

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

C.J.Nyvoll, *Institutt for markedsføring, Høyskolen Kristiania*

SAMMENDRAG: I denne studien ser jeg på hvordan analogt spill kan brukes for nye studenter i høyere utdanning for å gjøre starten enklere og skape en trygg arena for selvregulert læring. Høsten 2022 ble det innført et nytt pedagogisk læringsdesign ved Høyskolen Kristiania i emnet Serviceledelse (7,5sp), som er et fag på første studieår i blant annet bachelor i ledelse og servicestrategi og årstudium i serviceledelse. Det analoge spillet «Bli en bedre serviceleder» ble en ny del i læringsdesignet for faget. Spillaktivitetene foregikk i hver økt og baserte seg på de ulike temaene fra pensum. Det ble benyttet et kvalitativt forskningsdesign i undersøkelsen. Det ble foretatt uformelle intervjuer med studentene underveis, der de ble spurt om opplevelsen av spillaktivitetene og hvordan de følte det bidro til læring. Det ble også foretatt observasjoner av undervisere og studentassistenter. Ved oppstart av emnet høsten 2022 ble det gjort en kartlegging, /spørreundersøkelse i forkant av gjennomføringen av spillet. Spørsmålene kartla hvordan studentene tenkte de ville lære best og hvor trygge de følte de var på å ta ordet i en ny klassesammensetning. Erfaringene med spillet og resultatene av undersøkelsene viser at analogt spill skaper tilhørighet og et trygt læringsmiljø for utvikling av studentenes selvregulering gjennom å skape en arena for å diskutere fag sammen og lære av hverandre. De som hadde deltatt på spillerundene rapporterte at de hadde blitt kjent med fler i klassen, de hadde blitt tryggere i klassemiljøet, de følte at spillet bidro til bredere læring, og de ble tryggere på å ta ordet. Ved å bli kjent med fler i klassen fant de også ut hvem de jobbet godt med, noe som skapte læringsgrupper på tvers også i andre fag, med andre ord, en kultur der studentene tok et bredere ansvar for egen læring. Læring for videre utvikling er at man må investere mer tid til introduksjonen for å bli tydeligere på formålet og prosessen så man får med alle.

Nøkkelord: første års studenter, klassekultur, spillbasert læring, selvregulert læring

1 Innledning

Hvert år starter nye studenter på høyere utdanning, og det kan virke overveldende både faglig og sosialt. Det viser seg at flere sliter med å komme igjennom pensum og at mange gir opp, noe som resulterer i et stort frafall som koster både samfunnet og individene. For mange er overgangen fra videregående skole veldig stor, og det kan virke uoverkommelig for studenter å ta fatt i lesing av pensum på egen hånd. I NTNU's læringsmiljøundersøkelse (2010) oppga hver tredje student at de hadde utfordringer med å klare å jobbe godt med pensum i tillegg til innleveringer og obligatoriske arbeidskrav.

Studenter oppgir ulike årsaker til frafall, men at frafallet er stort og koster samfunnet og individet mye er det inget tvil om (Andresen & Lervåg, 2022). Studiet til Elisabeth Hovdhaugen (2019) deler frafallet inn i tre, systemnivå, institusjonsnivå og individnivå og oppgir at de fleste ser på det individuelle perspektivet og har mindre fokus på hvordan utdanningssystemet påvirker. Det er derfor interessant å se på hvordan pedagogisk design kan skape engasjement for læring og en god læringskultur, ettersom det er sannsynlig at det kan minske frafallet. Ifølge faktoranalyse, foretatt av Hovdhaugen (2019), oppgis det at læringsmiljø og undervisning er viktig for fullføring av studiene. Det er derfor interessant å finne ut mer om hvordan ulike pedagogiske verktøy og samarbeid i faglige grupper kan virke positivt på studentenes engasjement og selvregulering.

Formålet med studien var å se hvordan læringsdesignet kunne utvikles for å gi en trygg start til førsteårsstudentene på bachelornivå, og for å utvikle studentenes bevissthet rundt egne læringsstrategier og motivere til læring i samspill med medstudenter. Basert på dette ble det søkt om pedagogiske midler internt for å utvikle et analogt spill. I undersøkelse, gjennomført før oppstart høsten 2022 oppgav 78%

at de ønsket å jobbe praktisk med teorien i grupper heller enn å studere alene. Dette underbygget den pedagogiske tanken med spillet. I dette prosjektet ønsket jeg også å jobbe med klassekultur og å skape en trygg og inkluderende læringsarena for de nye studentene.

Analoge spill legger til rette for at studentene deltar i faglig problemløsning i direkte interaksjon med hverandre og underviser, og skaper glede og motivasjon for læring (Maratou, V et al., u.å.). Det er også vist at spill legger til rette for faglig og sosial tilhørighet og trygghet (Meehan & Howells, 2018; Cameron & Rideout, 2022; van Dinther et al., 2011). Ved å diskutere faglige begreper og få tilbakemelding fra hverandre og underviser gjennom spillet, kan det også bidra til økt selvregulering i læringsprosessen (Wasserman & Banks, 2017).

