ser på deg istedenfor fire.**

Spillpedagog

Her ser vi tydelig spillpedagogens evne til å tilpasse seg gruppa og justere opplæring for å treffe dem. Første mål var å få dem til å trives og ville komme neste gang og en bonus var å lære mest mulig mens de var der.

Fordel at spillpedagog ikke har vært Einstein på skolen

Spillpedagogen hadde selv opplevd å kjede seg mye på skolen og å slite med å finne motivasjonen, det så han som en styrke for å jobbe med denne elevgruppa. Han var villig til å by på seg selv for å «vekke» elevene.

Jeg har ikke vært Einstein på skolen, så jeg har medfølelse på hvordan det er å ha det kjett [kjedelig] på skolen.

Du må være han seriøse, men og være litt han klovnen for å gi de elevene her det de vil ha. Med klovn mener jeg ikke stå på bordet og danse, men jeg tør å drite meg ut i spill og er ikke redd for det. Jeg føler at det er en fordel med den skolehistorikken jeg hadde og.

Spillpedagog

Gleder seg til hver dag

Etter hvert som han fikk dempet ambisjonene noe og fant seg mer til rette som spillpedagog fant han i enda større grad gleden over å kunne møte elevene gjennom spilling. I likhet med prosjektlederne var han overbevist om at dette var et godt prosjekt og at et spilltilbud var god ressursutnyttelse.

Jeg gleder meg til hver tirsdag og fredag [spilldagene på de to skolene] jeg. Det er noe jeg har interesse for selv og brenner for. Det er noe ungdommene gjør selv om det er en hobby og dessverre litt tabu så jeg føler det er et **sinnsykt bra prosjekt for ungdom som trenger å finne litt veien.**

Spillpedagog

Her ser vi hvordan han beskriver spilling som en fritidsinteresse som fortsatt er litt tabu og ikke har den høyeste anerkjennelsen. Han var svært motivert for en mer styrt undervisning og skulle gjerne vært lærer på en ordinær utdanning der elevene fikk studiepoeng og det var rom for å stille noen krav til hvilke spill de skulle velge og hvordan. Samtidig måtte han forholde seg til elevene han hadde og unngå å skremme dem bort ved å kreve for mye. Han hadde sitt eget begrep for hvordan han man kunne «lure» dem til å lære noe.

Ikke overdriv rosen

Noe av det viktigste, ifølge spillpedagogen, var at rosen opplevdes genuin og oppriktig og ikke overdreven og nedlatende.

Det å gi dem altfor mye ros så det høres ut som du juger det er det elever hater. Det er ikke bra å knytte skolissa, det skal de ikke ha ros for, men å si nice når de setter i oppvaskmaskinen det tar de med seg hele dagen. Så istedenfor å si så bra du spiste den brødskiva og så bra at du drakk det glasset juice så, for mange av de eldre elevene synes lærerne er sånn og det funker ikke. Og det husker jeg selv og. Det er veldig viktig å ikke gi dem for mye, da kan de heller ta til seg det lille du gir, da sitter smilehullet der nesten hele dagen.

Spillpedagog

Skjult læring

Spillpedagogen påpekte at mange elever led av både læringsvegring og skolevegring, noe som gjorde dem uinteresserte i alt som kunne oppfattes som læring. For å motvirke dette, måtte man snike inn læring i undervisningen på en måte som gjorde at elevene selv oppdaget sammenhenger uten å være klar over det..

Man vil heller ikke kalle det spilllæring for da går man i den fella der for de som ikke vil lære noe. Jeg hadde det sånn selv at ble det for mye læring så. Det er bedre at vi kan møtes på midten eller litt under midten... Vi skal ha det jeg kaller **skjult læring, for hører de læring så faller de ut**, men om du sier vet du hva du gjør med kroppen nå så kan du si det også ikke ha så mye rundt det men når de da har treningslære en gang senere så kommer de på det. Og de spilla her kan brukes til mye mer. Som kommunikasjon og samhandling trenger du til det du gjør. Så det å spille med andre er skjult læring og skjult samhandling og jeg blir glad når de innpå her sier ting jeg har sagt før for da vet jeg de har fått det med seg.

Spillpedagog

Nå har vi fokusert mye på samarbeidet med fylkeskommunen og synspunktene til prosjektlederne og spillpedagogen. I det neste hovedtemaet gir vi ordet til elevene. Hva tenker de om HT og spilltilbudet? Hva motiverer dem til å være her, og hva mener de man kan lære av prosjektet? Selv om elevene ofte ikke uttrykte seg i lange utlegninger, var det tydelig at de hadde mange tanker om HT, læring gjennom spilling, hvem HT er nyttig for, og hva man bør være forsiktig med når man hjelper noen som har vært lenge borte fra utdanning eller arbeid.



HOVEDTEMA 4 - Elevenes perspektiv: HT er SFO for voksne

Spillpedagogen var ikke alene om å ha dempet ambisjonene. Elevene beskrev HT som et sted hvor de alltid var velkomne, og hvor tempoet var rolig. En typisk historie var at de hadde prøvd en studieretning, ikke funnet seg til rette, vært en periode utenfor skolen, og deretter blitt kontaktet av OT. Etter mye overtalelse ble de lokket inn på HT. Elevene hadde også realistiske forventninger til fremtiden. Få drømte om rikdom eller å forandre verden; fokus var mer på å klare en dag til og ha en plan for hva de skulle gjøre hvis de mislyktes.

Da de ble bedt om å gi råd til potensielle søkere, la mange vekt på viktigheten av å ikke være for ambisiøs eller forvente mirakler. Noen beskrev tilbudet som ikke veldig meningsfylt, men påpekte at det var bedre enn å bare sitte hjemme

Kom hit fordi det ikke funka på linja jeg hadde valgt

Elev 3: Jeg kom for en uke sida – **jeg gikk som lærling som tømrer og det var ikke noe for meg så jeg slutta og da anbefalte han ene å komme hit** så jeg gjorde det.

Intervjuer: Og hva er inntrykket så langt.

Elev 3: Greit.

Intervjuer: Men du har et klart mål om at neste år skal du på elektro?

Elev 3: Jeg har søkt på jobb der så om jeg får den kan jeg ikke være her da.

Intervjuer: Hva slags jobb har du søkt?

Elev 3: Vaske og rense utstillingsbiler hos x

Intervjuer: Så da er målet å være her til du får jobben?

Elev 3: Ja, men jeg får den ikke enda for jeg må ha lappen og da kan noen få den før meg.

