

E-SPORT SOM LÆRINGSARENA

ERFARINGS-DOKUMENT



Dokumentet er utarbeidet av prosjektgruppa:
Jon Richard Røine (*pedagog*), Kjersti Holmen Eberlein (*pedagogisk medarbeider*),
Christian Teigen (*trenerkoordinator e-sport*) og Ola Ekeberg Apenes (*prosjektleder*)

Innholdsfortegnelse

3.....	Bakgrunn for prosjektet
3.....	Formål med prosjektet
3.....	Formål med erfaringsdokument
3.....	Hvem var prosjektet rettet mot
3.....	Definisjonsavklaring
4.....	Hvem
4.....	Form på aktivitet / antall barn med i aktivitet
5.....	Strategi og planlegging
5.....	Læringsmål
5.....	Observasjoner
6.....	Spilletts påvirkning av elevene
6.....	Forutsigbarhet og relasjonsbygging.
7.....	Utvikling av ferdigheter - "lære å lære"
8.....	Måloppnåelse/erfaringer
10.....	Relevant utdrag fra prosjektbeskrivelsen

Bakgrunn

Drammens ballklubb har i mange år vært opptatt av å ta et samfunnsansvar. De ønsker å skape gode trygge arenaer for egenutvikling og samspill. Dette er også verdier Øren skole naturlig setter høyt.

Med et allerede godt skole- idrettslag samarbeid, var det naturlig å ta skrittet videre med å utvikle læringsarenaen for barn og unge med e-sport og gaming som hovedverktøy.

Formål med prosjektet:

Med dette prosjektet ønsker vi å kartlegge og sette i system mulighetene som finnes i et samarbeid mellom skole og idrettslag/frivillig org med gaming og e-sport som hovedverktøy for læring.

I erfarings dokumentet vil vi forsøke å beskrive og vise observasjonene, refleksjonene og hvordan vi har forsøkt å løse oppdraget med å benytte e-sport som verktøy til læring og selvutvikling i praksis. Vi har også beskrevet hvor vi mener temaet er relevant opp mot LK20 (læreplanen).

Formål med erfaringsdokumentet:

- Dele med andre hvilke erfaringer vi har fått i løpet av prosjektet, og formidle dette på en måte slik at andre også kan dra nytte av disse.
- Gi et grunnlag for vurdering for videreføring av prosjektet.
- Et grundokument som referanse for videre erfaring og oppdatering av dokumentet.

Definisjonsavklaring:

Det er flere måter å definere e-sport på. Gaming og e-sport blir ofte også brukt om hverandre som begrep. Det er også viktig å ha med seg at gaming er et mye større interesseområde enn e-sport.

Slik definerer vi begrepene i vårt prosjekt.

Gaming: En uorganisert form for dataspilling. I idrettssammenheng ville vi sett på dette som "fotball på løkka med venner".

E-sport: Organisert gaming, der man trener strukturert i dataspill for å øke egne og lagets ferdigheter for å oppnå egne og felles mål. Gjerne for å delta i konkurranser.

Hvem:

Prosjektet har tatt utgangspunkt i elever med spesielle behov fra Øren Skole, med mål om å inkludere flere skoler i tiltaket over tid. Ressurspersoner i prosjektet har vært pedagog og pedagogisk medarbeider fra Øren skole og trener fra DBK E-sport.

Videre har vi tatt utgangspunkt i tre grupper for arbeidet:

Gruppe 1 - "A-laget" senere omdøpt til "INSPO" (Intensivert Sosial og Praktisk Opplæring). En gruppe elever med utfordringer som trenger ekstra oppfølging. Denne gruppen hadde e-

sport aktivitet annenhver uke. Her har viktigste fokus vært på adferdsutfordringer. Vi hadde også god variasjon i type spill.

Gruppe 2 - Elever i ordinær undervisning, med normalt fungerende elever.

Gruppe 3 - I hovedsak 5. trinn elever, blant annet med skolevegringsproblematikk. Noen av elevene er også med i gruppe 1 «A-laget» / «INSPO». Gruppen hadde også med andre aktuelle elever som slet med blant annet skolevegring.

Gruppe 1 og 3 har bestått av mellom 6-12 elever pr. gruppe samtidig. 12 oppleves som et maksimum for hva en klarer å gjennomføre med god kvalitet med en hovedinstruktør og to pedagoger.

