

THIGRO®- ET DIGITALT REFLEKSJONSSPILL FOR EN GOD STUDIEOPPSTART?

S, Susnic, Fakultet for læring og internasjonalestudent, OsloMet – Storbyuniversitetet

Nøkkelord:

Karriereveiledning - karrierelæring – livsmestring – refleksjon – overgangsfaser – problemløsning – onboarding - studiestart

SAMMENDRAG: I denne artikkelen redegjør jeg for hvordan nye studenter i høyere utdanning opplevde å spille det digitale refleksjonsspillet ThiGro® - «Ny student» i onboardingsprosessen til høyere utdanning.

Jeg ønsket å finne ut av hvordan spillet bidro til økt refleksjon, problemløsning og karrierelæring hos studentene knyttet til temaene: økonomi, studieformer, nettverksbygging og fritid. I tillegg undersøkte jeg hvordan studentene opplevde at spillet bidro som et verktøy for å fremme inkludering, kommunikasjon og samhandling mellom studentene.

Metodegrunnlaget bygger på studentenes svar av et anonymt nettskjema med kvalitative og kvantitative spørsmål og en pedagogisk observasjon jeg gjennomførte av en studentgruppe som spilt spillet. I min analyse drøfter jeg sammenstillingen av resultatene fra disse to metodene opp mot min problemstilling og forskningsspørsmål i lys av tidligere forskning og teorier på fagfeltet. I drøftingen belyser jeg i tillegg hvordan undervisere i høyere utdanning kan nyttiggjøre seg resultatene og funnene når de skal planlegge sitt læringsdesignet for nye studenter i onboardingsprosessen til høyere utdanning.

I artikkelen redegjør jeg i tillegg for utviklingen av spillportalen ThiGro® og hva hensikten med å spille spillet er.

1 Innledning

Karriereveiledning er et tverrsektorielt og ungt fagfelt i Norge, med røtter i psykologi, pedagogikk, sosialfag og HR- og ledelsesfag. Karriereveiledere har bred kunnskap om arbeidslivet og utdanningssystemet på alle nivåer, slik at de kan se de store linjene og sammenhengene mellom ulike samfunnssystemer, som berører oss mennesker gjennom livsløpet. Livslang læring, livsmestring og kunnskap om overganger er sentrale temaer knyttet til karrierelæring og utviklinga av karrierekompetanse. Karrierelæring er for mange et ukjent begrep i følge Colijn og er et sammensatt ord av karriere og læring. Ordet læring er ikke et ukjent, men det er sammenstillingen av ordet som er ukjent (Colijn, 2022). Karrierelæring handler om å legge til rette for utvikling av karrierekompetanse gjennom varierte læringsaktiviteter og karriereveiledning.

I det nasjonale kvalitetsrammeverket for karriereveiledning defineres denne kompetansen via fem kompetanseområder kalt karriereknappene:



(HK.dir, 2024).

Overganger knyttes til karriereknappen «endring og stabilitet». Forskning viser at overgangen til høyere utdanning er en av de mest krevende i livet, fordi det skjer mange store endringer samtidig, som det å flytte hjemmefra og etablere seg i egen bolig for første gang. Studentene har ulikt erfaringsgrunnlag med seg inn i studenttilværelsen og dermed vil de oppleve individuelle og felles utfordringer knyttet til overgangen. I tillegg til økt ansvar og krav om selvstendighet medfører overgangen også endring av roller og behov for etablering av nye nettverk. Behovet for å føle felleskap og å bli inkludert i ett nytt miljø er viktig for studentene. Studieformene er nye og det krever tid å tilpasse seg disse i oppstarten av studietiden (Susnic, 2019).

Framtidens kompetansebehov legger føringer for kompetansekrav til arbeidstakere og dermed også til utdanningsinstitusjonene. Noen av de fremtidige etterspurte ferdigheter ifølge World Economic er god refleksjons- og problemløsningsevne (World Economic Forum, 2020). Høyere utdanning må legge til rette for utviklingen av disse ferdighetene, slik at arbeidslivets behov imøtekommes. Unge studenter har som regel lite erfaring med å løse komplekse problemer, både på grunn av at de ikke er ferdig utviklet kognitivt og fordi de har få erfaringer å reflektere over. Ifølge Robert Sternberg er det viktig at ungdom får muligheten til å få økt forståelse og innsikt, slik at de utvikler evnen til problemløsning (Sternberg, 2012).

I Fagfornyelsen har Kunnskapsdepartementet denne definisjonen av kompetanse:

Kompetanse betyr å kunne mestre utfordringer og løse oppgaver i ulike sammenhenger og omfatter både kognitiv, praktisk, sosial og emosjonell læring og utvikling, inkludert holdninger, verdier og etiske vurderinger. Kompetanse kan utvikles og læres og kommer til uttrykk gjennom hva personer gjør i ulike aktiviteter og situasjoner.

(Kunnskapsdepartementet, 2016, s. 28)

1.1 Problemstilling og forskningsspørsmål

I denne artikkelen presenterer jeg mine funn basert på resultatene fra spørreundersøkelsen jeg gjennomførte med nye studenter, som hadde spilt ThiGro® i oppstarten av studietiden og en pedagogisk observasjon jeg gjennomførte av en studentgruppe som spilte spillet.

Problemstillingen jeg ønsker å besvare er denne:

Hvordan bidro refleksjonsspillet ThiGro® i nye studenters onboardingprosess og hvordan kan undervisere tilrettelegge for en god studieoppstart med bakgrunn i funnene fra spørreundersøkelsen og den pedagogiske observasjonen?

Denne problemstillingen ønsker jeg å svare på via disse forskingsspørsmålene:

1.Hvordan opplevde studentene at ThiGro® bidro til læring, refleksjon, problemløsning, kommunikasjon, samhandling og inkludering?

2.Hvordan støtter mine observasjoner oppunder studentenes opplevelse av å spille ThiGro® i små grupper?

3.Hvordan kan undervisere i høyere utdanning tilrettelegge for en god studieoppstart med bakgrunn i funnene og resultatene fra spørreundersøkelsen og den pedagogiske observasjonen?

2. Utvikling og utprøving av pilot spillet Think&Grow og spillportalen ThiGro®

Spillportalen ThiGro® har blitt utviklet gjennom en prosess i flere faser. Fra å være ett digitalt refleksjonsspill for nye studenter med navnet Think&Grow, til et innovasjonsprosjekt der OsloMet har inngått et partnerskap med næringslivet og utviklet en tverrsektoriell spillportal for ulike målgrupper i ulike overganger og endrings- og utviklingsprosesser i ulike bransjer.