Fokusgruppe 3

Informant 3 var litt atypisk, da han kun hadde vært utenfor utdanning en kort periode før han kom til HT. Likevel var hans bruk av HT som et mellomsteg før han prøvde en annen utdanningslinje eller jobb, ganske typisk for elevgruppen. Noe interessant i sitatet hans er at han planlegger å komme tilbake til HT hvis den nye utdanningslinjen eller jobben ikke fungerer. Han følte at dørene på HT alltid var åpne, og at det var en trygghet å vite at man kunne komme tilbake.

Læringsspill er nesten verre enn å ikke spille

Intervjuer: Nå spiller dere kommersielle spill som skal være morsomme – hva om det hadde vært læringsspill?

Elev 1: **Helt jævlig, uff!** *masse latter*

Intervjuer: Da hadde du ikke vært her?

Elev 1: Det er nesten verre enn å ikke spille.

Fokusgruppe 3

Av alle spørsmål vi stilte elevene var det spørsmålet om hvordan det ville ha vært å spille læringsspill istedenfor kommersielle spill som vakte størst engasjement. Elevene uttrykte klart at det ville vært "helt jævlig". Dette bringer oss tilbake til spillpedagogens konsept om skjult læring, og at læringsspill kanskje ikke skjuler læringen godt nok. Samtidig fortalte mange elever at de hadde hatt glede av læringsspill tidlig i sin spillkarriere. Det kan virke som at etter man har spilt spill som kun er laget for underholdning (kommersielle spill) er det vanskelig å gå tilbake til spill som primært har et pedagogisk formål.

Må ikke starte for hardt

Når vi stilte spørsmålet om de hadde noen råd til andre elever som satt mye hjemme og ble invitert med på HT så var det første elevene trakk fram at man ikke måtte overdrive ambisjonene i starten.

Intervjuer: Har dere noen råd til andre som vurderer HT og vært utafør skolen noen år?

Elev: Jeg ville sagt **start én dag i uka først** og kom litt inn i det.

(Fokusgruppe 1)

Litt oppbevaringsplass

Jeg synes inntrykket mitt har vært **litt oppbevaringsplass** egentlig, men jeg gjør ikke noe mer spesielt hjemme.

Det er fin vane å dra et sted.

(Individuelt intervju med elev B)

Sårheten i at tilbudet ikke var så veldig læringsrikt eller spesielt, men samtidig bedre enn å bare være hjemme kom også fram da vi stilte spørsmål om hvordan elevene syntes man burde rekruttere til tilbudet.

Ikke bedre enn skole, om man klarer skole

En av elevene klart uttrykk for at dette ikke var et tilbud han anbefalte til elever som kunne klare et ordinært opplæringsløp, men som syntes gaming var mer gøy enn skole.

Legge korta på bordet. Om man bare hører dataspill istedenfor skole så vil kanskje mange som ikke trenger hjelpa komme om de ikke tenker på framtida si. **Det er ikke bedre enn skole om man klarer skole.**

(Fokusgruppe 2)

Selv trengte han hjelpa som GC og HT var, men han rådet ikke andre til å ta den imot dersom de kunne klare seg selv. En annen av elevene sa at det ikke så særlig bra ut på CV-en å ha hatt fri ett år når man bare hadde sittet hjemme og at ved å delta på HT kunne man i det minste vise at man hadde gjort noe.

I denne rapporten kan vi ikke konkludere med at elevene fikk signifikant bedre karakterer eller at frafallet fra videregående utdanning ble betydelig redusert. Dette betyr imidlertid at det var mulig å finne suksesshistorier og positive fortellinger. Det neste temaet handler om hva aktørene mente fungerte med tiltaket. Vi har lagt størst vekt på elevenes historier, men starter med det alle aktørene var enige om at var en suksess.



HOVEDTEMA 5 - gaming engasjerer

”Gaming er en god ”bribe”

Elev

Mindre fravær når det er gaming

Etter at gaming ble inkludert i tilbudet hos HT, rapporterte de fleste elevene at de deltok fast på dagene det var spill. Flere deltok kun en dag i uka selv om de hadde tilbud hver dag. De ga uttrykk for at det langt fra var tilfeldig at det var «gaming dagen» de foretrakk. Mange ga også uttrykk for at de kom til å fortsette å benytte seg av tilbudet. Noen av elevene var tydelige på at spilldelen var avgjørende for at de hadde mindre fravær på HT nå enn tidligere:

Intervjuer: Er grunnen til at du har vært oftere på (skolen) på tirsdag og fredag at det er et spilltilbud?

Elev: Ja garantert, jeg hadde ikke vært der om det ikke var det.

Intervjuer: Og du har vært der lite før det ble spill?

Elev: Ja, men **da det ble spill, så var det ikke tvil om at jeg skulle dukke opp. Det var spill.**

(Individuelt intervju elev A)

Også fra spillpedagogen og prosjektlederne ble det lagt sterk vekt på at det var bedre oppmøte dagene det var gaming enn de andre dagene og at hovedformålet med prosjektet var å få økt deltakelse blant elevene. Sånn sett kan man konkludere med at økt elevdeltakelse, økt engasjement og lavere fravær var en av de tydeligste suksessresultatene med prosjektet. Elevene var gode til å sette ord på hvorfor de likte spilldagene bedre enn de andre tilbudene de fikk fra HT.

Bedre enn å kope foran et bål

I intervjuene med elevene kom det frem at flertallet betraktet spillaktivitetene på skolen som en mer meningsfull og engasjerende aktivitet enn skogsturene, som var et tilbud på en annen dag i HT-programmet.

Ja, jeg synes det er mer positivt enn den utflukten de har på torsdager. **Da koper man bare foran et bål og lukter bål resten av dagen.**

(Fokusgruppe 2)

En annen elev formulerte det som at gaming var en slags bestikkelse som lokket han til å komme til skolen: **Gaming er en good "bribe"**.

En grunnleggende tanke i utformingen av GC var å benytte gaming som et trekkplaster for å engasjere og motivere ungdom til jevnlig oppmøte hos HT. Selv om svært få elever var informert om spilltilbudet ved oppstart (se undertemaet «Hadde ikke hørt om spilltilbudet før jeg kom» under hovedtema 1), viste det seg at spilltilbudet var avgjørende for flere av dem som visste om dette. e.

Intervjuer: Når fikk dere først høre om gaming-tilbudet her på skolen?

Elev: 1 Ja, mine foreldre er litt bekymret, så de sa det med en gang, de likte at jeg ville være her. Og det gjør jeg og. Jeg var ikke så mye på ungdomsskolen. Så mine foreldre sa til meg at det var gaming her, så det tiltrakk meg litt. Ikke bare det, men en god del. **Det er en god bribe på en måte, man har det kjedelige og det gøye.**

(Fokusgruppe 3)

Alt rett på gloseprøve

Selv om elevene var skeptiske til spill designet for læring, nevnte flere at de utviklet ferdigheter gjennom kommersielle spill som hadde hjulpet dem skolefaglig.