For gruppe 2 har vi hatt hele klasser på opp til 24 elever samtidig.

- ***Adferd som elevene ble oppmerksom på under økta, tok de også med seg ut i friminuttet. Dette var negativ, så vel som positiv adferd.***

Jon Richard

Form på aktivitet

Aktiviteten ble i hovedsak gjennomført på klubbhuset som ligger i umiddelbar nærhet til skolen, rett på andre siden av Ørenbanen. Klubben har de nødvendige e-sport fasilitetene, men vi tror også skifte av miljø har en positiv effekt for positiv gjennomføring av aktiviteten. Det er også med å knytte IL og skole tettere sammen i elevenes hverdag. «Felles barn, felles arena».

Det er alltid læreren som bestemmer spill og hva som skal trenes på. Klubben har stilt med erfaren e-sport trener, trenerkoordinator fra DBK e-sport. Spillene som har vært brukt i år har i hovedsak vært Overwatch, men også League of Legends. Disse spillene har blitt valgt ut på bakgrunn av det rent spilltekniske, og ikke på bakgrunn av spillenes popularitet. Altså ikke hva spillet handler om, men hvordan det spilles. Eksempelvis vil det si at ved å spille Overwatch, så fokuseres det ikke på å skyte på de andre flest mulig ganger, men på å kommunisere for å få laget til å fungere som en enhet slik at det kan reagere på de utfordringene de står overfor til enhver tid og slik løse oppdraget sitt.

Det spilltekniske i disse spillene krever mye og god kommunikasjon, det er akkurat dette som har vært hovedfokus for øktene. Elevene har fått mye trening i hvordan kommunisere som lag, og hvordan kommunisere på en effektiv og nyttig måte. De har fått erfare hvordan språket kan brukes som en mulighet og et verktøy, og hvordan det kan effektiviseres til kontekst. For eksempel ved å tilpasse språket ved å bruke forkortelser, kallenavn og begreper om hverandre uten at det nødvendigvis er «korrekt» språkbruk sett opp mot det norskfaglige.

Strategi og planlegging.

Gruppe 1, hadde trening, kosthold og systematisk trening i e-sport som fokusområder. Men like viktig er holdninger, lagarbeid og bevissthet rundt egen adferd, «Fair play» / «Pals».

Gruppe 2, gjennomførte vi en enkelt økt i forbindelse med et større LAN/Dataparty arrangement. Hele 7. trinn (ca 100 elever) fikk se og lære om gjennomføring av et større arrangement, hvordan data nettverk fungerer, programmere egen kalkulator og nettverkskabel.

Gruppe 3, hadde samhandling og kommunikasjon som hovedelementer.

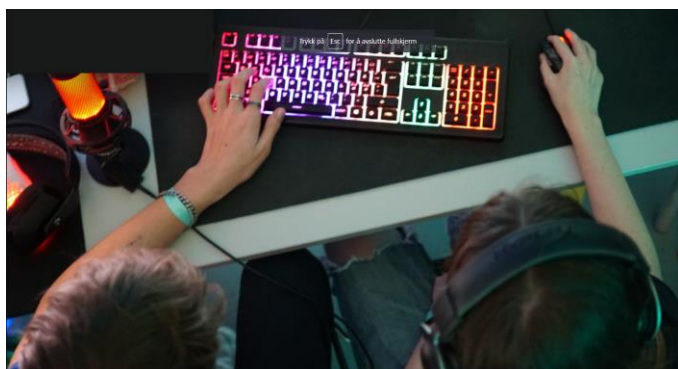
Mens prosjektet skrider frem, arbeides det med å se på hvordan læringsmål i skolen kan knyttes til e-sport og gaming som læringsarena for begge gruppenes undervisningsopplegg.

Hvor og når:

Øren Arena, DBK klubbhus 16.08.21 – 16.06.22

Læringsmål:

Det oppleves at prosjektet kan forankres i læreplanen, LK20. Ved å se nærmere på formålet med opplæringen, overordnet del, de grunnleggende ferdighetene, tverrfaglige temaer og kjerneelementene i fagene, kan en se at undervisningen i prosjektet berører flere av disse områdene.



