

Hvordan kan vi bygge faglig trygghet og klassekultur for nye studenter i høyere utdanning?

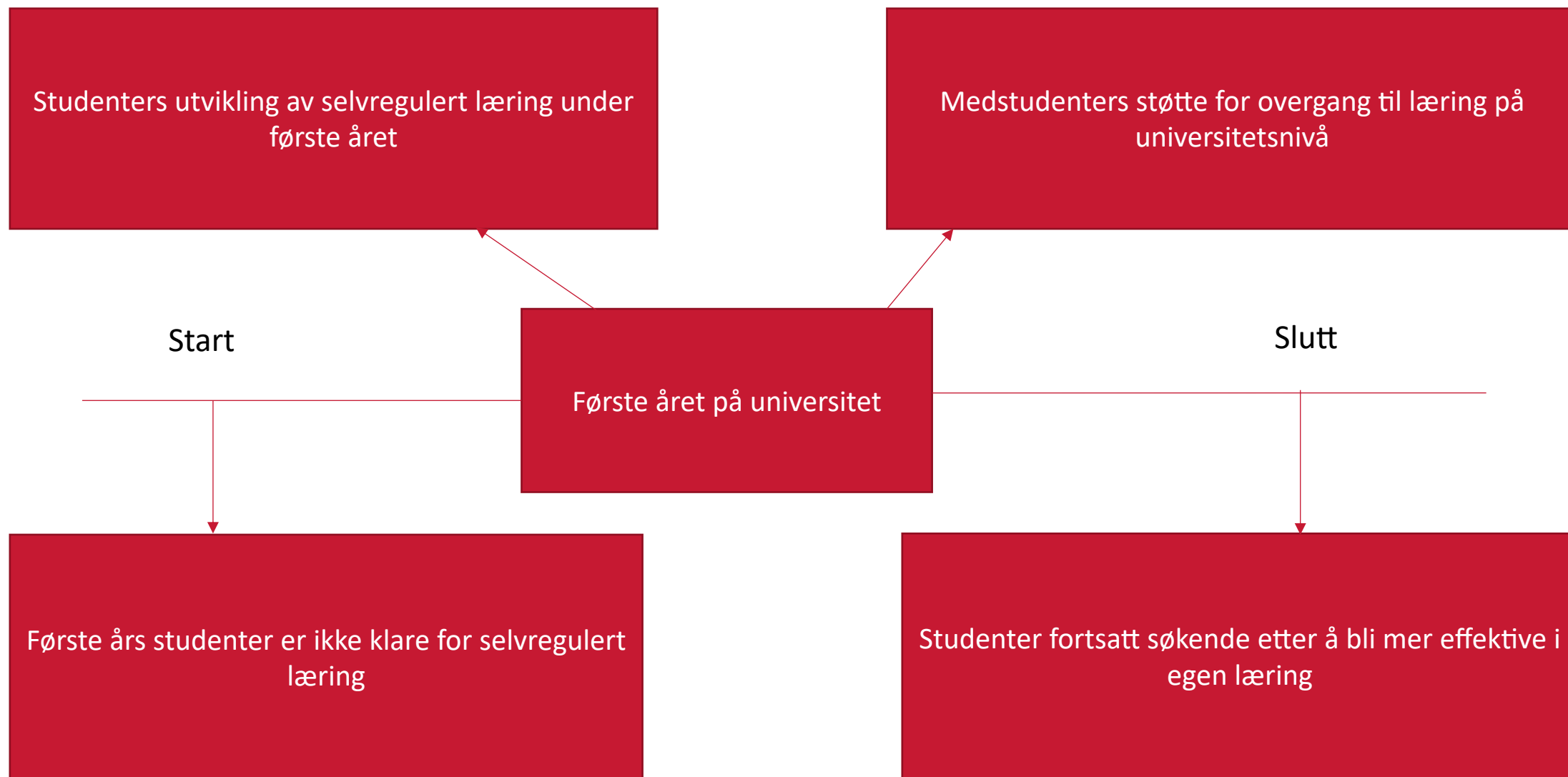
Carina Johansson Nyvoll, *Institutt for markedsføring, Høyskolen Kristiania*



Scan me!



Bakgrunn for prosjektet



Usikre studenter



[Mentimeter](#)

Evaluering fra tidligere gjennomføring

Hva er du fornøyd med i Serviceledelsesfaget?



Evaluering fra tidligere gjennomføring

Hva er du mindre fornøyd med i Serviceledelsesfaget?



Forundersøkelse

- 78 % foretrakk å lære teori gjennom gruppearbeid
- 21% uttrykte det var veldig eller litt problematisk med engelsk pensum
- 83% oppga at det var veldig viktig eller ganske viktig med godt samarbeid i klassen
- 45% oppga at de var litt utrygge eller middels komfortable med å ta ordet i klassen
- 70% indikerte ved start at de planla å delta på alle forelesningene

Forskning på spill-basert læring

- Definisjon: Bruk av spill i undervisningen, læringsaktiviteter med en spill orientert tilnærming
- Mye forskning på spill viser at glede med spill gjør det lettere da det blir mer uformelt
- Mest-parten av forskningen er rundt digitale spill

Jeg ønsket å gå tilbake til tanken med gamle selskapsspill

=> Skape hygge
og se om det
kunne bidra til
mer læring



Utfordringer:

Tid til utvikling
Penger

Metode: Analogt spill i Serviceledelse (7,5 sp) for første års studenter på bachelor



- Spill med teorispørsmål til hver forelesning
- Rollespill
- Ekskursjoner

Fire (4) formål med spillet

- Bli kjent med flere i klassen
- Skape trygghet og læringskultur
- Breder læring gjennom faglige diskusjoner i grupper
- Tørre å ta ordet og utvikle seg i lederrollen