Selvregulert læring, der studenten selv tar styring på læringsprosessen og justerer sine læringsstrategier underveis, kommer ikke automatisk for studenten (Zimmerman, 2000). Studier som er foretatt opp gjennom årene viser at starten på studiet er viktig for studentens utvikling av selvregulert læring. I et av studiene av førsteårsstudenter fremkommer det at vanskeligheter med motivasjon, kommunikasjon og det psykologiske sterkt påvirker studenters tilpasningsevne til den pedagogiske prosessen og at det varierer hos ulike studentgrupper. Det innebærer at undervisere bør prøve å legge tilrette for ulike interaksjoner for å optimalisere personlig utvikling i utdanningsprosessen (Orlov Aleksandr A et al., 2018). I studiet til Catherine Meehan og Kirsty Howells understreker de viktigheten av å føle tilhørighet og de anbefaler at vitenskaplig ansatte som tar imot nye studenter også fortsetter med å følge opp de samme studentene (Meehan & Howells, 2018). Det koster mye for samfunnet at studenter hopper av i tillegg til det nederlaget en student kan føle. Det konkluderes med blant annet at både coaching, og interaksjoner med medstudenter og støttende nettverk kan være med på å minske frafall (Delnoij et al. 2020) . Å skape både engasjement og læringslyst er noe de fleste undervisere ønsker å få til. Det stimulerer til å prøve ut nye metoder og utvikle alternative læringsdesign.

En studie gjennomført i 2019 (Hovdhaugen, 2019) viser at årsaker til frafall i høyere utdanning er mange. På Høyskolen Kristiania ser vi at det største frafallet skjer mellom første og andre året. Som underviser ved skolen har vi også sett at det allerede utover høsten på første semesteret blir færre og færre på forelesningene. Det er derfor interessant å se på hva som kan gjøres for å få studenter til å klare overgangen bedre til høyere utdanning og bli nysgjerrige på å jobbe med pensum, styrke faglig engasjement, delta i undervisningen og fullføre utdannelsen.

Forskning viser at det er viktig at den lærende har forventninger om egen mestring for at utvikling skal finne sted (van Dinther et al., 2011). For å opparbeide seg mestringsforventning er det å føle seg trygg, bli sett og hørt betydningsfullt. Dette gjelder ikke kun av underviseren, men også av medstudenter. Undervisning i høyere utdanning skjer ofte i større klasser, der individet hverken blir sett eller snakket med. Derfor bør vi finne nye måter å hjelpe studenter til å ha tro på egen mestring. Studien vil se om det å jobbe med pensum gjennom spill i mindre randomiserte grupper kan være et effektivt virkemiddel. Problemsstillingen ble derfor:

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

Studien er basert på en pre-undersøkelse og et pedagogisk design med forelesninger med tre (3) timer der første to timene er vanlig undervisning med teorigjennomgang og siste timen avsatt til det analoge spillet. Studien tok høyde for forandringer underveis basert på tilbakemeldinger og obsevasjonene under hver økt. Studien avsluttades med refleksjonsnotat og spørreundersøkelse.

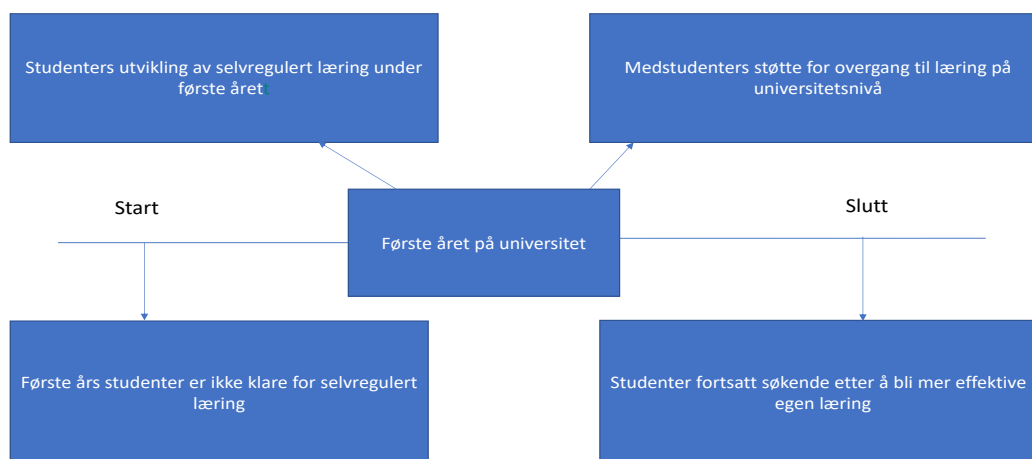
2 Teori

Klassekultur, trygghet og selvregulert læring

Ifølge en 5-årig studie i UK, der de evaluerte førsteårsstudenters opplevelse av overgangen til universitet, fant de at det var særlig tre ting som påvirket studentene: forholdet til akademikerne de jobbet med, fagets natur og følelsen av tilhørighet (Meehan & Howells, 2018). Det som var mest utslagsgivende for opplevelsen av trygghet i lærings situasjonen var det å få et nettverk og føle tilhørighet