Formålsparagrafen sier at elevene skal utvikle kunnskap, ferdighet og holdninger for å kunne mestre egne liv, og for å kunne delta i arbeid og fellesskap i samfunnet. Kommunikasjon har vært et av fokusområdene i løpet av dette året.

De voksne som har arbeidet med dette prosjektet har konsekvent knyttet øktene med e-sport opp mot

klasserommet og hverdagen ellers, og hvordan kommunikasjon er viktig for å fungere optimalt både i klasserommet, i spillet, på laget og i samfunnet. Under øktene har instruktør og lærer fulgt med på kommunikasjonen slik at det er mulig å veilede underveis og i etterkant. Det er en fordel at dette er personer som har noe erfaring og eller kompetanse på området slik at en kan høre hva som er relevant og ikke.

Observasjoner

I løpet av året er det observert at flere av elevene som har deltatt i prosjektet har blitt flinkere til å kommunisere på flere arenaer - blant annet ved økt deltakelse i klasserommet. For å teste elevenes kommunikasjon, ble spillets vanskelighetsgrad justert. Hvordan endret det kommunikasjonen, er det bra eller dårlig om den endrer seg? Når det ble observert at om nivået ble for vanskelig, begynte elevene i større grad å fokusere på sine egne oppgaver i stedet for å samarbeide om å nå målet, og frustrasjonsnivået hos den enkelte ble også tydeligere å lese. Ved å pause spillet for å ta en underveisvurdering, samle de som lag og få de til endre fokuset tilbake til å samarbeide om målet, så klarer de å overvinne denne formen for utfordring. Dette er en viktig lærdom å ta med seg til siden, og dette er blant tingene som blir drøftet under oppsummeringen av økten. For å få en oppsummering med rom for gode

refleksjoner, og gode veiledninger underveis, er det viktig at veileder har mulighet til å monitorere kommunikasjonen underveis i undervisningen. Dette har så langt vært løst med at veiledere og elever er tilkoblet Discord der de kommuniserer muntlig. Veileder vil da høre alt som foregår, og det er mulig å gi beskjeder direkte til hele gruppen, eller kunne gå bort til enkelte som trenger tettere oppfølging.

Spillets påvirkning av elevene - Spillverden vs. IRL (In real life).

E-sport, og kanskje spesielt spill med spillfortellinger, kan gi gode muligheter for å identifisere seg med andre mennesker og deres livsverden. Blant annet kan det å samarbeide i et lag, slik som det har blitt gjort med Overwatch, hjelpe elevene til å utvikle sin identitet i et inkluderende og mangfoldig fellesskap. Ved tett oppfølging av pedagog, kan gruppen guides innen kritisk tenkning, etisk bevissthet og de verdiene som danner grunnlaget for samfunnet. Herunder demokrati og demokratiske verdier og holdninger. Elevene som har deltatt har fått erfare at alle deltakerne er forskjellige, med ulike bakgrunner og forutsetninger for det arbeidet som skal gjøres på samlingene. Når de møtes oppleves det ikke som at de tenker noe over dette. Alt fokus er på det som skal gjøres og hvordan de sammen skal løse dagens oppdrag. De har på en side utviklet en respekt for at mennesker er ulike, og at en kan ha ulike styrker og svakheter. På den andre siden har de etter hvert begynt å se hvordan ens ulike styrker og svakheter kan utjevnes ved godt samarbeid der en drar nytte av hverandres egenskaper.

-Når vi har miks av elever med spesielle behov og normalt fungerende barn ser vi en forskjell i adferd og absorpsjon av informasjon rundt den fysiske aktiviteten. Men når E-sport aktiviteten starter er det som det ikke er noe forskjell i hverken adferd eller forståelse av oppgaven som skal løses.

Kjersti (Pedagogisk medarbeider Øren Skole)

Forutsigbarhet og relasjonsbygging.

Ved enhver samling har elevene blitt møtt av minst én voksen på fast oppmøtested, og gått sammen til opplæringsarenaen. Dette har skapt en trygghet og forutsigbarhet for elevene på starten av uken. På vei til klasserommet har elevene fått sosial trening i form av "walk and talk" der de lærer seg å samspille med andre med småprat om løst og fast, hvordan opptre som en samlet gjeng, etc. Sammen med det som er nevnt i forrige avsnitt, så danner dette et grunnlag for sosial læring og utvikling i tråd med LK20 sine prinsipper for læring, utvikling og danning. Det er erfart i løpet av året hvordan enkelte elever som i starten av året virket innesluttet og ikke ville ha kontakt med andre mennesker, har blitt mer åpne, blide og kontaktsøkende overfor både elever og voksne i hverdagen.