Jeg begynte å spille når Fortnite Battle Royale først kom ut. Da ville jeg ha det, og jeg har spilt Fortnite helt til det ble dårlig. Og det pleide å hjelpe meg mye på skolen. Jeg ble bedre av det. **Jeg snakket engelsk hver dag etter skolen og pleide alltid å ha 100 % på gloseprøvene.**

(Fokusgruppe 3)

Noen fortalte også at de hadde hatt glede og utbytte av rene læringsspill tidlig i sin spillkarriere, men at det kunne være vanskelig å motivere seg for rene læringsspill etter å ha spilt spill som kun er laget for å være underholdene (rene kommersielle spill).

Lettere å prate mens man spiller

Det har vært en rekke mediasaker som har satt søkelyset på at gaming særlig for menn kan være en arena der det er lettere å åpne seg og snakke om følelser og vanskelige ting siden man ikke har direkte blikkontakt. Elevene anerkjente at dette var en mulighet som de satt pris på å ha selv om de ikke ville overdrive hvor mye de snakket om følelser.

Jeg er flinkere til å prate når vi spiller sammen, for da er det noe vi gjør. **Jeg har vært mye alene de siste åra.**

(Fokusgruppe 2)

Samtidig erkjente mange av dem at de hadde vært mye ensomme før de startet på HT og at det var godt å være en del av et miljø som gjorde noe sammen. Det var også flere som nevnte at small talk og samtaler med andre ikke var det de var best på, men at å snakkes under spilling kunne være en fin treningsarena for dette. Da går det fint om det er stille en stund samtidig som man har muligheten for å prate. Mange ga utrykk for at de gjerne skulle ha vært en større gruppe og at det var mer gøy de dagene hvor flere elever møtte opp. Samtidig var det ingen som svarte at de hadde noe kontakt med de andre elevene på prosjektet utenom skolen eller at de kjente noen av de andre elevene fra før.

4. Resultater oppsummert

Det første som slår deg om du som ny besøker gjengen på GC er kanskje at det er få elever der. Kommer du i prat med dem er kanskje neste overraskelse at de er sjelden på skolen. Det var ganske vanlig å kun være på skolen en dag i uka. Blir du enda bedre kjent med dem vil du høyst trolig reflektere litt over hvor lenge de har vært helt eller delvis utenfor skolen og tenke at det er langt større forskjell på 0 og 4 timer i uka enn det er på 20 og 30 timer i uka. Dette er en elevgruppe der mange har hatt oddsene litt imot seg og kanskje har også prosjektet hatt oddsen litt imot seg.

Det var vanskelig å få støtte fra beslutningstakerne høyere opp i systemet og når støtten først kom var den litt halvhjer- ta noe som særlig gir seg uttrykk ved at de i liten grad solgte inn prosjektet til aktuelle kandidater. Det har vært en rekke tekniske utfordringer og koronapandemien skapte mye usikkerhet rundt oppstarten. Like fullt er det ikke vanskelig å få øye på fagpersonenes entusiasme. Prosjektlederne hadde mange års erfaring og beskrev hvordan dette var framtida og at de fleste som hadde deltatt på prosjektet hadde hatt stor nytte av det. Spillpedagogen gledet seg til hver dag selv om han kunne bli frustrert over tekniske utfordringer og at en del av elevene ikke var så opptatt av gaming. Sett utenfra er det også tydelig hva prosjektet ikke er. Det var ikke e-læring eller e-sport og vi så heller ikke noe til VR og vi tror ikke det var noe savn i prosjektet. Ved å være tydeligere på hva prosjektet dreier seg om kan man lettere gi ut god informasjon og rekruttere elever som har falt utenfor og det blir lettere å måle om prosjektet har vært en suksess.

4.1. GC sett utenfra

Noe av det første du legger merke til dersom du besøker GC, er det lave antallet elever. Ved nærmere samtale med elevene, vil neste overraskelse kanskje være hvor sjelden de faktisk er på skolen; det var ganske vanlig å bare være der én dag i uken. Blir du enda bedre kjent med dem, vil du høyst trolig reflektere over hvor lenge de har vært helt eller delvis utenfor skolen, og innse at det er en langt større forskjell mellom 0 og 4 timer i uken enn det er mellom 20 og 30 timer i uken.

Dette er en elevgruppe der mange har hatt oddsene litt imot seg og kanskje har også prosjektet hatt oddsen litt imot seg. Støtte fra høyere beslutningstakere var vanskelig å oppnå, og da den kom, var den ofte halvhjertet, noe som spesielt kom til uttrykk ved manglende promotering av prosjektet til aktuelle kandidater. Da spillpedagogen selv prøvde å promotere det gjennom en videosnutt fikk han tydelig signaler fra de høyere opp i systemet om at sånne initiativer ikke var ønskelig. Det har også vært flere tekniske utfordringer, og koronapandemien skapte mye usikkerhet rundt oppstarten.

Til tross for dette er fagpersonenes entusiasme tydelig. Gaming engasjerer! Prosjektlederne, med mange års erfaring i arbeid med målgruppen, beskrev tiltak av typen som GC som fremtiden, og mente at de fleste som hadde deltatt i prosjektet hadde hatt stor nytte av det. Spillpedagogen gledet seg til hver dag, selv om han kunne bli frustrert over tekniske utfordringer og enkelte elevers manglende interesse for gaming. Han var likevel overbevist om at dette var verdifullt.

Sett utenfra ser man suksesshistoriene, særlig knyttet til elevenes regelmessige oppmøte, men det kan virke som om prosjektet er noe uforløst. Med bedre rekruttering og et større fokus på de mest spillinteresserte elevene kunne man kanskje oppnådd mer. Både elever og spillpedagogen ønsket seg to dager i uken per skole, og elevene ønsket i særlig grad mer samspill mellom gruppene. En løsning kunne vært at elever deltok hjemmefra når elevene fra den andre skolen hadde spilldag og at de forsøker å arrangere en turnering sammen der de får møte hverandre og kan rekruttere andre aktuelle kandidater til prosjektet.

Utenfra er det også tydelig hva prosjektet ikke er. Det handlet verken om e-læring eller e-sport, og vi så heller ikke noe til VR, noe vi ikke tror var et savn i prosjektet. Ved å være tydeligere på hva prosjektet dreier seg om, kan man lettere gi ut god informasjon og rekruttere elever som har falt utenfor, samt enklere måle prosjektets måloppnåelse.