både faglig og sosialt. Dette belyses også i Cameron og Rideouts studie fra 2022, som ser på hvordan selvregulert læring utvikles i løpet av det første året. De understreker også hvor viktig samarbeid med andre studenter er for å utvikle selvregulert læring, og at det å studere i grupper gir motivasjon til studiearbeidet og bidrar til å motvirke prokastinering (Cameron & Rideout, 2022). I en metastudie som så på hva som påvirker læringseffektiviteten hos studenter i høyere utdanning kommer det også frem at det er viktig at klasserommet er en trygg arena for læring (van Dinther et al., 2011).

Flere studier er utført for å finne ut hvordan man kan hjelpe studenter til å ta aktivt eierskap til sin læring. I en studie av jus-studenter fra 2012, ble det konstatert at studenter som ble introdusert for litteratur om selvregulert læring i tidlig fase tok et mer aktivt eierskap til sin læring (Brooman & Darwent, 2012). En litteraturgjennomgang av Ives og Castillo-Montoya viste tre transformativ praksiser for førsteårsstudenter. Den første er å fremme institusjonell læringskultur, den andre å gi eksplisitt støtte til læring og den siste å skape læringsopplevelser som fokuserer på felles mål (Ives & Castillo-Montoya, 2020). Studien av de 53 artiklene oppsummeres med anbefalinger om læringsaktiviteter som legger til rette for coaching og økt interaksjon mellom studenter og mellom studenter og undervisere. Undervisere som legger tilrette for interaksjoner og opprettholdelse av mindre klasser bør ifølge forfatterne belønnes. Modellen til Cameron og Rideout (presentert nedenfor) illustrerer utvikling av selvregulert læring under første året og sammenhenger med medstudenters støtte.



Figur. Oversatt fra Cameron og Rideout 2022

Studien, som er basert på 27 intervjuer med studenter som var ferdig med første året, viser at nye studenter ikke er forberedt til selvregulert læring. Det å ta eget ansvar for egen læring tar tid, og selv om studentene begynte å utvikle denne kompetansen i det første året, var de fortsatt etter første året på leting etter å bli mer effektive i sin læring. Studien viser også at samhandling med andre studenter støtter overgang til læring på universitetsnivå (Cameron & Rideout, 2022).

Basert på forskningen presentert over, vil det være viktig å begynne og jobbe intensivt med studentene allerede fra første dag på universitet eller høyskole. Det bør iverksettes læringsaktiviteter som fremmer interaksjon med andre studenter og mellom studenter og lærer, og som skaper trygghet og rom for å reflektere rundt egen læring. En slik læringsaktivitet er analoge spill.

Spillbasert læring og selvregulering

I en studie med deltakere fra flere universiteter i Europa, fant de ut at analoge spill virket positivt på læring. Det som poengteres er at analoge spill muliggjør en del «softskills», det vil si myke kompetanser som ellers er vanskelige å tilegne seg i et klasserom. Analoge spill legger særlig godt til rette for at studenter får delta i relevant faglig problemløsning i direkte interaksjon med hverandre og underviser. Dette bidrar til å personalisere kompetanseutviklingen (Maratou, V. et al, 2023). I en eksperimentstudie kom det også fram at analoge spill bidro til mer glede i læringen, spesielt i fag og temaer som

oppfattedes som vanskelige. Spillingen minsket uroen takket være selve gleden som deltakerne opplevde i læringsprosessen. Det skapet et tryggere læringsmiljø som er særlig viktig for nye studenter. Konklusjonen i denne studien var at når spill er integrert i emnebeskrivelsen og i tråd med læringutbyttene ved høyere utdanning, kan man måle større glede i læringsprosessen. Glede i læringsprosessen viste seg videre å ha en positiv sammenheng med dybdelæring, som blant annet innebærer at studentene har evne til å reflektere over egen læring og se sammenhenger mellom tidligere erfaringer og nye ideer (Crocco et al., 2016).