Gjennomføring



- Hver forelesning
- Først teorigjennomgang og så spill
- Fasilitering av gruppene av underviser og studentassistenter

Evalueringsmetode



- Spørre-undersøkelsen i forkant
- Tilbakemeldinger etter første øktene
- Spørreundersøkelse i etterkant
- Refleksjon i etterkant
- Egen observasjon
- Studentassistenters observasjon og refleksjon

Resultater



5 positive hovedfunn

- Spillet opplevdes som kulturskapende for de som deltok.
- Studentene ble kjent med flere i klassen.
- Studentene følte seg mer trygge i faglige diskusjoner og fikk bredere og dypere læring gjennom medstudenters deling av perspektiver og forståelse.
- Flere opplevde økt trygghet til å innta lederrollen.
- Studenter som deltok virket ta mer ansvar for sin læring, gjennom aktiv lytting, deltakelse i plenum og videre etablering av gruppekonstellasjoner for diskusjon i andre fag.

Sitater- studenters refleksjonsnotat

«Jeg liker mappeeksamen veldig godt. I tillegg til faget, har jeg også lært mye om samarbeid i grupper og hva man må gjøre hvis det er noe som er utydelig for noen i gruppa. Dette kommer jeg til å kunne bruke i jobblivet, mange ganger. Ekskursjonene som foregikk i timen innimellom lærte jeg mye av, der vi testet teori ut i praksis. **Spillet samlet folk og skapte diskusjoner, forskjellige perspektiver og læring.** Jeg kommer til å ta med meg alt jeg har lært videre, og bruke det så mye som mulig.»

Sitat

«Blant annet må jeg også være litt mer på i undervisning som jeg vil gjerne ta med videre. Synes også det er bra at vi har gruppe diskusjon / spill med de andre studentene som jeg ikke kjenner. **Man blir godt kjent og som sagt lærer av hverandre. Det er en fin måte å utvikle seg på, veldig lærerikt som jeg kunne gjerne tenkt å ha med videre.** Diskusjon i grupper er veldig lærerikt. Liker gruppearbeid for jeg lærer veldig godt av andre. Kunne også tenkt meg at vi hadde mer oppsummering av de ulike øktene.»

Sitat

«**I starten av semesteret var jeg spent, litt nervøs** og mest nysgjerrig på hva de kommende månedene skulle by på. Læringsprosessen vi elever på serviceledelse går gjennom er variert og **det skaper et bånd mellom studentene**. Å gå gjennom pensum og deretter gjennomgå dette i et spill i grupper gjør at jeg ikke bare husker fagstoffet, men **jeg lærer det på et dypere nivå ved å høre hva de andre studentene mener**. Jeg ønsket i starten av året å utvikle meg selv til en bedre problemløser, og gjennom teorien jeg har lært tror jeg definitivt at jeg kan bruke det i praksis og bevise at jeg har lært noe. Og med det bli en bedre leder.»

Sitat

- « Noe jeg vet jeg kommer til å ta med meg er at jeg jobber bedre i grupper. **Jeg blir å fortsette å jobbe med andre, for eksempel med en eller flere i klassen, eller noen jeg jobber bra med. Jeg trenger noen til å diskutere og reflektere sammen med.** På denne måten forstår jeg oppgavene bedre og kan få flere synspunkt. Vi alle tenker ulikt og derfor er det viktig å se andres perspektiv og synspunktene slik at man utvikler seg i faget og kan lære mer på denne måten.»

Utfordringer

1. Formålet med spillet ble ikke godt nok formidlet ved starten
2. Vi hadde ikke tilfredsstillende undervisningsrom
3. Dårlig timeplanlegging med kveldsøkter og for lite tid
4. Studentene var ikke nok trygge på lærings situasjonen, spesielt med rollespill

Konklusjoner



I forhold til problemstillingen:

Hvordan kan spillbasert læring bidra til et trygt og engasjerende læringsmiljø for nye studenter?

viser studien at bruk av analogt spill (spillbasert læring) kan bidra til et tryggere og mer engasjerte læringsmiljø og kultur for nye studenter.

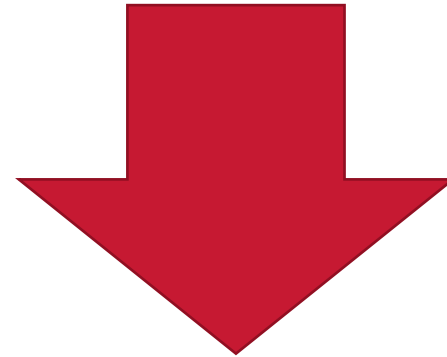
- Studentene kan bli kjent med flere i klassen gjennom nye gruppekonstellasjoner hver økt.
- Det skaper en trygghet og de får en bredere forståelse av fag og begreper gjennom gruppediskusjoner.
- De blir engasjert i deler av fagstoffet som kan oppleves som tyngre ved at de deltar aktivt og får veiledning fra medstudenter, studentassistenter og underviser underveis.
- Det bidrar til at de tar mer ansvar for sin egen læring.
- Flere kan også få oppleve økt trygghet til å innta lederrollen.

Veien videre?



[Mentimeter- Innspill](#)

15%



Jeg trenger dialog og ønsker innspill

Er du interessert i å snakke mer rundt tematikken: «Nye studenter» ta kontakt med meg.

Interessert i å lese hele artikkelen



Scan me!

Carinajohansson.nyvoll@kristiania.no

[LinkedIn.no](#)