2.1 Utviklingen og utprøving av pilotspillet Think&Grow

Utviklingen startet med det digitale refleksjonsspill Think&Grow i prosjektet «Klar for arbeidslivet – karrierelæring på timeplanen» i regi av Karriereenheten på OsloMet, som var støttet med midler fra satsingen «Den gode studentopplevelsen» i perioden 2020 til utgangen av 2023 (OsloMet, 2020). Bodil Innset ledet prosjektet og invitert meg til å bli med våren 2022. Jeg ble invitert med i prosjektet fordi jeg tidligere hadde forsket på overgangen fra elev til student og utviklet modellen «Modell for problemløsning i overgangsfaser» (Susnic, 2019) (Susnic, 2020). Mitt bidrag skulle være å utvikle et digitalt verktøy knyttet til studenters overgang til høyere utdanning.

Målet med spillet er å bidra til at studentene skal få en god overgang til høyere utdanning ved å reflektere over egne og andres utfordringer i små grupper, slik at man slipper å finne alle løsningene på de ulike utfordringene selv. Spill metodikken er inspirert av reflekterende team/kollegaveiledning, der man tar runden i gruppen slik at alle i gruppen får ordet like mye etter tur og man lytter til hverandres svar uten å avbryte. På den måten får alle studentene i gruppa satt ord på egne tanker og erfaringer og man kan spinne videre på andres refleksjoner (Handal&Lauvås, 2014).

Ulike overganger har ulike utfordringer det er lurt å forberede seg på slik at man senere kan løse dem (Susnic, 2019) (Susnic, 2020). Funn fra min forskning peker på at det er disse utfordringskategoriene flest studenter sliter med i overgangen til høyere utdanning:

Økonomi, nye studieformer, etablering av nye nettverk og fritiden (Susnic, 2019).

Studentassistentene som var med i prosjektet og funn fra SHoT- undersøkelsen støtter oppunder mine funn og ble derfor valgt som kategorier i pilotspillet. Tekstinnholdet på utfordringskortene i alle de tre spillene ble utviklet etter innspill fra studentassistentene i workshops. Prosjektet hadde stor grad av studentmedvirkning i alle faser og i prosjektperioden ble det utviklet tre studentspill knyttet til overganger studenter i høyere utdanning går igjennom i løpet av studietiden:

«Ny student», «Student ut i praksis» og «student over i arbeidslivet».

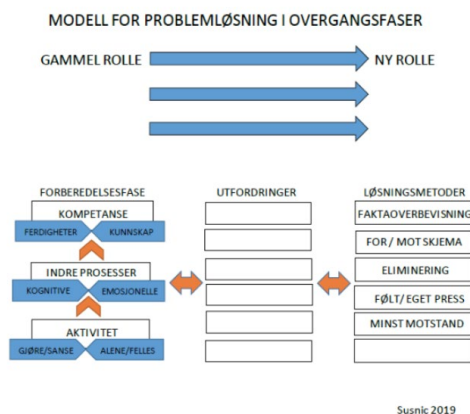
Think&Grow ble prøvd ut på totalt 1700 studenter i en toårsperiode. Først prøvde studentassistentene på OsloMet ut pilotversjonen våren 2022, før ca 700 nye studenter på OsloMet spilte spillet som en timeplanlagt aktivitet i studieoppstart høsten 2022. Høsten 2023 spilte nye studenter på USN-Hønefoss og OsloMet spillet i studieoppstarten. Forskingen i denne artikkelen bygger på svar fra noen av studentene som spilte spillet høsten 2022.

2.2 Utvikling av spillportalen ThiGro®

Etter utprøvingen ble det gjennomført en DOFI-analyse av konseptet og prosjektet fikk status som et innovasjonsprosjekt, som resulterte i spillportalen ThiGro®. Spillportalen består av flere spill for ulike målgrupper tverrsektorielt. Innholdet i alle spillene i portalen er utviklet av fokusgrupper bestående av

representanter fra de ulike målgruppene både i offentlige og private virksomheter. Spillene er spesialdesignet til ulike målgrupper og bransjer ved at alle som har bidratt med tekst til utfordringskortene i spillene har vært eller skal gjennom den aktuelle overgangen i spillene. Utfordringskortene setter rammen for hva spillerne skal samtale og reflekterer sammen om.

På workshopene benyttet jeg meg av «Modell for problemløsning i overgangsfaser», for å komme fram til de relevante spill kategoriene i hvert spill. Modellen er et verktøy som kan brukes i overgangsfaser når man går fra en rolle til en annen og har behov for å kartlegge utfordringene man har knyttet til den enkelte overgangen man står overfor, for å bli bevist hva man må lære og hvordan man kan løse utfordringene (Susnic, 2020).



(Susnic, 2020)

Spillene i ThiGro® portalen kan spilles på ulike digitale flater, som mobiltelefon, pc eller storskjerm. De kan spilles fysisk, ved at man sitter sammen, eller heldigitalt ved studentene sitter på ulike lokasjoner og bruker en digital chattefunksjon for å kommunisere sammen. Spillene er fleksible og enkle å ta i bruk for både studenter og underviserne. De kan enkelt opprettes i brukerportalen hver enkelt underviser får tilgang til ved å abonnere på portalen. Spillene er GDPR trygge fordi det ikke oppgis noen form for personopplysninger.

2. Tidligere forskning på feltet

I følge SHoT-undersøkelsen «Studentenes helse- og trivselsundersøkelsen (SHoT) for fulltidsstudenter mellom 18 - 35 år», kommer det fram at dagens studenter har en rekke utfordringer knyttet til studentlivet (Sivertsen, 2021). Andelen studenter som oppgir at de har psykiske lidelser er 18% og 44% av studentene svarer at de ofte eller svært ofte savner noen å være sammen med. De yngste studentene mellom 18 – 20 år sliter mest og føler seg mest ensomme. Pandemien førte til en markant lavere trivsel i studentbyene enn tidligere. I 2021 oppgav 43 prosent av studentene at de hadde god livskvalitet, 51 prosent oppgav at den var middels og 16 prosent at den var dårlig eller svært dårlig. 6 prosent av studentene oppga at de ofte har problemer med løpende utgifter, mens 22 prosent oppgav at de av og til har slike problemer (Sivertsen, 2021).