Spill kan bidra til å skape en trygg arena for læring (van Dinther et al., 2011). Det skaper en form for interaksjon som legger til rette for å føle tilhørighet både faglig og sosialt, i tråd med funnene presentert over (Meehan & Howells, 2018; Cameron & Rideout, 2022). Spill er dessuten gøy, og kan bidra til å forebygge frafall gjennom å skape et engasjerende studiemiljø for førsteårsstudenter. Det kan bidra til å bygge et tryggere miljø for læring som kan hjelpe studentene videre til å utvikle selvregulering gjennom studiet, slik modellen til Cameron og Rideout viser. En studie med 30 deltakere som spilte et analogt spill viste også at studentene lettere klarte å sette begreper inn i en relevant kontekst, noe som bidrar til selvregulert læring (Wasserman & Banks, 2017). Spill som utfordrer studentene til å tenke selv, til å reflektere rundt faglige begreper og verktøy sammen med andre, og som tilrettelegger for å gi og få tilbakemeldinger på egen læring, vil derfor kunne være gode verktøy for å fremme selvregulert læring.

I denne studien ser jeg på bruk av spillbasert læring som en metode for å styrke studentenes utvikling av trygghet og selvregulert læring. Studien bygger på tidligere forskning på egen undervisning høsten 2021, da jeg gjennomførte en pilotstudie av betydningen av coaching av førsteårsstudenter. Studien viste at coaching bidro til at studentene tok større ansvar for egen faglig og personlige utvikling, og at selvregulert læring ble styrket (Nyvoll, 2022). Oppfølgende resultater av pilotstudien viste at de som hadde deltatt fortsatt hadde glede av coachingen og tok aktivt ansvar for sin videre læring på sitt andre studieår. Siden bruk av spill har vist seg å gi lignende resultater, utviklet jeg et spill basert på pensum i Serviceledelse og testet det ut i undervisningen høsten 2022. Jeg hadde et ønske om å finne ut om analogt spill kan bidra til et trygt og engasjerende læringsmiljø som i tillegg kunne bidra til å utvikle selvregulert læring hos nye studenter. Etter lang tid med digitaliserte undervisningsopplegg falt det ekstra interessant å få til fysiske interaksjoner og mer aktive læringformer.

3 Metode

Jeg har valgt et kvalitativt case-design i denne studien, der jeg går i dybden og innhenter fyldig informasjon ved å benytte ulike metoder; observasjon, spørreundersøkelser samt refleksjonsnotat fra studenter, studentassistenter og meg selv som underviser i etterkant av gjennomføringen. (Johannessen et al., 2016). Et slikt design er særlig nyttig i denne sammenhengen, ettersom et av målene var å utvikle læringsdesign i dette spesifikke emnet. Selv om resultatene ikke kan generaliseres statistisk vil de likevel kunna ha overføringsverdi til andre kontekster, og gi inspirasjon til andre undervisere. Studien er også med på å bygge kunnskap om analoge spill som pedagogisk verktøy i høyere utdanning (Kvale, S. & Brinkmann, S., 2021).

3.1 Forundersøkelsen

Utgangspunktet for prosjektet var å utvikle emnet i Serviceledelse på 7,5 studiepoeng, som er et emne på første semester i Bachelor i ledelse og servicestrategi, bachelor i hotelledelse, bachelor i reiseliv og opplevelsesturisme samt årsenheten i serviceledelse. Hver høst starter rundt 100 studenter fordelt i Oslo og i Bergen. Tilbakemeldingen fra tidligere år har vært at faget er både viktig og interessant. Som vurderingsform i faget var det lagt opp til to (2) arbeidskrav og en individuell mappeeksamen, som startet med en gruppedel.

Det eneste negative som kom opp ved evaluering fra høsten 2021 var at det var vanskelig med engelsk pensum. Basert på det søkte jeg om pedagogiske midler ved skolen for å kunne utvikle et spill for å se om en annen type pedagogikk kunne bidra til å støtte studentenes oppnåelse av læringsmålene. Det var et ønske om å skape læringskultur og trygghet og at det derfor kunne bli lettere å tilegne seg pensum. Spillet ble utviklet i løpet av våren 2022.

Ved oppstart høsten 2022 ble alle studentene bedt om å svare på en pre-undersøkelse om hvordan de tenkte de ville lære teori best, individuelt eller i gruppe. De ble også spurt om hvordan de tenkte de ville kunne takle det med engelsk pensum og hvordan de så for seg å kunne ta ordet i klassen og hvor mye de tenkte delta i undervisningen. Svarfrekvensen var veldig høy (78%) og resultatene viste at:

- 78% foretrakk å lære teori gjennom gruppearbeid, mens resterende uttrykte at de foretrakk individuelt arbeid
- 21 % uttrykte at det var veldig eller litt problematisk med engelsk pensum. 40% oppga hverken/eller
- 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 forelesninger

Dette ga en plattform i forbindelse med evalueringen i etterkant som bestod av en spørreundersøkelse med både kvantitative og kvalitative spørsmål.

3.2 Gjennomføring

Spillet «Bli en bedre Serviceleder» ble utviklet våren 2022 og hadde fire (4) klare formål:

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

Spillet ble brukt i undervisningen i løpet av høsten 2022.