4.2. Svar på forskningsspørsmålene

1. Hvilken forankring har GC og hvordan er rekrutteringen av elever til prosjektet?

GC er et samarbeid mellom utdanningsavdelingen i fylket (UF), Oppfølgingstjenesten (OT) i fylket og deler av tiltaket Hjelp Tilbake (HT) ved to videregående skoler. Fylkeskommunen var prosjekteier og mottok midler fra Utdanningsdirektoratet. Det var imidlertid vanskelig å komme i kontakt med de ansatte i fylkeskommunen, da de ikke ønsket å stille til intervju, og vi fikk heller ikke presentere prosjektskissen for dem.

OT har aktivt arbeidet med å rekruttere elever til prosjektet, men få av elevene hadde hørt om gaming før de kom, noe som kan ha bidratt til lav rekruttering, spesielt på den ene av skolene. Prosjektlederne beskrev aktørene i fylket som litt nervøse og mer opptatt av hva som kunne gå galt eller gi negativ publisitet. De fremsto som lite interessert i å sette seg inn i tilbudet og hadde en kvantitativ tilnærming til måloppnåelse, med fokus på karakterer og økt gjennomføring i videregående skole, uten at dette ble konkretisert.

Prosjektlederne fortalte at det ikke fantes klare kriterier for å måle suksess, og det hadde heller ikke vært etterspurt noen forsøk på å måle dette. De hadde heller ikke fått tydelige retningslinjer for hvordan de skulle arbeide. Selv om de nøt tillit til i stor grad å kunne utøve sitt faglige skjønn, opplevde de at det kunne være utfordrende å få rask hjelp fra de ansatte i fylket.

2. Hvilke kjennetegn har elevgruppen og hva skal til for å tilpasse undervisningen deres forutsetninger?

Elevgruppen har svært varierende og til dels sammensatte utfordringer. Styrken ved tilbudet er at alle som står utenfor videregående skole er velkomne, men gruppen er ikke ensartet. Noen elever hadde et kort opphold på HT i forbindelse med bytte av studier. Disse elevene krevde lite tilrettelegging og trengte mest av alt et sted å være på dagtid i en begrenset periode. Andre elever hadde vært en del av HT over flere år og hadde sammensatte utfordringer, som dårlige hjemmeforhold, angstproblematikk og det prosjektlederne beskrev som vansker med å stå i motgang.

Spillpedagogen fokuserte på å integrere skjult læring, ettersom flere i denne gruppen hadde "læringsvegving" og ble skeptiske hvis noen prøvde å lære dem noe. Mange av elevene var lite optimistiske på egne og prosjektets vegne, og beskrev det som en SFO for voksne. De så det ikke som veldig meningsfullt, men bedre enn alternativet, som ofte var å sitte hjemme. Bak de dempede ambisjonene og entusiasmen var det imidlertid tydelig at de fleste satte stor pris på å være en del av et miljø, og at det var godt å vite at man alltid var velkommen på HT, selv om man skulle mislykkes med sine neste arbeids- eller utdanningsplaner.

Elevene ble ikke rekruttert fordi de hadde en spesiell interesse for dataspill, og det var stor variasjon i hvor spillinteresserte de var. Dette gjorde det mer utfordrende å tilrettelegge undervisningen.

3. Hvordan vurderer spillpedagogen prosjektet og hvilke råd kan gis til andre spillpedagoger?

Spillpedagogen beskrev det å se elevene og tilpasse ros og oppmuntring som noe av det viktigste. Han måtte redusere ambisjonene etter hvert som han ble kjent med elevgruppen. Det var utfordrende å fordele en 40 %-stilling på to skoler, og det var vanskelig å opprettholde progresjon i perioder med tekniske problemer. Det var lettere å lykkes med spillene elevene hadde valgt selv, enn å få dem over på spill med et planlagt undervisningsopplegg. Likevel hadde elevene mindre fravær på dager med spilling, og spillpedagogen opplevde spillingen som et svært meningsfullt og godt tilbud som elevene hadde utbytte av.

Det var avgjørende at skolene kunne tilby utstyr som var godt nok til å kjøre store og krevende spill. Utover det var det viktigere å ha et system for kjøp av «Game Pass» og internett enn at spillutstyret var beste kvalitet. Når elevene raskt blir hentet av sine foresatte hvis de kjeder seg, blir det mer utfordrende å stille krav til dem.

4. Hvordan opplever elevene nytten og relevansen av et spilltilbud som retter seg mot ungdom som står utenfor utdanning og arbeid?

Elevene var gjennomgående positivt overrasket da de kom på skolen og oppdaget at de fikk lov til å spille i skoletiden. De satte stor pris på å ha et sted å gå til og være en del av et miljø, men var avmålte med tanke på hvor mye de forventet å lære av spillingen. Noen understreket at de ikke ville anbefale elever som mestrer vanlig skole å benytte seg av tilbudet, men at det kunne fungere for elever som stod utenfor skolen. De var imponert over utstyret og syntes det var gøy å fortelle andre at de fikk lov til å spille i skoletiden.

Flere beskrev at de hadde stått lenge utenfor utdanning og arbeid, og det at de jevnlig møtte opp bidro til å dempe konfliktnivået i familien og redusere bekymringen fra deres nærmeste. Betegnelsen «litt SFO for voksne» tolker vi som at det var et fint sted å være, men hvor de ikke møtte for store krav eller hadde det største læringsutbyttet. De var skeptiske til læringsspill, men ønsket gjerne å spille mot eller med elever fra andre skoler og være med på å arrangere turneringer

5. Hvilket potensial har gaming for å reintegrere skoletrøtte elever?

Hovedlærdommen fra dette prosjektet er at forankring er viktig. Det er bra med engasjerte prosjekteiere og en spillpedagog som tror på prosjektet og gleder seg til hvert møte med elevene, men hvis ikke entusiasmen deles på høyere nivåer, kan det hemme rekrutteringen og gjøre det vanskelig å måle suksess. Teknisk tilrettelegging er viktig, og det er avgjørende at noen på gulvet har et budsjett de kan bruke på mindre utgifter som gamepass.

Ellers ser det ut som spill engasjerer, og at det er lettere å rekruttere til spilling enn mange andre tilbud. Dette kan sette hjelperne i posisjon til å støtte elever som har falt utenfor. Alle aktørene i dette prosjektet beskrev oppmøte som mer stabilt og høyere på dagene det var gaming. Spillpedagog og elever uttrykte også at det var lettere å snakke om vanskelige ting mens de spilte sammen enn når de satt rett overfor hverandre, selv om elevene ikke ville overdrive denne betydningen. Prosjektet ga også de ansatte på skolen en følelse av å være sammen om noe viktig som de hadde tro på.