Thuen har i sin kvalitative studie «Fra skole til universitet – fra elev til student» forsket på studenters opplevelse av overgangen fra videregående skole til universitet. Studien belyser og drøfter blant annet viktigheten av både studieformer og sosiale aktiviteter for å hindre frafall i høyere utdanning (Thuen, 2019). Thuen mener forventningene nye studenter har til høyere utdanning er lite realistiske, derfor er det vanskelig for dem å tilpasse seg nye studieformer. Språket førsteårsstudenter blir møtt med av undervisere i høyere utdanning er ofte lite tilpasset dem, og treffer dem derfor ikke. Studentene trenger en gradvis tilvenning til academia ifølge Thuen. Forventningene til de nye studentene er veldig høye hos undervisningspersonalet. Akademisk tilpasning for å hindre frafall handler derfor både om tilpasning til studentlivet, men også til de nye studieformene. Studentenes forutsetninger, forventninger og erfaringer påvirker hvordan de lykkes i høyere utdanning mener Thuen (Thuen, 2019).

Eriksen har i sin diskursanalyse «To be or not to be – Karriereveiledning i høyere utdanning i Norge» forsket på tilbudet og kvaliteten av karrieretjenester i høyere utdanning i Norge. Hun sier at tilbudet er

mangelfullt og på noen Campus helt fraværende. I tillegg har hun funnet ut at knytningen mot arbeidslivet er svak og har liten grad av arbeidslivsrelevans (Eriksen,2022).

I min kvalitative studie «Overgangen fra elev til student, sett med studenter i høyere utdanning sine øyne» forsket jeg på karrierelæring i forkant av overgangen til høyere utdanning, opplevelsen av selve overgangen og oppstarten i høyere utdanning. I fokusgruppeintervjuet fikk studentene i tillegg til refleksjonsspørsmål i oppgave å tegne sin «Endringskurve» i overgangen fra elev til student. Endringskurven visualiserer hvordan emosjonene svinger i en overgang, som følge av det å gå fra noe trygg til å starte opp med noe nytt og ukjent (Taylor, 2015).

For å føle tilhørighet og få nye roller er viktig å etablere nye relasjoner så fort som mulig på det nye studiestedet. Funn i forskningen peker på at studentene er lite forbedret på alle utfordringene de må løse for å fungere som studenter, studentene mente at det var alt det andre som var vanskelig med å bli student og ikke bare valget av studie. Dette skyldes at de ikke vet hva som møter dem av utfordringer før de står midt oppi dem. Med liten livserfaring og summen av alt som er nytt og må ordnes som nye studenter, sliter en del av studentene med å tilpasse seg studentlivet i oppstarten av studietiden. Når man ikke har orden på bolig og andre grunnleggende behov er det vanskelig å fungere optimalt som student. Energien brukes da på å få orden på disse personlige utfordringene og ikke på det faglige. Dette medfører at enkelte studenter lett kan falle fra før man har fått startet opp (Susnic, 2019).

Karrierelæring som timeplanlagt aktivitet er viktig for at det skal nå alle studentene (Susnic,2019). Eriksen sier i sin forskning at karrierelæringsaktivitetene må være obligatoriske for at studentenes karrierekompetanse skal utvikles og ikke frivillige slik de fleste tilbudene som finnes i dag er. Hun påpeker også at studentene i tillegg må utvikle livsmestringskompetanse for å mestre overganger i livet (Eriksen, 2022).

Det at karrierelæringsaktivitetene bør være obligatoriske støttes av Anthony Mann, leder for Vocational Education and Training (VET) and adult learning i OECD. Ruud skriver i artikkelen «Karriereveiledning virker» om Anthony Mann sine funn fra forskning på karrierelæring og karriereveiledning i skolen i Europeisk sammenheng. Funn i forskningen hans konkluderer med at karriereveiledningen unge mennesker skal motta må bestå av mange ulike aktiviteter for å gi best læring. Aktivitetene må være obligatoriske, systematisk og skje på ulike arenaer (Ruud, 2019). Forskning viser også at ikke alle ungdommer er modne nok til å forstå konsekvensene av å ikke benytte seg av de frivillige karrierelæringsaktiviteter (Susnic, 2019).

3 Relevant Teori

I en overgang går man fra en fase i livet til en annen og hver overgang har sine spesifikke utfordringer. Individene i samme målgruppe kan ha både felles og individuelle utfordringer, fordi man har ulike forutsetninger, rammer og personlighet. Det er som regel på slutten av den gamle fasen og i oppstarten av de nye utfordringene blir synlige (Susnic, 2019). Erik H. Erikson sier i sin fase-teori at hver alder har sine spesifikke utviklingsområder og problemer som må løses (Erikson, 1992) (Aagre, 2014).

Vår identitet er knyttet til våre roller og emosjonene påvirkes i overgangene når roller endres. Den kognitive og emosjonelle utviklingen hos ungdom har ikke alltid kommet like langt, derfor kan overganger være krevende. Ifølge Vikan påvirker emosjoner læringsevnen og motivasjonen for å lære (Vikan, 2014). Emosjonell intelligens utvikles gradvis og evnen til å vurdere, uttrykke, forstå og regulere emosjoner skjer gjennom en lang prosess (Evenshaug & Hallen, 2000). Den emosjonelle utviklingen påvirker den kognitive utvikling som igjen påvirker individets identitet og refleksjonsevne (Vikan, 2014).

Piaget mente at kognitiv utvikling og språkutvikling henger sammen. Språket kommer som et resultat av hjernens utvikling. Når man skal reflektere i grupper setter man ord på tankene, dette er en avansert og viktig læringsaktivitet (Piaget & Inhelder, 1974) (Evenshaug & Hallen, 2000).

Ifølge World Economic Forum vil evnen til praktisk problemløsning være en etterspurt ferdighet i framtidens arbeidsmarked (World Economic Forum, 2020). Elever har liten erfaring med å løse komplekse problemer og evnen til problemløsning utvikles gradvis, derfor er det viktig at ungdom får relevante erfaringer de kan reflektere over. Robert Sternberg mener at dette bidrar til økt forståelse, innsikt og at evnen til problemløsning utvikles (Sternberg, 2012).

Ifølge Carol Dweck utvikles et lærende tankesett og evnen til problemløsning ved å prøve og feile (Dweck, 2017). Sternberg sier i sin teori «The Triartic Theory of intelligence» at det er tre nivåer av kognisjon og at intelligens er summen av analytiske, kreative og praktiske ferdigheter, og at intelligens består i å kunne tilpasse seg omgivelsene (Sternberg et al., 2012, s. 20-22).