Hver økt startet med teorigjennomgang av pensum. Faget krever en hel del begrepsforståelse og for å gjøre det enklere bruktes relevante eksempler som studentene kunne kjenne seg igjen i. Teorivideoer var også lagt ut i forkant på læringsplattformen så at de kunne se på de flere ganger både før øktenene og som repetisjon i etterkant. I siste tredje del av hver økt ble klassen delt inn i randomiserte grupper med ett spill til hver gruppe. Spillet bestod av et antall kort til hver forelesning. Gjennom spillaktiviteten måtte studentene benytte teoretiske begreper knyttet til faget. På kortet kunne det stå eksempelvis «nevnt fire forskjeller på produkter og tjenester». Under spillets gang roterte de ulike på gruppen til å ta eierskap og styre diskusjonen. Gruppemedlemmet som leste kortet måtte utøve lederrollen med å sikre at alle ble hørt og også oppsummere diskusjonen, i dette tilfellet de fire forskjellene. Hvis noe var uklart tilkalte de underviser eller studentassistent for å få klarhet, noe som ga gruppen en ekstra mulighet til læring.

Under spillets gang kunne det også dukke opp rollespill der de skulle øve seg i servicelederrollen i ulike problemstillinger. Rollespill er i tråd med forskningen og anbefaling om å legge tilrette for interaktiv læring (Ives & Castillo-Montoya, 2020). Det kunne eksempelvis gjelde klagehåndtering der en student inntok servicemedarbeider-rollen, en annen i gruppen spilte kunden som klaget og en tredje var observatør for å gi tilbakemeldinger i etterkant. De skulle så rotere på rollene for å lære av hverandre. Denne typen av tilbakemeldinger, som en del av læringsprosessen, bidrar til utvikling av selvregulert læring, både i forhold til faget, men også hvordan de vil se på sin egen adferd i sine arbeidsroller utenfor skolen.

Noen ganger skulle studentene foreta en ekskursjon i nærområdet. Det kunne gjelde å vurdere forskjell på hvordan to hoteller fremsto med skilting og sitt fysiske miljø for så å diskutere opplevelsen ut fra et kundeperspektiv i gruppene. Ekskursjonene ble foretatt for at de skulle bli tryggere på hverandre og sine observasjoner. Det skulle skape mer engasjement, bredere forståelse og faglig drøfting i gruppene i etterkant. Ønsket er at studenter skulle ha på seg «servicebriller» også i hverdagen utenfor klasserommet.

Spill oppleves ofte som morsomt og konkuranspreget. I denne case-studien ble studentene informert om at det ikke var snakk om å vinne hver runde, men at premiering skulle skje ved oppsummeringsøkten.

Etter de første øktene ble studentene bedt om å skrive post-it-lapper om hva de følte var vanskelig. De satte dem opp på døren før de gikk ut. Det ga en god oversikt over hva som trengtes å repetere i påfølgende økt.

Basert på tilbakemeldinger underveis rundt spillet ble opplegget endret slik at spillet ble avsluttet med en gjennomgang av underviser rundt læringen og temaer som gruppene hadde diskutert. Dette ble som en slags repetisjon over øktens tema. Samtidig ble det koblet opp til mappeeksamen, som de jobbet med parallelt, der det var naturlig.

Underviser veiledet gruppene sammen med studentassistenter i løpet av høstens elve (11) forelesninger før selve oppsummeringsøkten.

4 Resultat og diskusjon

I studien ønsket jeg å finne svar på problemsstillingen:

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

Gjennomføringen ble evaluert gjennom studentenes refleksjonsnotater, studentassistentenes og egne observasjoner, samt spørreundersøkelse med mentimeter i siste økt.

4.1 Spørreundersøkelsen etter gjennomføringen

Evalueringen under siste forelesningen, der 25 av de totalt 77 studentene på faget deltok (en tredje del) og svarte på spørreundersøkelsen, viste at kun 19 % av de 77 studentene hadde vært med på 10-11 av spillerundene. Observasjonene underveis viste at det stort sett var de samme studentene som var igjen og ble med på spillet og også de som deltok på oppsummeringsøkten. Se tabell 1.

Deltatt på antall spillerunder	Ingen	1-3	4-6	7-9	10-11
% av totalt svarende 25	0	4%	12%	28%	56%

Tabell 1 Deltakelse i antall spillerunder

Det var åtte (8) studenter som hadde vært med på alle runder og fikk en premiering i form av gavekort hos Akademika i siste forelesningen.

83% vurderte at spillet i stor eller i veldig stor grad hadde bidratt til å oppnå de fire (4) formålene:

1. Bli kjent med flere i klassen
2. Skape trygghet og læringskultur
3. Bredere læring gjennom faglige diskusjoner
4. Ta lederrollen

Resterende 17% oppga at spillet hadde bidratt godt til formålene. Se tabell 2.