5. Konklusjoner og anbefalinger

I denne rapporten har vi sett at GC har potensial til å være en lovende praksis, selv om det var mye prøving og feiling underveis og rom for forbedringer. Prosjektlederne beskrev vanskeligheter med å håndtere motgang som noe av det mest krevende for mange av elevene i prosjektet. Hvis man lykkes med å alliere seg med foreldrene slik at de ikke henter elevene før læreren ringer, kan mye være gjort. Dersom eleven måtte be læreren ringe, ville terskelen for å dra hjem trolig vært høyere, og det ville vært mulig å ta en prat først.

Vi tror at en høyere stillingsprosent for spillpedagogen ville betydd mye for framdriften i prosjektet. I en fulltidsstilling kunne han brukt en dag på å rekruttere elever, planlegge undervisning og administrativt arbeid, og hatt to dager på hver skole. En større grad av samspill mellom skolene ville også vært positivt. Det er stor grunn til å tro at aktiv informasjon om gamingen ville bidra positivt til rekrutteringen. Manglende rekruttering fremstår som en av hovedgrunnene til at prosjektet ikke var enda mer vellykket. Det er også hensiktsmessig å rydde opp i begrepsbruken og nøye seg med å betegne det som frispilling hvis det er det det er, og ikke inkludere begreper som e-læring, VR eller annet som ikke brukes.

Forbedringsområder

- **Forankring og økt samarbeid mellom partene:** Sørg for sterk forankring på alle nivåer ved å inkludere fylkeskommunen, skoler, og andre relevante aktører i planlegging og gjennomføring av prosjektet. Dette kan inkludere regelmessige møter, deling av erfaringer fortløpende, og klar kommunikasjon av prosjektets mål og resultater.
- **Øke stillingsprosenten for spillpedagog:** En fulltidsstilling vil gi spillpedagogen bedre mulighet til å planlegge, rekruttere og følge opp elevene.
- **Forbedre teknisk tilrettelegging:** Sørg for at teknisk utstyr og infrastruktur er på plass fra starten av prosjektet for å unngå forsinkelser og frustrasjoner.
- **Styrke rekrutteringen:** Aktivt informere om spilltilbudet til potensielle kandidater og samarbeidspartnere for å sikre bedre rekruttering. Spillpedagogen kan med fordel inkluderes i dette og tidlig inviteres til samtaler med elever som vurderes som aktuelle for prosjektet.
- **Etablere klare suksesskriterier:** Definer tydelige mål og suksesskriterier for prosjektet, både kvantitative og kvalitative. Kanskje her igjen lansere bruken av "mestringstrappa" som et utgangspunkt for å jobbe med og dokumentere elevenes utvikling og mestring bedre?
- **Fremme samarbeid mellom skolene:** Øke samspillet mellom skolene for å skape et bredere og mer inkluderende miljø for elevene.
- **Tilpasning av undervisningsopplegg:** Tilpasse tilbudet for å inkludere flere typer aktiviteter, som musikk og tegning, for å møte de varierte interessene og behovene til elevene.
- **Åpen informasjon om tilbudet** på en nettside der filmen til spillpedagogen vises og det er litt informasjon om hvem tilbudet er til for, hvilke spill de spiller og hvordan det er organisert. Nettsiden kan bidra til at aktuelle elever vet hva som venter dem om de begynner og at foreldre kan bistå med overtaling av hjemmesitterne.
- **Begrepsavklaring:** Tydelig definere om tilbudet dreier seg om gaming, e-sport, e-læring, e-mestring, VR eller noe annet.

Referanser

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3, 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp0630a>

Braun, V., & Clarke, V. (2013). *Successful qualitative research : a practical guide for beginners*. Sage.

Forskning.no, (2024, 08. april). Kraftig økning i unge uføre – forskere peker på AAP som hovedgrunn. [Kraftig økning i unge uføre – forskere peker på AAP som hovedgrunn \(forskning.no\)](https://forskning.no)

Fyhn, T., Radlick, R., & Sveinsdottir, V. (2021). Unge som står utenfor arbeid, opplæring og utdanning (NEET). En analyse av unge i NEET-kategorien.

Johannessen, L. E. F., Rafoss, T. W., & Rasmussen, E. B. (2018). Hvordan bruke teori? : nyttige verktøy i kvalitativ analyse. *Universitetsforl.*

Kultur- og likestillingsdepartementet (2024). *Tid for spill - regjeringens dataspillstrategi 2024-2026*.

Moberg, K. E., & Vogt, K. C. (2022). Gutters tidsbruk på dataspill og skolearbeid. *Nordisk tidsskrift for ungdomsforskning*, 3(2), 171-189. <https://doi.org/10.18261/ntu.3.2.3>

Regjeringen. (2024, 12. juni). Rekordmange fullfører videregående skole. *Pressemelding* [Rekordmange fullfører videregående skole - regjeringen.no](https://regjeringen.no)

Regjeringen. (2022, 18. november). Ansvaret til kommunen, fylkeskommunen og staten. *Ansvaret til kommunen, fylkeskommunen og staten - regjeringen.no*

Vogt, K. C. (2018). Svartmaling av gutter. *Norsk sosiologisk tidsskrift*, 2(2), 177-193. <https://doi.org/10.18261/issn.2535-2512-2018-01-06>



Vedlegg 1

Prosjektbeskrivelse Game Changer – forslag fra KORUS Øst som ikke ble vedtatt

Arbeidsnotat for prosjekt «Game changer – fra kompetanse på dataspill til studiekompetanse»

Pilotprosjekt på Hamar Katedralskole (Katta) som veiledes og følgeforskes av Kompetansesenter rus – region øst (KoRus-øst)

Hovedmål

Å etablere et spillbasert undervisningstilbud for ungdom som har falt ut av videregående opplæring. Skape en sosial arena for spillinteresserte ungdommer som befinner seg i samme situasjon. Bygge på elevenes styrker og interesser knyttet til gaming og teknologi for å øke motivasjonen for å fullføre utdanningen. Bistå dem med å etablere sunne spillevaner. Bruke ungdommenes og fagpersonenes erfaringer til å hjelpe andre ungdommer i samme situasjon. Følgeforskningen skal bidra til å identifisere suksesskriterier og gjøre kunnskapen lett tilgjengelig for andre som vurderer lignende tilbud. Se vedlegg 1 for beskrivelse av forskningsdesignet.