Sternberg sier at problemløsning består disse elementene:

- vite hva problemet er
- kartlegge ressursene og rammene som er av betydning for å løse problemet.
- presenterer problemet i en relevant vinkling
- finne den beste strategien for å løse problemet

(Sternberg, 2020).

4 Metode, forskningsdesign og gjennomføring

I denne casestudien har jeg valgt et deskriptivt forskningsdesign, for å få svar på mine forskningsspørsmål. Jeg ønsker å redegjøre for det digitale refleksjonsspillet ThiGro®, som et pedagogisk fenomen knyttet til et bestemt utvalg av personer, førsteårsstudenter på OsloMet. Datainnsamlingen forgikk på et avsatt tidspunkt, i studieoppstarten av første semester høsten 2022.

Metodene jeg benyttet for å innhente data var selvrapportering i form av et spørreskjema med kvantitative og kvalitative spørsmål. Dette var et anonymt nettskjema studentene besvarte etter deltakelse i spillet. Spørreskjemaet hadde kvantitative spørsmål med svaralternativer fra 1-5, der 5 er best og 1 dårligst, og åpne spørsmål hvor studentene kunne svare i fritekst.

I tillegg til det anonyme spørreskjemaet gjennomførte jeg pedagogisk observasjon av studenter som spilte spillet. Pedagogisk observasjon fungerer godt når man ønsker å finne ut av noe i den virkelige verden, fordi man kan ta i bruk mange sanser når man observerer. Jeg utviklet et observasjonsskjema med seks kategorier. Pedagogisk observasjon egner seg godt når man skal observere kommunikasjon mellom individer (Butler 1992, Black 1979 i: Vedeler, 2009 s.14).

De to metodene bidro til å gi ett helhetlig bilde på sosial integrasjon og studentenes opplevelse av hva spillet bidro til for dem, samt hva de så på som mest utfordrende i overgangen (Vedler, 2009 s. 16).

4.1 Gjennomføring

Datainnsamlingen ble gjennomført ved studiestart høsten 2022. Det kom inn 205 besvarelser på nettskjemaet som ble publisert i Canvas og ikke sendt direkte på epost til hver enkelt student. Det er derfor ikke et eksakt antall studenter som mottok spørreundersøkelsen. Alle de ca.500 studentene som deltok i spill aktiviteten hadde mulighet til å svare på nettskjemaet via Canvasrommet. Den antatte svarprosenten er ca. 40 prosent. Rapporten fra nettskjema med de 205 svarene danner et godt grunnlag for at undersøkelsen er representativ for studentgruppen og gir svar på det jeg ønsket å finne ut, den er derfor reliabel. Datamaterialet fra de kvalitative spørsmålene er manuelt behandlet og kategorisert. Det var en stor mengde fritekstsvar som etter kategoriseringen ble meningsfortettet ned til innholdet i tabell 6 – 9. Utsagn i tabellene er valgt ut fordi de representerer mange studenters meninger og ikke utsagn fra enkeltindivider. Undersøkelsen er valid og etterprøvbart.

Den pedagogiske observasjonen ble foretatt 18.august 2022 av 20 studenter, fordelt på 5 spillgrupper med 4 studenter i hver gruppe. Gruppene var tilfeldig sammensatt i forhold til alder og kjønn. Jeg inntok rollen som «flua på veggen» i observasjonen, og satt bak i klasserommet og gjorde notater i mitt kategoriskjema uten å være i dialog med studentene mens jeg observerte. Observasjonen varte i litt over en time, som var den tiden det var avsatt i timeplanen til å spille spillet.

5 Resultater, analyse og funn fra det samlede datagrunnlaget

5.1 Resultater, analyse og funn fra spørreundersøkelsen

Den første tabellen viser alderssammensetningen i undersøkelsen. Tabell 2 - 5 er svar på de kvantitative spørsmålene og tabell 6-8 er analyse av resultater fra de kvalitative spørsmålene og blir presentert i tabeller knyttet til de ulike alders gruppene i spørreundersøkelsen.

Tabell nr. 1

Alderssammenstning

N:205

Alder

Antall svar: 205

Svar	Antall	% av svar	
Over 35	13	6.3%	6.3%
30-35	7	3.4%	3.4%
25-30	19	9.3%	9.3%
20-25	94	45.9%	45.9%
Under 20	72	35.1%	35.1%

Tabell 1 viser alderen på de 205 studentene som besvarte nettskjemaet. Majoriteten er studenter som er 25 år og yngre. Dette speiler studentgruppens sammensetning og utgjør ca 80 prosentene av svarene. De resterende 20 prosentene fordeler seg jevnt mellom studentgruppene 25-30 år og studenter over 30 år. Jeg har valgt å slå sammen resultatene for aldersgruppen over 30 år fordi gruppene hver for seg er små og svarene mellom disse to gruppene skiller seg ikke fra hverandre.

Tabell nr. 2

Spørsmål 1

N:205

Hvor godt fungerte Think&Grow - spillet som ett samtale- og refleksjonsspill? (5 er best) ^

Antall svar: 205

Snitt: 4.18

Median: 4

Svar	Antall	% av svar	
5	86	42%	42%
4	80	39%	39%
3	30	14.6%	14.6%
2	8	3.9%	3.9%
1	1	0.5%	0.5%

Tabell nr. 2 viser svarene på hvordan spillet fungerte som samtale- og refleksjonsspill. Svarene viser at studentene er svært godt fornøyde med hvordan spillet fungerte som et verktøy for samtale og refleksjon. Over 80 prosent gir karakteren fire og fem på dette spørsmålet. Hva studentene legger i dette utdypes via i svarene fra de kvalitative spørsmålene.

Tabell nr. 3

Spørsmål 2






N:205

I hvilken grad bidro spillet til at du fikk reflektert over egne utfordringer? (5 er best) ^

Antall svar: 205

Snitt: 3.80

Median: 4

Svar	Antall	% av svar	
5	43	21%	 21%
4	95	46.3%	 46.3%
3	55	26.8%	 26.8%
2	7	3.4%	 3.4%
1	5	2.4%	 2.4%

Tabell nr. 3 viser i hvilken grad spillet bidro til om studentene opplevde at de fikk reflektert over egne utfordringer. Ca. 90 prosent av studentene gir karakteren 3-5 på dette spørsmålet. Dette er gode tall og viser at spillet i svært stor grad opplevdes som et nyttig refleksjonsverktøy knyttet til å reflektere over egne utfordringer. Bare 12 av de 205 studentene som svarte oppgir at spillet bare i liten eller svært liten grad førte til refleksjon over egne utfordringer.