Bidratt til formålene	Ikke heltatt	I liten grad	I noen grad	I stor grad	I veldig stor grad
% av totalt svarende 25			17%	66%	17%

Tabell 2 Oppfattet bidrag til å oppnå formålene med spillet

Av de 25 som svarte på undersøkelsen oppga 52% at de hadde blitt kjent med mer enn seks nye studenter gjennom spillet hvilket også ble kommentert at var noe de satte pris på. Se tabell 3.

Hvor mange fler i klassen har du blitt kjent med gjennom spillet	Ingen	1-5	6-10	Fler enn 10

% av totalt svarende 25		48%	35%	17%
-------------------------	--	-----	-----	-----

Tabell 3 Hvor mange nye studenter ble studentene kjent med via spillet?

På spørsmålet om hvorvidt spillet hadde bidratt til at de hadde tatt mer ansvar og blitt tryggere på fag, svarte 96% av de som deltok at spillet hjulpet de. 59% av de oppga at det påvirket dem mye eller veldig mye. Se tabell 4.

Påvirket trygghet og at jeg tatt mer ansvar	Ikke påvirket meg heltatt	Påvirket meg kun litt	Påvirket meg i noen grad	Påvirket meg mye	Påvirket meg veldig mye
% av svarende	4%	8%	29%	50%	9%

Tabell 4 Hvordan spillet påvirket trygghet og ansvar

Åpne kommentarer fra undersøkelsen rundt hvordan de oppfattet spillet:

« Oppsummerende, greit med repetisjon og fint å bli kjent med andre»

«Fint, det har bidratt til med samspill i klassen for min del fremfor alt. Og så har oppsummeringen bidratt til mer forståelse av pensum»

« Et bra spill, men skulle vært litt mer konsise retningslinjer å følge»

Analysen viser fem 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.

4.2 Refleksjonsnotat

Klassen hadde også arbeidskrav i form av blant annet et refleksjonsnotat, som ble levert inn etter fullført fag. I refleksjonsnotatene som studentene leverte inn, var det generell enighet om at spillet bidratt til bedre gruppedynamikk og åpenhet for ulike perspektiver. Studentene beskrev refleksjoner rundt egen læring som tyder på at opplegget hadde bidratt til at de har begynt å utvikle selvregulert læring. Eksempler på kontekstualisering av pensum i forbindelse med ekskursjoner, diskusjoner med andre studenter i arbeidet med mappen er også eksempler på hvordan spillet har lagt til rette for selvregulering gjennom ulike læringsstrategier. Følgende er utdrag fra refleksjonsnotatene som viser det:

« 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.»

«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.»

«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.»

«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.»

4.3 Observasjoner

Under observasjonen kunne vi registrere at flere desverre forsvant i pausen, før vi skulle i gang med spillet. Noen oppga at de skulle på jobb og mange forsvant mens vi byttet lokalitet. De som ble igjen var en kjerne av studenter som var engasjerte og viste tydelig motivasjon. Etter å kort ha introdusert seg til de nye i gruppen, var de raskt igang med spillet. De var nysgjerrige og diskusjonen fløt lett. Noen studenter, som forberedt seg godt til timen, stilte sterkt i diskusjonen hvilket gjorde at de fikk bekreftet sin kunnskap. De som ikke forberedt seg like mye kunne lære fra de så det var en vinn-vinn situasjon. Også tilbakemeldinger fra studentassistenter og undervisere styrket læringsprosessen og viktige begreper ble forklart på nytt. Å spille opplevdes som en mer morsom måte å lære slik tidligere studier vist (van Dinther et al., 2011).

Det er også interessant i min forskning på egen undervisning å finne ut om analogt spill kan bidra til at studenter tar mer ansvar for egen læringsprosess og blir mer selvregulerte ved å gi og få tilbakemeldinger fra studenter i gruppeprosessen og fra underviser og studentassistenter. I tråd med tidligere studier om interaktiv læring (Ives & Castillo-Montoya, 2020) observerte vi at det å jobbe i grupp med tilgang på underviser og studentassistenter skapte en mer uformell og trygg lærings situasjon. Studentene fikk reflektert over hva de lært og kunne dele videre. De kunne også ta til seg ny kunnskap og nye perspektiver kyttet til praktiske situasjoner av egne eller medstudenteres erfaringer. Det stimulerte til mer ansvar for arbeidet med mappeeksamen og bearbeiding av pensum.

Vi observerte også at de begynte bruke begreper fra pensum på en praktisk måte som følge av både ekskursjoner og rollespillene. Vi kunne også konstatere at de ofte reflekterte over situasjoner de selv opplevd mellom øktene. Det tolket vi som en undersøkende og nysgjerrig del av studentenes utvikling og ansvar for videre læring.