Delmålene kan beskrives som en mestringstrapp med syv trinn

1. Få ungdom til å delta på digitale møter med fagpersoner og andre ungdommer i samme situasjon.
2. Invitere ungdommen til et spillrom som er et fysisk møtested der de kan spille også utenom skoletid. I spillrommet møtes ungdom uten press for å prestere på andre arenaer som gir dem et attraktivt sted å være og der de opprettholder sosiale forbindelser til andre i samme situasjon. Målet er at spillrommet oppleves som deres rom og et sted de fortsatt vil være etter at de har beveget seg lengre opp i trappa.
3. Få ungdom til å delta på fysiske møter med fagpersoner og andre ungdommer i samme situasjon.
4. Arrangere jevnlig fysiske møter der ungdom etablerer gode fellesskap rundt spill, teknologi og læring. En innfallsvinkel her kan være å tilby gruppa foredrag om hvordan lykkes med elektronisk sport (esport).
5. Motivere ungdommen for studier (f.eks. gjennom metodikken «Motiverende intervju»)
6. Formidle og forbedre ungdommens spillkompetanse og overføringsverdien av disse ferdighetene til andre områder i livet (som f.eks. relasjoner, skole, utdanning, jobb osv.). Hjelpe dem til å sette ord på hva de kan. Tilby relevante forelesninger om kosthold, søvn, trening og annet som kan bedre deres studie- og livssituasjon.
7. Bruke ungdommens erfaringer og kompetanse til å hjelpe andre ungdommer inn i trappa. Det kan gjøres gjennom å holde foredrag, beskrive egen erfaring, være vertskap på spillturneringer eller klasseutfukter, for eksempel til «The Gathering» i Vikingskipet (et stort dataspilltreff for ungdom i hele landet).

Trappa er en beskrivelse av hvordan en ungdom kan gå fra gutterommet til å være en hjelper for andre. Hvor i trappa man starter og hvor langt opp man kommer, vil avhenge av den enkeltes forutsetninger, ønsker og behov.

Faglig begrunnelse for prosjektet

Dette prosjektet retter seg mot ungdom som oppfølgingstjenesten har søkt inn i programmet «Finn din vei» (FDV). Dette er ungdom som har falt ut av videregående opplæring og der mange bruker mye tid på spilling. Cirka en av fem norske elever har ikke fullført videregående opplæring med studie- eller yrkeskompetanse 5/6 år etter oppstart. I Innlandet er tilsvarende tall litt over landsgjennomsnittet¹.

Målt i tid er gaming den største og mest utbredte fritidsaktiviteten blant dagens unge. I regjeringens strategi for dataspill for perioden 2020-2022², oppfordres kommuner og andre til å legge til rette for møteplasser for spillinteressert ungdom. «Gamer» er en viktig sosial identitet for mange ungdom i dag. Flere studier³ viser at det å være del av et spillfellesskap kan virke positivt inn på selvbillit, motivasjon og sosial kompetanse. Ved å ta utgangspunkt i ungdommenes interesser og ferdigheter knyttet til gaming, er målsetningen i dette prosjektet å først skape digitale møteplasser, deretter fysiske, motivere dem for utdanning og at de på sikt kan hjelpe andre ungdommer som står utenfor videregående opplæring.

De seneste årene har dataspill i økende grad blitt brukt som verktøy i skole og utdanning. Både forskning og erfaringer fra andre steder – som Spillhuset i Bærum – viser at det kan ligge et stort læringspotensial i å bygge bro mellom ungdommenes erfaringer og ferdigheter i dataspill og sentrale læreplansmål. For mange ungdommer har dataspill en stor egenverdi som er rotfestet i motivasjonen for lek, kreativitet, utforskning og samarbeid med andre. Dette er viktige verdier og ferdigheter å ta med seg. Rammeverket «Assessment and Teaching of 21st Century Skills»⁴ fremhever problemløsning, kreativitet, kritisk tenkning, kommunikasjon og samarbeid som nødvendige ferdigheter for framtidens utdannings- og arbeidsmarked. Som påpekt av flere⁵ kan dataspill kan være en god inngang for å øve opp disse ferdighetene. Også arbeidslivet har i økende grad fått øynene opp for at gamere kan besitte verdifulle kompetanser. I 2018 bemanningssselskapet Manpower som i 2018 utvidet CV-registreringsskjemaet sitt, slik at jobbsøkere også kan fylle ut et punkt med gamingerfaring, på lik linje med andre tilleggerfaringer som verv i politikken eller idrettslag. Som illustrert i Mestringstrappa vil man ha kommet et stort steg videre om man lykkes med å få ungdommen til å møtes et attraktivt sted framfor at de sitter hjemme. Det vil også gjøre det langt lettere for hjelperne å komme i kontakt med dem.

Mange ungdommer bruker mye tid på gaming, men for de færreste utvikler spillingen seg til et problem⁶. Samtidig, jo tidligere omgivelsene (både foreldre, lærere og andre) engasjerer seg i ungdommenes spillevaner, jo enklere vil det være å etablere sunne og trygge spillevaner. Kompetansesenter rus – region øst (KoRus-Øst), som av Helsedirektoratet er tildelt problemskapende spilling som nasjonal funksjon, vil bistå med faglig veiledning på dette området. Under overskriften «mulige samarbeidspartnere» er det listet opp flere relevante fagmiljøer vi vil trekke på i ulike faser i prosjektet.

Katta vil som en del av prosjektet ansette en «spillpedagog» i en 40%-stilling. Dette vil være en person som har kompetanse på dataspill og hvordan disse kan brukes i forskjellige pedagogiske sammenhenger. Spillpedagogen vil ha det daglige ansvaret i spillrommet. Katta har allerede gjort seg en rekke erfaringer med bruk av denne metoden for ungdommene i FDV.

Erfaringer og refleksjoner fra FDV

Boka Spillpedagogikk (2020) har vært en viktig pedagogisk ressurs for hvordan man kan jobbe med spill⁷.

Erfaringene så langt er at ungdommene er svært motiverte for å møte fysisk og spille sammen. Vi har arrangert LAN-arrangementer (sammenkobling av datamaskiner for å kunne spille med hverandre) med stor suksess. Erfaringen er at ungdommen under slike arrangementer får vist fram både sin tekniske kompetanse (rigging og planlegging), sin spillkompetanse (hvor gode de er i spill), sine pedagogiske evner (hjelpemindre erfarne spillere inn i spillingen og mestring, stolthet og samhold. Å videreutvikle dette ved at de kan arrangere turneringer for andre på skolen (ref 7.trinn i Mestringsstrappa) virker allerede som en realistisk målsetning.

Hvem deltar i prosjektet?

FDV og elevtjenesten IFK i samarbeid med KoRuS-øst.

KoRuS-Øst har en nasjonal funksjon knyttet til spilleavhengighet og problematisk dataspilling på oppdrag fra Helsedirektoratet.