Tabell nr. 4

Spørsmål 3






N:205

Hvor lærerikt var det å spille Think&Grow - spillet? (5 er best) ^

Antall svar: 205

Snitt: 3.69

Median: 4

Svar	Antall	% av svar	
5	45	22%	 22%
4	81	39.5%	 39.5%
3	53	25.9%	 25.9%
2	22	10.7%	 10.7%
1	4	2%	 2%

Tabell nr.4 viser svarene på hvor lærerikt studentene synes det var å spille spillet. Nesten 90 prosent av studentene har svart svaralternativene 3-5. Dette tyder på at spillet opplevdes som meget lærerikt å spille for et stort flertatt av studentene. Det er kun 26 av studentene som oppgir at de lærte lite eller svært lite av å spille spillet.






Tabell nr. 5

Spørsmål 4

N:205

Hvilke av kategoriene i spillet er mest utfordrende for deg som ny student? Du kan velge maksimalt tre kategorier

Antall svar: 205

Svar	Antall	% av svar	
Blandet	57	27.8%	 27.8%
Fritid	39	19%	 19%
Nettverk	55	26.8%	 26.8%
Økonomi	89	43.4%	 43.4%
Nye studeiformer	106	51.7%	 51.7%

Tabell nr.5 viser svarene på hvilke kategorier i spillet studentene mener er de aller mest utfordrende som ny student. Søylene viser at alle de fem kategoriene er utfordrende med der er økonomi og nye studieformer som oppgis som mest utfordrende av flest studenter. Mange studenter har også svart blandet og det tyder på at studentene har sammensatte utfordringer i tillegg til de som er konkretisert som egne kategorier. Svarene på de kvalitative spørsmålene i tabell 6-8 gir mer utfyllende svar på hva studentene har av andre og mer konkrete utfordringer.

Spørsmål 5

Hva er dine tre aller største utfordringer som nye student i høyere utdanning?

Svarene på dette spørsmålet hadde et bredt spenn og aldersgruppene hadde både sammenfallende og ulike svar. Jeg presenterer derfor de meningsfortettede og analyserte resultatene fra de ulike aldersgruppene hver for seg.

Tabell nr. 6

Under 20 år:

- Ansvar for egen økonomi.
- Bli kjent på ett nytt sted.
- Planlegge hverdagen.
- Lage og komme seg inn i nye rutiner både på studiestedet og privat.
- Finne fram på Campus.
- Lære seg mange nye digitale systemer og finne informasjon i Canvas.
- Forstå, bearbeide og huske all informasjonene de mottar i studieoppstarten.
- Lære seg nye studieformer og studieteknikk.
- Ta ansvar for egen læring uten små prøver underveis og bare karakterer på store eksamener.
- Lite erfaring med å ha eksamen.
- Stort og vanskelig pensum er krevende å forstå av seg selv uten forklaring.
- Disponere tiden riktig for å få en god balanse mellom studier, jobb og fritid.
- Etablere seg sosialt.

20 – 25 år

- Overgangen fra å være i jobb til å studere.
- Finne balansen mellom studier, arbeid og fritid.
- Det er tidskrevende å finne fram i all informasjonene og forbedre seg til forelesningene for å få oversikt i oppstarten av studietiden.
- For mye forarbeid i forbindelse med forelesningene i oppstarten.
- Studentene i denne aldersgruppen trekker også fram det med å ha god selvdisiplin som viktig for å lykkes som student og at å mestre studiehverdagen kan bidra til økt motivasjon.
- Ikke utsette ting.
- Rekkefølgen av innholdet i fagene er vesentlig for læringsutbytte.
- Foreleserne må ikke gå for fort fram i oppstarten av studietiden.
- Unngå ensomhet og etablere nye varige relasjoner.
- Finne gode samarbeidspartnere i studietiden for å ha noen å støtte seg til.
- Noen i denne aldersgruppen er opptatt av matlagning og kosthold, som en faktor for å lykkes som student.
- Denne gruppen svarer mye av det samme som de yngste studentene knyttet til økonomi, etablering av nye rutiner, tilpasse seg studieformer og bli kjent på et nytt sted.

25- 30 år

- Få hverdagen til å gå opp med familielivet og andre forpliktelser.
- Studiet må være forutsigbart og strukturer slik at man kan planlegge i god tid.
- Behov for å skjerme tid til å lese og gjøre for- og etterarbeid i forbindelse med forelesningene.
- Etablere nettverk for å kunne jobbe sammen faglig.
- Lære seg digitale verktøy, studieteknikk og akademisk skriving, for å fungere i studiehverdagen.

Over 30 år

- Læring, studieteknikk, kildebruk, akademisk språk og skriving og det faglige knyttet til studenttilværelsen.
- Studentlivet må gå opp med familielivet.
- Behov for å kunne planlegge og ha forutsigbarhet.
- Mestres sin nye rolle som student.
- De stiller høye krav til seg selv for å lykkes.
- Det sosiale er viktig, og de ønsker å være i kollokviegrupper og etablere nye relasjoner.
- Økonomi er en utfordring med det å være voksen student.
- Ellers er det stort samsvar mellom det studenter i aldersgruppen 25-30 svarer på dette spørsmålet.

De meningsfortattede svarene i tabellen over viser at nye studenter i høyere utdanning har livsfasebetingede utfordringer knyttet til alder og private forhold.

Alle aldersgruppene har tid som en utfordring, men av ulike årsaker. De yngste studentene bruker mye tid på å jobbe for å klare seg økonomisk og ønsker å være sosiale med sine medstudenter. De eldste studentene bruker mye tid på familien og andre forpliktelser, derfor har de behov for at studiehverdagen er forutsigbar, slik at de kan planlegge hverdagen sin og få logistikken til å gå opp.

De eldste studentene ønsker også å være sosiale med sine medstudenter, men ikke på fritiden, de ønsker samarbeid knyttet til studiet.

Felles for alle studentene er behovet om å få oversikt og at tid til å sette seg inn i all informasjonen de mottar i studieoppstarten er viktig. Dette gjelder både praktisk og faglig informasjon. Alle studentgruppene har behov for tid til å sette seg inn i nye digitale plattformer i starten av onboardingprosessen.