Det studien viser er at bruk av analogt spill (spillbasert læring) var en egnet læringsmetode. Studentene ble engasjert i de deler av fagstoffet som kunne oppleves som tyngre ved at de deltok aktivt og fikk veiledning underveis. Det er helt i tråd med tidligere forskning (Maratou, V. et al, u.å.) om at interaktiv undervisning er positivt for læring.

Dessverre deltok mindre enn halvparten i oppsummeringsøkten, men undersøkelsen viste at alle de som hadde deltatt i spillet opplevde det som motiverende og lærerikt. De har blitt kjent med fler, blitt tryggere på å snakke fag og lært mye av hverandre. Det viste også at spillet fremmet studentenes samhandling tidlig i studieløpet. Studentene som ble igjen, viste en nysgjerrighet for de nye gruppe-konstellasjonene og det å bli kjent med flere skapte en trygghet. Funnene i denne studien viser også at det å jobbe med analog spillbasert læring for førsteårsstudenter kan være et viktig bidrag for å skape den tryggheten som er nødvendig for å tilrettelegge for læring og utvikling. Dette er helt i tråd med tidligere forskning på førsteårsstudenter (Wasserman & Banks, 2017). Det å investere i randomiserte gruppeaktiviteter i starten av studietiden opplevdes som veldig positivt og motiverende som er i samsvar med det å skape et fellesskap med medstudenter for å sikre selvregulert læring (Cameron & Rideout, 2022). Det å lære å samarbeide og at det skapes en kultur er viktigst første semester for å ha størst effekt. Dette bekreftes også av tidligere forskning på førsteårsstudenter (Orlov Aleksandr et al., 2018; Cameron & Rideout, 2022).

Ved fasilitering kunne jeg og studentassistentene overhøre diskusjonene og bidra når de lurte på noe eller trengte utdybing på noen av spørsmålene. Det var god stemning i de ulike gruppene og de lyttet til hvordan de enkelte i gruppen bidro i diskusjonen og var interessert i dypere læring. De tok til seg tilbakemeldinger både fra hverandre, fra studentassistene og meg noe som forskningen viser styrker evnen til selvregulert læring (Cameron & Rideout, 2022).

4.4 Utfordringer og forbedringsmuligheter

Funnene tyder på at det bør investeres mer tid i å sikre at alle forstår formålet med aktiviteten og at det blir en del av læringsutbyttet at de skal lære seg å jobbe med ulike mennesker. Det er i tråd med tidligere studier og anbefalinger (Cameron & Rideout, 2022).

Observasjonen med det store frafall tilsier at det må jobbes med å få med alle studentene på spillet. Hvorfor mange valgte å ikke delta er ikke en del av denne studien, men det kan være flere grunner.

- Formålet med spillet ble ikke godt nok formidlet.
- Vi hadde ikke tilfredsstillende undervisningsrom. Bevegelse fra auditorium for å splittes på to ulike klasserom gjorde det vanskelig med fasilitering så studentene ikke opplevde de fikk den oppmerksomheten de trengte.
- Dårlig timeplanlegging med kveldsøkter og for lite tid.
- Studentene var ikke nok trygge på lærings situasjonen.

Studentassistentene opplevde at spillet fungerte bra for de som deltok og gjennomføringen ble bedre og bedre for hver økt. Spesielt poengterte de hvor viktig det er med mer tid til forklaring av formålet og mer tid til første øktene. Man bør også ha mer tid til de økter når det er aktuelt med ekskursjoner og rollespill. Rollespill kan med fordel komme litt lenger ut når de er mer trygge på hverandre. De opplevde at det var fint med oppsummering og refleksjon på slutten. Refleksjonene fra studentassistentene var ekstra verdifulle da de vært igjennom samme fag høsten før, men da uten det analoge spillet.

Egen refleksjon som underviser er at det er viktig å legge tilrette for at teorivideoer er på plass før undervisningen. Å legge inn ekstra tid i timeplanen for studentene til å se de før øktene vil bidra til at økten blir mer rolig og det sikres mer tid til ren fasilitering. En liten revisjon av spørsmålene og oppgavene i spillet vil også være en del av forbedringsarbeidet til neste runde. På sikt kan det også være aktuelt med å se på et mer konkurransepreget spill.

Når det gjelder å forhindre frafall kan vi ikke si noe om spillet vill bidra til lavere eller større frafall på studiet. For at spillbasert læring skal kunne bidra til redusert frafall bør man sikre at mestparten deltar. Mange valgte å ikke bli med på spillet så deres oppfattelse har vi dessverre ikke noen oversikt over i denne studien.

5 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 engasjerende 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 tynge 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.

Strømsø et al. (2016) argumenterer for at man bør hjelpe studentene med å regulere aspekter ved egen tenkning, motivasjon og adferd gjennom læringsprosessen. Prosjektet mitt viser at analogt spill kan

være et hjelpemiddel, men at det krever tilrettelegging av timeplaner, lokaliteter samt grundige instruksjoner så at alle deltar og forstår formålet.