-Vi opplevde at elevene var svært positive til å delta på opplegget når de ble forespurt. Dette gjenspeilet seg utover sesongen ved at elevene uttrykte positiv forventning og glede over å møte på neste "mandagstreff".

Ola (Prosjektkoordinator)

Utvikling av ferdigheter - "lære å lære"

21st century skills er et begrep som ofte blir nevnt i samtaler om hvorfor teknologi skal ha en plass i undervisningen. Skolen sin oppgave er å forberede elevene på et fremtidig

samfunns- og arbeidsliv, med de vesentlige endringene den vestlige verden har hatt de siste tiårene. I arbeidet med ny læreplan kom det frem at fagstrukturen ikke ivaretar de nødvendige kompetanse. Utvalget bak NOU 2104:7 la frem ti kompetanser, som går igjen både internasjonalt og nasjonalt, som er relevante for det 21. århundre. Blant disse er noen mer relevant for dette prosjektet enn andre: IKT-kompetanse, kommunikasjon og samarbeid, kreativitet og innovasjon, kritisk tenkning og problemløsning, metakognisjon og å lære og lære, borgerskap, etisk og emosjonell bevissthet, kulturell bevissthet og kompetanse.



Samarbeidsøvelse: Flytt koppen over batteriet med en finger hver. Avanser med å bytte hånd.

Det jobbes med at elevene skal lære å lære ved at det er korte økter underveis og i etterkant med vurdering. Dette er typisk økter der veileder spør hvordan det går, hvorfor går det som det går, hvordan kan de tilpasse seg til situasjonen, må noe endres - eventuelt hva, hvorfor gikk det slik, etc.. Da åpnes det for at elevene får tenke og reflektere over de handlingene de har utført, om det er riktige handlinger, og om det eventuelt er behov for tilpasninger for å lykkes med oppgaven de er gitt. Deretter er det utprøving av eventuelle tilpasninger, før en vurderer på nytt. Dette er samme prinsippet som for de som programmerer - gjør en endring i programmet, sjekk om du får ønsket resultat, gjør eventuelt ny endring. Om elevene legger til seg denne måten å jobbe på, så kan det bidra til mer

selvstendige elever, og på sikt arbeidstakere.

Avhengig av spillplattform, programvare og bruksmåte, kan elevene få øve seg på å utforske, tenke kritisk, nysgjerrighet, problemløsning, å se sammenhenger, og handle på ønsket måte som en reaksjon. For eksempel, så kan det for noen elever være utfordrende å oppsøke andre. Da kan spill som krever samhandling for videre progresjon hjelpe disse elevene ved å gi de mengdetrening på området, og potensielt gjøre terskelen for samhandling lavere enn tidligere da det øves på det under trygge rammer. Her kan også veileder gå inn for å justere mengden og typen samhandling for å tilpasse nivået til enkeltelever slik at den enkelte skal få oppleve mestring.

For å gjøre det mer utfordrende, kan det også legges inn andre elementer som øver elevene på noen av de andre kompetanseområdene. En kan legge opp økten slik at elevene spiller et spill der narrativet gjør at elevene må være nysgjerrige for å komme seg videre. Kanskje de må utforske noe ukjent, eller må lete etter ledetråder, for å finne veien videre. I tillegg kan det legges inn problemløsningsoppgaver underveis for å for eksempel åpne neste hint om hva de må gjøre. Noen ganger kan det også være alternativer, der de må tenke kritisk for å komme frem til ønsket resultat. Det er altså mulig å øve flere ferdigheter i ett og samme spill, da mange av disse kompetansene henger sammen om en ser på spillverdenen.