De eldste studentene stiller store krav til seg selv for å lykkes som student, fordi dette har økonomiske konsekvenser for familien

Studenter under 25 år oppgir at de trenger å etablere rutiner knyttet til det å bo for seg selv og være selvstendig med ansvar for bolig, matlagning og økonomi.

Spørsmål 5

Hva lærte du av å spille spillet?

Svarene på dette spørsmålet hadde et bredt spenn og aldersgruppene hadde både sammenfallende og ulike svar. Jeg presenterer derfor de meningsfortattede og analyserte resultatene fra de ulike aldersgruppene i kolonner i tabellen under.

Tabell nr. 7

Under 20	20-25	25-30	Over 30
<p>Reflektere over ulike temaer og dele erfaringer og tanker med hverandre for å løse utfordringer sammen</p> <p>Bli kjent med de andre i gruppa og få i gang samarbeid med andre studenter</p> <p>God kommunikasjon er viktig når vi møter nye mennesker</p> <p>Det er lettere å snakke sammen når nå man ikke må finne temaer selv, da får man snakket om temaer man ellers ikke snakker om</p> <p>Se at man har de samme, men også ulike utfordringer</p> <p>Bli mer åpen og tørre å si hva man mener</p> <p>At man har de samme følelsene og at andre er like sjenert og stresset som en selv</p> <p>At man kan ha ulike perspektiver, synsvinkler og løsning på det samme problemet</p> <p>Fikk mer oversikt over studielivet</p> <p>At de som virker sosialt sterke også syns ting er vanskelig</p> <p>Fikk gode tips om økonomi og studentlivet</p>	<p>Reflektere og sette ord på tanker om ulike utfordringer, slik at det blir enklere å løse utfordringene som påvirker studiehverdagen.</p> <p>Ble kjent med hverandre og fikk nye venner og nettverk</p> <p>Få nye perspektiver</p> <p>At det kan være ulike løsninger på de samme utfordringene</p> <p>Trening i å lytte og samhandle</p> <p>Få innblikk i andres styrker og svakheter</p> <p>Få innblikk i andres forventinger til studiet</p> <p>Hvordan andre løser sine utfordringer knyttet økonomi og studiene</p> <p>Fin samtalestarter</p> <p>Løse konflikter</p> <p>Ha fokus på det man allerede mester via deling</p> <p>At det er naturlig å ha utfordringer</p>	<p>Innblikk i andres utfordringer og tanker.</p> <p>Finne løsninger på ulike problemstillinger</p> <p>Tørre å snakke og si min mening</p> <p>Være åpen og vise respekt for andres tanker og lytte til dem</p> <p>Enklere å bli kjent med hverandre</p> <p>Få gode tips om studieteknikk, måter å studere på og økonomi</p> <p>Enklere å være åpen med folk man ikke kjenner så godt</p> <p>Tips om hvordan andre benytter fritiden sin</p>	<p>Bli kjent med hverandre og få i gang samarbeid og nettverk</p> <p>Det var gøy</p> <p>Reflektere og bli bevisst egne meninger og tanker</p> <p>Lytte og få innsikt i andres meninger</p> <p>At det er ulike måter å løse problemer på</p> <p>Man blir mer trygg</p> <p>At vi har de samme utfordringene og er i samme båt</p> <p>Tips om hvordan man kan komme seg gjennom et utfordrende studie</p>

Via meningsfortetningen av studentenes svar fant jeg ut at studentene mente at spillet bidro til læring på ulike områder. Alle aldersgruppene fremhevet at man fikk nye perspektiver ved å lytte til andres

refleksjoner og deling av erfaringer samt måter å løse sine utfordringer på. Via spillet lærte studentene også mye av tips fra de andre i spill gruppa.

Studentene ble kjent med hverandre og lærte hvordan andre har det i studieoppstarten. Det bidro til åpenhet, trygghet, god kommunikasjon, fellesskapsfølelse og inkludering i gruppa. Det var også enklere å snakke om vanskelige temaer man ellers ikke ville drøftet med andre. Studentene oppga også at de ble mer selvbevisst ved å dele egne refleksjoner med andre studenter.

Spørsmål 7

På hvilken måte bidro spillet til at du kan løse dine utfordringer som ny student bedre?

Svarene på dette spørsmålet hadde et bredt spenn og aldersgruppene hadde både sammenfallende og ulike svar. Jeg presenterer derfor de meningsfortattede og analyserte resultatene fra de ulike aldersgruppene i kolonner i tabellen under.

Tabell nr. 8

Under 20	20-25	25- 30	Over 30
<p>Få nye perspektiver via innblikk i hvordan andre tenker og løser utfordringer</p> <p>Få konkrete tips og råd om hvordan man kan studere mer effektivt og lære på ulike måter</p> <p>Få satt ord på egne tanker og delt dem med andre</p> <p>Fint å få tilbakemeldinger på egne innspill</p> <p>Enklere å håndtere stress og man fikk økt selvinnsikt på hvordan jeg selv kan løse utfordringer</p> <p>Praktiske økonomitips over og tips som kan bidra til bedre økonomi</p> <p>Bli mer bevist på både utfordringer man har hatt og de man kommer til å møte</p> <p>Høre hvordan andre lærer gir inspirasjon til hvordan jeg selv kan løse ting.</p> <p>Fikk reflektert rundt spørsmål man ikke har tenkt på før</p> <p>Fikk innsikt om hva man kan forvente seg av studiet</p>	<p>Ved at man fikk mulighet til å høre andres refleksjoner, perspektiver, meninger, erfaringer og synspunkter</p> <p>Fikk konkrete innspill og tips på hverdagslige utfordringer</p> <p>Det er lettere å spørre om ting i en liten gruppe</p> <p>Lettere å spørre andre studenter om ting senere når man kjenner hverandre og samarbeide bedre</p> <p>God kommunikasjon, dialog og drøfting studentene imellom</p> <p>Tips om matlagning, økonomi, studieteknikk og gratis aktiviteter man kan være med på</p> <p>Reflektere over egne styrker og svakheter slik at man kan bygge hverandre opp</p> <p>Finne gode studieformer og bli bedre rustet til å ta fatt på studietiden via de andres innspill på å håndtere ulike utfordringer</p> <p>Det er ikke fasitsvar på hvordan man løser utfordringer, men at det er flere kontraster og et hav av muligheter</p> <p>Fikk utvidet forståelse for utfordringer og ble mer motivert for å løses disse når de er indentifisert.</p> <p>Lage «to do lister»</p> <p>Bidra til å bli mer målrettet</p>	<p>Gode innspill, forslag og perspektiver fra de andre i gruppa</p> <p>Lytte til hvordan andre løser sine utfordringer</p> <p>Fint å reflektere over ting som kan bidra til at man er positiv til studiet</p> <p>Enklere å spørre andre studenter senere når man kjenner hverandre</p> <p>At alle har utfordringer og at man har noe å lære av andre</p> <p>Smarte måter å studere på</p>	<p>Støtte og forstå hverandre</p> <p>Gode innspill og råd</p> <p>Dele tanker, erfaringer og finne løsninger sammen med hverandre</p> <p>God kommunikasjon og åpenhet i gruppa</p> <p>Lavere terskel for å spørre om råd senere</p> <p>Bruke hverandre som ressurser og ikke bare lese seg opp selv og google for å finne svar</p>