Hvilke konsekvenser klassetrygghet av førsteårsstudenter kan ha på lengre sikt, er imidlertid ikke undersøkt i denne studien. Dette er et interessant spørsmål for videre forskning.

Resultatene og erfaringene fra prosjektet kan være nyttige for forelesere på første året i høyere utdanning, der studenten kan oppleve overgangen fra videregående til å være student som tøff med mye ansvar for egen læring og der pensum oppfattes som tungt.

5.1 Videre studier

Det ville være interessant å få kartlagt mer om hvorfor noen studenter valgte å ikke bli med på spillerundene.

Det kan også være aktuelt å foreta et eksperiment med å se om resultatene blir bedre med slik pedagogikk kontra mer standardisert gjennomføring og ikke minst se på om det har noen påvirkning på frafall på studiet.

REFERANSER

Andresen, S. M. H., & Lervåg, M.-L. (2022). Frafall og bytter i universitets- og høyskoleutdanning: Kartlegging av frafall og bytte av studieprogram eller institusjon blant de som startet på en gradstudium i 2012. I *Rapporter*. Statistisk sentralbyrå. <http://hdl.handle.net/11250/2989609>

Brooman, S., & Darwent, S. (2012). «Yes, as the articles suggest, I have considered dropping out»: Self-awareness literature and the first-year student. *Studies in Higher Education (Dorchester-on-Thames)*, 37(1), 19–31. <https://doi.org/10.1080/03075079.2010.490580>

Cameron, R. B., & Rideout, C. A. (2022). «It's been a challenge finding new ways to learn»: First-year students' perceptions of adapting to learning in a university environment. *Studies in Higher Education (Dorchester-on-Thames)*, 47(3), 668–682. <https://doi.org/10.1080/03075079.2020.1783525>

Crocco, F., Offenholley, K., & Hernandez, C. (2016). A Proof-of-Concept Study of Game-Based Learning in Higher Education. *Security Dialogue*, 47(4), 403–422. <https://doi.org/10.1177/1046878116632484>

Delnoij, L. E., Dirx, K. J., Janssen, J. P., & Martens, R. L. (2020). Predicting and resolving non-completion in higher (online) education – A literature review. *Educational Research Review*, 29, 100313-. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100313>

Hovdhaugen, E. (2019). Årsaker til frafall i høyere utdanning: En forskningsoppsummering av studier basert på norske data. *NIFU Arbeidsnotat*. <http://hdl.handle.net/11250/2593810>

Ives, J., & Castillo-Montoya, M. (2020). First-Generation College Students as Academic Learners: A Systematic Review. *Review of Educational Research*, 90(2), 139–178. <https://doi.org/10.3102/0034654319899707>

Johannessen, A., Christoffersen, L., & Tufte, P. A. (2016). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode* (5. utg.). Abstrakt. https://urn.nb.no/URN:NBN:no-nb_digibok_2020042348002

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2021). *Det kvalitative forskningsintervju*.

Maratou, V. et al. (u.å.). *A Proof-of-Concept Study of Game-Based Learning in Higher Education*. <https://doi.org/10.1177/1046878116632484>

Meehan, C., & Howells, K. (2018). «What really matters to freshers?»: Evaluation of first year student experience of transition into university. *Journal of Further and Higher Education*, 42(7), 893–907. <https://doi.org/10.1080/0309877X.2017.1323194>

Nyvoll, C. J. (2022). *Hvordan kan coaching bidra til faglig og personlig utvikling hos nye studenter?*

<https://hdl.handle.net/11250/3017452>

Orlov Aleksandr A, Pazukhina Svetlana V, Yakushin Aleksey V, & Ponomareva Tat'yana M. (2018). A study of first-year students' adaptation difficulties as the basis to promote their personal development in university education. *Psychology in Russia : State of the Art*, 11(1), 71-. <https://doi.org/10.11621/pir.2018.0106>

Strømsø, H. I., Lycke, K. H., & Lauvås, P. (2016). *Når læring er det viktigste: Undervisning i høyere utdanning* (2. utg.). Cappelen Damm akademisk. [https://www.nb.no/search?q=oaiid:"oai:nb.bibsys.no:999919845498102202"&mediatype=bøker](https://www.nb.no/search?q=oaiid:)

van Dinther, M., Dochy, F., & Segers, M. (2011). Factors affecting students' self-efficacy in higher education. *Educational Research Review*, 6(2), 95–108. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2010.10.003>

Wasserman, J. A., & Banks, J. (2017). Details and Dynamics: Mental Models of Complex Systems in Game-Based Learning. *Simulation & Gaming*, 48(5), 603–624. <https://doi.org/10.1177/1046878117715056>

Zimmerman, B. J. (2000). The Handbook of Self-Regulation. I *Attaining Self-Regulation: A Social Cognitive Perspective* (ss. 13–39).