I tillegg er det i enkelte yrkesgrupper konkrete krav til fysiske og mentale egenskaper for å kunne prestere på et høyt nivå. Eksempelvis kan dette være flygeledere, ROV/FU-

operatører, piloter, etc. Det settes blant annet krav til reaksjonstid, situasjonsforståelse, fysisk og mental utholdenhet, kommunikasjon, etc. Kommunikasjon må være effektiv, og konkret. Det som er observert underveis i arbeidet med mandagsgruppen er at noen elever har gått fra å være stille og passive, til å kommunisere effektivt og konkret til hverandre. Korte og presise kommandoer for å styre andre i riktig retning til lagets beste avhengig av hvilken situasjon de står i. Og da ofte i løpet av veldig kort tid. Elevene som har vært med på dette har fått trent reaksjon, kommunikasjon og situasjonsforståelse uten å være klar over det - på barneskolen. Det er kanskje mulig å trene disse kompetansene i kroppsøvingsfaget, men ikke på en like relevant måte. Eksempelvis er det mulig å trene øye/hånd-koordinasjon på flere måter, for så å benytte seg av det på en annen måte. Å trene koordinasjonen og samspillet mellom tastatur og mus opp mot en skjerm, uten å bruke det relevante utstyret, er derimot ikke like lett.

- De spiller Overwatch, og er noen sekunder fra overlegent tap. Spillet blir pauset for en liten vurdering av situasjonen, og etter tilpasninger setter de seg ved skjermen igjen. De snur spillet totalt ved hjelp av god kommunikasjon, og klarer til slutt å vinne runden.

Jon Richard (adjunkt Øren skole)

Måloppnåelse/erfaringer

I retrospekt er det interessant å lese tidligere skole og utviklingssjef i Drammen kommune, Hilde Schjerven's kommentar til E-sport i skole i forbindelse med en søknad for et lignende men mindre prosjekt 19.januar 2017.

-Vi ser at E-sportinitiativet vil være et flott supplement til øvrige tiltak for barn og unge og at det har et stort potensial for å sikre inkludering og likeverd for alle unge i skolesonen. E-sport tiltaket vil være et åpent tiltak der ungdom får mulighet til å møte likesinnede. DBK's og vår felles idé, er at dersom vi tilbyr variert og mangfoldig, for eksempel gjennom lavterskeltilbud som esporten, når vi flere, vi får flere til å føle på glede og mestring og vi får flere som får lyst til å fortsette i inkluderende aktiviteter.

Søknaden om e-sport er forankret i Drammen kommunes nye kvalitetsplan for barnehage, skole og oppvekst; "Læringsløp Drammen - Å lykkes i hele læringsløpet" Læringsløp Drammen har som mål at alle barn og unge skal nå sine fulle potensial og kunne bidra i framtidig utdannings- yrkes- og samfunnsliv. I barn og unges kompetansegrunnmur er livsmestring veldig viktig. Gjennom å inngå i sosiale felleskap som gir følelse av tilhørighet og innenforskap vil barn og unge tilegne seg kompetanse innen Unescos fire livsmestringssøyler; lære å leve, lære å gjøre, lære å være sammen og lære å lære. Vår kvalitetsplan vektlegger mangfold som ressurs. E-sporttilbudet vil kunne bidra til livsmestringskompetanse og til det å se på mangfold som en ressurs.

Hilde Schjerven (tidligere utviklingsleder Drammen kommune)

Gjennom prosjektåret er det gjort en mengde ulike erfaringer, noe mer relevant for dette dokumentet enn annet. Og da både positive og negative.

En erfaring som ble gjort, er hvordan elever potensielt kan ta med seg nederlag i spill ut i hverdagen for så å utagere. Om hvorvidt dette er som en følge av nederlag i spillet, eller om hen ville utagert uansett på bakgrunn av noe annet, vites ikke. Dette blir kun spekulasjon frem til en får observert og kontrollert dette over tid, da dette kun var en enkelthendelse. Derimot er dette noe det kan være lurt å følge med på videre for å eventuelt kunne kartlegge slike hendelser og hva som kan være årsaken bak de.

Noe av bakgrunnen for prosjektet var hvordan skolen kunne legge til rette for at elever med skolevegring skulle komme til skolen. Ved å tilby disse elevene et tilbud på starten av uken, ville de få et møtepunkt på mandag og det var mulig å lage avtaler med de slik at de også kom på skolen de påfølgende dagene. For flere elever viste det seg at dette var et godt tilbud da de var motiverte for å starte uken med e-sport, og det var tydelig også senere i uken at prosjektet hadde noe for seg da de fikk en økt tilstedeværelse sammenlignet med før prosjektstart.