Stian Overå har doktorgrad i sosialantropologi fra Universitetet i Oslo, og har mye erfaring med forskning på barn- og ungdomstid, skole, helse og digital mediebruk. Doktorgradsstudien hans fra 2013 handler om ulike former for inkludering og ekskludering i barneskolen. I 2021 begynte han på et postdoktorprosjekt som handler om ungdom, gaming og esport (konkurransbasert dataspilling). Overå er en av redaktørene i boka Spillavhengighet: gaming og gambling (2016).

Bidrag fra KoRus-øst

- Følgeforske prosjektet fra start til mål. Foreta skolebesøk og intervjuer med ungdommer, ansatte og andre involverte på ulike tidspunkt i prosessen.
- Evaluere prosjektet og bruke erfaringene til å bistå andre skoler, kommuner osv. som vurderer ligende tilbud.
- Bistå med forsknings- og erfaringskompetanse på spillfeltet, veiledning, foredrag osv.
- Muligheter for å søke penger innen deres system.

Andre mulige samarbeidspartnere

- Høgskolen i Innlandet: Fakultet for audiovisuelle medier og kreativ teknologi (muligheter for foredrag og veiledning)
- Gausdal VGS E-sport IFK (foredrag fra lærere og elever om hvordan lykkes med gaming, gode spillevaner, karrieremuligheter osv.)
- Brumunddal ungdomsskole. Gamingrom (Erfaringsdeling lærere og elever imellom)
- Ajer Ungdomsskole. Valgfag med E-sport (Erfaringsdeling lærere og elever imellom)
- Manpower (Bevisstgjøring på egne kompetanser, veiledning i CV/jobbsøk),
- Lokale spillutviklere i Hamar (se og lære om spillutvikling, studiebesøk og foredrag),
- Antidoping Norge (foredrag om betydningen av søvn, kosthold og trening),
- Spillpedagogene v/Nordahl Grieg VGS. (samarbeid rundt å utvikle spillbaserte læringsopplegg ol.),
- Kandu, Norsk dataspillungdom (Fysisk og digital møteplass for dataspillinteressert ungdom)

Tentativ forskningsdesign

Før oppstart	Etter vedtak før åpning	Startfasen (0-3 mnd)	Tidlig fase / nyetablert (3-12 mnd)	Etablert fase (etter 12 mnd)
Intervju med 2-4 sentrale aktører: hvordan tror de at det blir?			Oppfølgingsintervju med 2-4 sentrale aktører. Observasjon og fokus-gruppeintervju med elever.	Oppfølgingsintervju med 2-4 sentrale aktører. Observasjon og fokus-gruppeintervju med elever.
Veiledning, rådgivning, gjerne delta i møter underveis der vedtak, oppstart og framdrift diskuteres. Sette dem i kontakt med aktuelle aktører som kan noe om dette.				
	Være tett på prosjektgruppa. Bidra med foredrag og vår kompetanse til prosjektgruppa, lærerkollegiet og eventuelle foreldre.			Vurderer hensikten av en kvantitativ undersøkelse. Til lærer og elever.

1) tilstandsrapport-for-videregaende-opplaring-2019-2020.pdf (innlandetfylke.no)

2) <https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>

3) Se f.eks. Kowert, R. (2020). Video Games and Well-being. Press Start. Springer International Publishing. Imprint: Palgrave Pivot.

4) Se f.eks. National Academies of Science, National Research Council (2012). Education for Life and Work: Developing Transferable Knowledge and Skills in the 21st Century. National Academies Press.

5) Se f.eks. Skaug, J. H., et al. (2020). Spillpedagogikk : dataspill i undervisningen. Bergen, Fagbokforlaget.

6) Palleen, S. et al. (2019) Omfang av penge- og dataspillproblemer i Norge 2019. Bergen: Institutt for samfunnspsykologi 2020

7) <http://www.forebygging.no/Litteratur/Bokomtaler/Spillpedagogikk-Dataspill-i-undervisningen/>

Vedlegg 2

Prosjektmidler til Gaming Changing

Beslutningsnotat for HT

Utdanningsdirektoratet har i tildelingsbrev fra Kunnskapsdepartementet fått i oppdrag å fordele til sammen 10 millioner kroner til fylkeskommunene i 2020 og 2021. Midlene skal benyttes til arbeidet med ungdom mellom 16 og 24 år som har falt ut av videregående opplæring og skal rettes mot den fylkeskommunale oppfølgingstjenesten for ungdom utenfor opplæring og arbeid.

HT fikk i underkant av en million kroner 2020 og like mye 2021 til flere prosjekter der GC var et av disse.

Midlene rapporteres til Udir av fylkets utdanningsavdeling våren 2021. Det er også etablert en nasjonal arbeidsgruppe som ledes av Udir hvor fylkene kan dele erfaringer og orientere Udir.

Hjelp Tilbake (HT) har søkt om midler til et prosjekt i GC Dette har tidligere vært drøftet i ledergruppa og det var en skepsis til prosjektet. På bakgrunn av det utarbeides dette beslutningsnotatet og Utdanningsavdelingen i fylket ber om ny vurdering på bakgrunn av nye opplysninger og nedjustering av omfang.

Bakgrunn for prosjektet

HT ønsker å prøve ut et prosjekt med gaming som virkemiddel for å fremme mestring og læring. Gaming vil være et hjelpemiddel for å nå målet om mestringsopplevelser og tilbakeføring til opplæring. HT har en bred målgruppe og opplever det som krevende å nå gutter og jenter som har spill og gaming som sine interesser med det tilbudet de har i dag.

Målt i tid er gaming den største og mest utbredte fritidsaktiviteten blant dagens unge. I regjeringens strategi for dataspill for perioden 2020-2022, oppfordres kommuner og andre til å legge til rette for møteplasser for spillinteressert ungdom. «Gamer» er en viktig sosial identitet for mange ungdom i dag. Flere studier viser at det å være del av et spillfellesskap kan virke positivt inn på selvtillit, motivasjon og sosial kompetanse. Ved å ta utgangspunkt i ungdommenes interesser og ferdigheter knyttet til gaming, er målsetningen i dette prosjektet å først skape digitale møteplasser, deretter fysiske, motivere dem for utdanning og at de på sikt kan hjelpe andre ungdommer som står utenfor videregående opplæring.

De seneste årene har dataspill i økende grad blitt brukt som verktøy i skole og utdanning.

Spillpedagogikk brukes i økt omgang i ordinær opplæring og grensen mellom spill, teknologi og læring hvikes i større og større grad ut. Erfaringer fra Skole A viser blant annet at gaming kan øke muntlig og skriftlig engelsk kunnskaper. Et av kompetansemålene i fellesfaget engelsk på VG1, sier at elevene skal kunne følgende: «... diskutere og reflektere over form, innhold og virkemidler i engelskspråklig kulturelle uttrykksformer fra ulike medier, inkludert musikk, film og spill».