Analysen av datamaterialet på dette spørsmålet gav disse funnene.

Studentene oppga at ved å lytte til andre fikk de innblikk i nye måter å løse problemer og utfordringer på fordi man fikk tips om flere måter å løse ting på.

Studentene mente at det er lettere å løse utfordringene når de blir satt ord på og identifisert. Det å få tilbakemeldinger på egne ideer opplevdes også som nyttig.

Deling av tanker ga nye tanker og ideer og erfaringsdeling opplevdes som en fin måte å lære på istedenfor å bare lese seg fram til informasjon ved å google.

Bredden på tematikken i utfordringskortene bidro også til mye læring fordi man reflekterte over ulike relevante temaer og fikk konkrete tips på hvordan man kan løse utfordringene.

Spillet bidro til god samhandling, kommunikasjon og åpenhet.

5.2 Resultater, analyse og funn fra den pedagogisk observasjon

I tabellen under presenterer jeg de analyserte og meningsfortettede resultatene fra den pedagogiske observasjonen.

Tabell nr. 9

Resultater pedagogisk observasjon
<p>1.Samtale og samhandling i gruppa</p> <ul style="list-style-type: none">• Studentene starter med å presentere seg for hverandre før de begynne å spille, for de kjente hverandre ikke fra før.• Det var god stemning og latter i gruppene.• Studentene har god flyt i dialogen seg imellom og det ble aldri stille.• Det var stort engasjement i gruppene.• Noen studenter slet med å forstå andres dialekter, dette gjaldt spesielt de som ikke har norsk som morsmål.• Noen avbrøt litt mens andre svarer, men det er veldig lite av det.• Noen av studentene viste mye sympati og var empatiske og forståelsesfulle til andres utfordringer.• Studentene delte faglige utfordringer knyttet til studiet.• Studentene ga rom for å bruke lang tid på svare og lyttet aktivt, kroppsspråket og ved å stille oppfølgingsspørsmål.• Studentene var åpne og ikke redde for å si meningene sine.• Studentene delte personlige og private ting med gruppa.• Studentene tok seg tid til å tenke og gir grundige svar.• Studentene tok initiativ, ansvar og inkluderende hverandre.
<p>2.Refleksjon over utfordringer</p> <ul style="list-style-type: none">• Studentene var åpne om sine utfordringer• Studentene delte refleksjoner med hverandre.• Studentene lærer av å lytte og sette ord på egne refleksjoner.• Studentene fikk nye tanker og ideer av hverandres refleksjoner• Gruppedeltakerne delte personlige meninger og erfaringer med hverandre.• Studentene opplevde fellesskapsfølelse om vanskelige personlige utfordringer – noen sa « Ja enig» eller «Sånn har jeg det også»• Ved alvorlige og personlige temaer viste studentene interesse og empati til den som fortalte. For eksempel når en eldre student fortalte om at han ikke har vært i hjemlandet på 20 år. Det ble en sterk opplevelse for gruppa som besto av mange unge studenter på 19 – 20 år.
<p>3.Lære av hverandre</p> <ul style="list-style-type: none">• Studentene ga gode råd til hverandre

- Studentene stilte oppfølgingsspørsmål til hverandre
- Fire eller fem personer har mange ulike meninger og ideer, det gir nye impulser og læring når man deler dette med hverandre
- Noen studenter delte gode strategier for læring
- Studentene kom med gode og konkrete tips til hverandre.
- Studentene ga hverandre gode studietips om hvordan man kan lære på flere måter.
- Studentene delte tips om bruk av ulike metoder og AV- midler i læringen
- Studentene delte strategier for hvordan man kan huske bedre.

4. Problemløsning av utfordringer

- Studentene bidro med løsninger på egne og andres utfordringer.
- Studentene fant løsninger på utfordringene de reflekterer over sammen
- Studentene reflekterer over løsninger og over hvordan man kan mestre studiet ved å jobbe jevnlig med fagene gjennom året.

5. Spillet som refleksjonsverktøy

- Spillet så ut til å være et veldig godt refleksjonsverktøy
- Studentene lyttet til hverandres svar og lærte av hverandre ved å dele erfaringer og refleksjoner.
- Utfordringskortene satt det i sving tanker hos gruppedeltakerne fordi man brukte god tid og tok mange runder på hver kort man delte refleksjoner knyttet til. Jeg observerte at ved å bruke god tid på et kort kom man stadig på flere ideer og tanker poppet opp underveis ved at man spinner videre på andres tanker.
- Stemningen steg gradvis i gruppene i løpet av spilltiden. Fra å være litt forsiktige med å dele tanker og refleksjoner i starten, til gradvis å bli mer engasjerte og åpne for hverandre.

6. Spillet regler og funksjonalitet knyttet til metodikk og spillkonsept

- Det er lurt at alle leser reglene før man begynner å spille.
- Om noe er uklart er det enkelt å forstå reglene underveis i spillet.
- Studentene liker at det ble delt ut premier, det virker motiverende og gøy.
- Studentene liker sjanseskortene fordi de bidro med humor og latter.
- Noen av gruppene glemte av og til å ta runden rundt bordet på enkelte utfordringskort, da lærer man så klart mindre.
- Studentene spilte spillet i ca. en time. Noen ville gjerne spille lenger fordi det var gøy og engasjerende eller spilte det flere ganger.
- Spill metodikken fungerte godt og alle kom til ordet ved at man tok runder rundt bordet.
- Utfordringskortene engasjerte studentene og de hadde mye å dele med hverandre fordi temaene var relevante for dem.