Arbeidet det siste året har uten tvil bidratt i skolens dannels- og utdanningsoppdrag. En kan se elever i dag som er mer medmenneskelige og selvstendige. Fra å være enkeltindivider som ikke ønsket oppmerksomhet, til nå å være en gruppe som samarbeider om utfordringer de får og som kommer på skolen med et smil. Dette kan være resultat av hvordan elevene har fått samarbeide som gruppe, både med utfordringer i spillet og for å sette opp utstyret før øktene.

- ***Nå gleder jeg meg til å gå på skolen hver mandag, derfor sover jeg bedre.***

Elev

En erfaring som ble gjort rundt det tekniske i prosjektet, var hvordan de ulike programmene og spillene hadde behov for pålogging. At elevene selv skulle holde styr på brukernavn og passord til flere ulike tjenester, ble en utfordring da flere glemte dette fra uke til uke. Dermed ble unødig mye tid brukt på å få orden på dette. Det ble testet å lage et dataark så veiledere kunne hente ut nødvendig informasjon ved behov, men dette var fortsatt rimelig tidkrevende. For neste skoleår blir det gjort et forsøk med en annen løsning der brukere og passord blir standardisert. Dette vil gjøre påloggingsprosessen mer effektiv, og det kan brukes mer tid på spilling og samtaler. Den negative siden med dette, er at elevene får mindre fremtidsrettet trening på dette med å huske brukernavn og passord. I tillegg vil det blir færre muligheter for å tilpasse innholdet i spillet for den enkelte. For en del elever er tilpasninger av spillkarakterer, logging av progresjon og individuelt oppsett av spillinnstillinger viktig for spillopplevelsen. Ved bruk av standardiserte brukere vil det ikke være like stort rom for dette. Dette bør evalueres på nytt etter en periode for å se hva som er mest hensiktsmessig.

Relevant utdrag fra prosjektbeskrivelsen

Her følger de mest relevante punktene for hvordan vi ønsket å legge opp prosjektet 1. året for gjennomføring.

Tidsplan for gjennomføring av prosjektet:

Vi ønsker å dele prosjektet inn i 5 faser hvor 4 av de gjennomføres første året av prosjektet (2021-2022)

Fase 1 - Aug. sept / Sondering og konseptutvikling.

Fase 2 - Okt, nov, des / Testing av konseptet.

Fase 3 - Januar / Evaluering av konseptet.

Fase 4 - Feb, mars, apr, mai. Testing av justert konsept.

- Evaluering juni.

Fase 5 - Implementering (år 2)

Forklaring

Fase 1 vil sette premissene for de neste fasene av prosjektet. Basert på tidligere erfaring, er det nærliggende å tenke på ukentlig aktivitet, for en utvalgt gruppe elever med spesielle behov i fase 2 og 4.

Det vil også være naturlig å se på bruk av andre fasiliteter i lærings situasjonen som kjøkken, motorikk og dansesal.

Fysisk aktivitet, mental helse og systematisk trening på spill, vil være hovedelementer for gjennomføringen.

Klubbkoordinator fra DBK og Trenerkoordinator fra DBK e-sport og pedagoger og assistenter fra Øren skole, vil være sentrale ressurser i prosjektet.

Målet er å systematisk få på plass et konsept som kan testes, justeres og testes på nytt som grunnlag for et lengre samarbeid med Øren skole og andre skoler, som f.eks Nøsted. Det er også viktig at andre AL samarbeid, klubber og skoler kan dra veksel på erfaringene fra prosjektet.

Kostnader:

Kostnadene er i stor grad knyttet til å frikjøpe kompetanse i trenerkoordinator og ressurser fra skolen som ikke er budsjettet til et slikt prosjekt. Både skole og idrettslag må i denne sammenhengen frikjøpe ressurser for å kunne gjennomføre prosjektet. Råvarer og materiell til gjennomføring av timene og leie av lokaler og utstyr vil også være en del av postene. Prosjektet har et årlig budsjett på 150.000,-

Ønsket effekt:

Øke forståelsen for hvordan e-sport kan benyttes som læringsarena.

En modell som flere kan dra veksel på

Utvidet bærekraftig samarbeid med skole - idrettslag