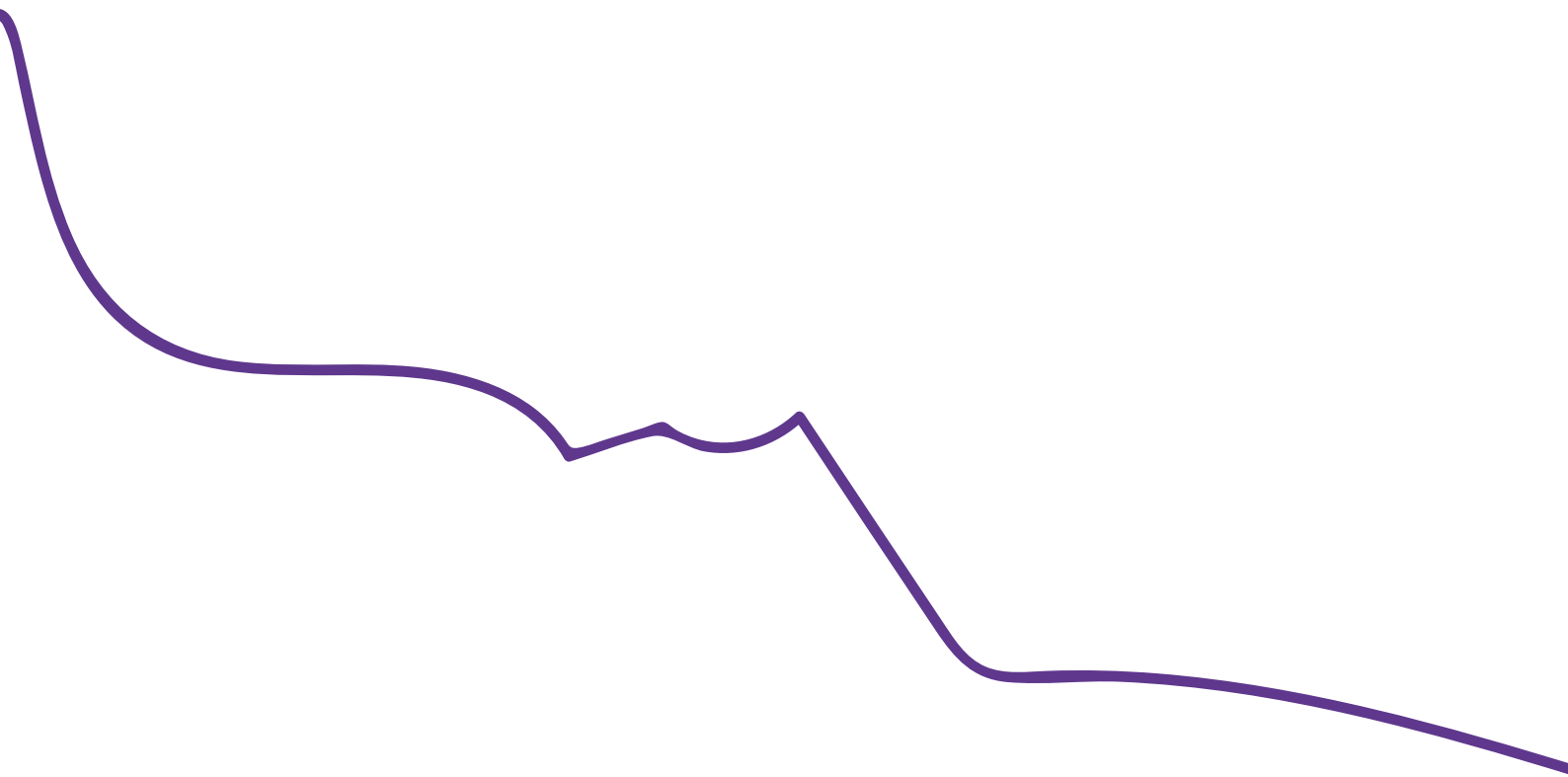
Spill kan analyseres via en dystopisk linse, feministisk, historisk eller «realistisk». Her kreves de samme ferdighetene av elevene til å tolke, analysere, sammenligne og reflektere som når de skal analysere en novelle eller film. Det er her vi kommer tilbake til læringseffekten for elever i HT. Eksponeringen til engelske tekster, det sosiale, og en anerkjennelse av elevenes egne interesser og motivasjon er ikke det eneste som vil gagne elevene. Å aktivt forsøke å få elevene (og andre lærere og voksne ved skolen) til å reflektere over at de faktisk besitter flere av de ferdighetene som «ordinær» skolegang etterlyser, vil kunne bidra til å minke gapet mellom ordinær skolegang (slik de har opplevd eller opplever den) og det de gjør på HT.

Innhold i prosjektet og samarbeid med KoRus-øst

Prosjektet skal sees i sammenheng med det ordinære HT tilbudet. For deltakere i prosjektet skal det settes av tid til pedagogisk gaming, e-læring, egnet veiledning, kurs og opplæring over nett, samt noe fri gaming. Det er et samarbeid med KoRus- Øst.

KoRus- Øst har et gjennom helsedirektoratet et ansvar for å koordinere, utvikle og formidle kompetanse om spilleavhengighet i Norge. De ønsker å bidra med veiledning, kunnskaps- og kompetanseheving, foredrag og forskningserfaring inn i prosjektet. De har også vist interesse for prosjektet som et følge forskningsprosjekt, med følgeforskning fra starten. Det er en unik mulighet til å få dokumentasjon og forskningsbasert fakta om gaming og e-læring kan føre til økt gjennomføring i videregående. Udir har et ønske om å knytte forskning til prosjektmidlene, så et slikt samarbeid vil være interessant i rapporteringen til Udir.

I første søknad ønsket HT å iverksette prosjektet på alle de videregående skolene i fylket. På nåværende tidspunkt ser prosjektgruppa at det er hensiktsmessig å nedjustere prosjektet og se om det gir ønsket resultat før alle får tilbudet. Det vil også føre til at det søkes om et mindre beløp enn tidligere. HT ved Skole A vgs har i sitt ordinære tilbud startet med noe gaming og e-læring og det er ønskelig å bruke deres erfaringer i prosjektet. På bakgrunn av det foreslås HT ved Skole A og Skole B.



Hjemmeside: www.rus-ost.no

E-post: kompetansesenteret@sykehuset-innlandet.no

Trykk: Byråservice AS

Skrevet av: Niri Talberg, Stian Overå

Design og oppsett: Sykehuset Innlandet ved grafiker

ISBN nummer: 978-82-93076-35-3

Opplag: 200 eksemplarer – november 2024



KORUS

øst