Funn fra den pedagogiske observasjonen knyttet til de ulike kategoriene er disse:

Det var god kommunikasjon og samhandling i gruppene. Studentene var åpne og flinke til å lytte til hverandre. I tillegg bidro spillet til gode refleksjoner og at studentene spant videre på hverandres tanker.

Studentene fikk satt ord på egne tanker, utfordringer, erfaringer og løsninger.

Jeg observerte at de hadde utbytte av selve metodikken som samtaleform, ved at de måtte lytte og vente på tur, samt sette ord på egen tanker.

De lærte også mye av hverandre konkrete tips og råd. Sammen fant de felles løsninger på både individuelle og felles utfordringer.

Utfordringskortene traff godt på hva som var relevant å dele erfaringer og refleksjon om knyttet til denne konkrete overgangen.

Reglene i spillet var lett å forstå og studentene hadde god stemning i gruppene når de spilte. De synes det var gøy at det var premier, men ikke så veldig opptatt av å vinne. Gevinsten av å delta i spillet var dialogen dem imellom og utbytte av erfaringsdelingen.

Spill metodikken fungerte godt og bidro til at alle i gruppa ble inkludert, men også måtte bidra. Det er ofte slik at det er de samme personene tar ordet og andre er passive. Metodikken bidro til at alle slipper til med sine tanker, ikke bare de som tenker raskt, men også de som trenger lenger tid på å reflektere og sette ord på egne tanker.

6 Drøfting av funn opp mot teori og tidligere forskning på feltet

Jeg vil nå drøfte funnene i lys av relevant teorier på tidligere forskning på fagfeltet. Jeg dler drøfting opp i to hovedtemaer.

6.1 Drøfting av studentenes utfordringer i onboardingprosessen og hva underviserne må ta hensyn i studieoppstarten

Funnene fra de spørreundersøkelsen viser at de ulike aldersgruppene har både sammenfallende og ulike synspunkter om hvilke utfordringer som er de mest krevende i overgangen som ny student. De yngste studentene under tjue år mener at det å tilpasse seg det nye livet som student, danne nye nettverk og få økt økonomisk ansvar er det som er mest krevende. Med økt økonomisk ansvar trenger studentene å tjene penger ved siden av studiene. Mange jobber ofte til sent på kveld og i helgene. De oppgir at det er en utfordring for å finne god balanse på tiden man skal bruke på studier, fritid og jobb.

I studieoppstarten trenger studentene må få tid til å bli kjent på Campus for å finne fram. De trenger også tid til å komme i orden privat, spesielt om man har fått sen beskjed om at man har fått studieplass. Om studentene har mange private utfordringer de ikke har fått orden på i studieoppstarten, som å skaffe seg bolig, vil dette kreve mye energi og ta fokus bort fra det faglige. Dette bør underviserne være bevisst på og ta hensyn til den første tiden i onboardingprosessen. Læringsdesignet og læringsformene underviserne planlegger i oppstarten bør ta hensyn til slike faktorer. I oppstarten bør underviserne begrense mengden forberedelser til forelesningene og vurdere når det er nødvendig eller ikke, slik at flest mulig av studentene henger med i undervisningen fra starten. Siden denne overgangen ifølge Erikson er en av de største i livet (Erikson, 1992)(Aagre, 2014).

Alle studentene opplever det som utfordrende med nye studieformer, digitale verktøy og tilpasning til akademiske skriving. De yngste studentene opplever at informasjonsmengden er voldsom i oppstarten av studietiden og det er mye å sette seg inn for å kunne fungere som student. Studentene må få tilgang til og lære seg digitale verktøy som Canvas, der forberedelser og forarbeid til forelesningene publiseres. Dette må være på plass før det stilles krav til at studentene skal være forberedt til undervisning.

Fagene er i tillegg nye og ukjent for studentene, derfor trenger de felles innføring for å sikre felles forståelse av dem. Bruk av flipped claesroom som metode helt i oppstarten av studietiden bør man derfor begrense til studentene har fått en liten innføring i fagene. Underviserne må også være bevisst språket sitt i møte med unge og nye studenter slik at gapet mellom hvordan underviserne uttrykker seg og hva studentene klarer å oppfatte ikke blir for stort, som ifølge Thuen er et problem i academia for nye studenter (Thuen, 2019). Ved å ta slike hensyn kan man forbygge frafall i oppstarten av studietiden og bidra til økt gjennomføring noe som er viktig både for studentene, men også utdanningsinstitusjonene og samfunnsøkonomien nasjonalt.

De yngste studentene synes det i tillegg er utfordrende med stort pensum og ingen små prøver underveis. Det kan henge sammen med at hjernen til personen i denne aldersgruppen ikke er ferdig utviklet og det er heller ikke evnen til å planlegge langt fram (Flobakk-Sitter, 2018). Underviserne er ofte eksperter i sine fag, men ikke alltid like godt utdannet i pedagogikk. Alle underviserne som har førsteårsstudenter bør ha god kunnskap om målgruppens kognitive utvikling og hva som særpreger de

ulike generasjonene klassene består av. Thuen støtter dette i sin forskning og mener at studentene treger en gradvis tilvenning til akademia og at underviserne må senke forventningene til studentene den første tiden (Thuen, 2019).

Studentene mellom 20-25 år trekker fram viktigheten av en god progresjon i det som skal læres, for å gi best mulig utbytte og forståelse. Det å lykkes påvirker mestringsfølelsen som igjen påvirker motivasjonen hos studentene. Studenter i denne aldersgruppen peker på at selvdisiplin er en viktig faktor for å oppleve mestring. Det er viktig å ikke utsette det man skal gjøre for å lykkes. Negative opplevelser kan bidra til at studentene føler seg mislykket og mister motivasjonen for å studere. Dette kan medføre store økonomiske konsekvenser for den enkelt student. For at studentene skal oppleve livsmestring er det derfor viktig at de mestrer studiehverdagen.

De økonomiske rammene studentene opplever å ha og utfordringer knyttet til det å få tiden til å gå opp er det også viktig at institusjonene tar hensyn til, for studenter er også 24 timers mennesker. SHoT undersøkelsen peker på at trygg økonomi bidrar til at studentene mestrer studiehverdagen bedre. De trenger derfor tid til å jobbe for å mestre studiet de går på bedre (Sivertsen 2021). Mengden forarbeid før studiesamlinger bør derfor tilpasses til tiden vi lever i som preges av høye priser og utgifter i forbindelse med å bo. Studentene må i stor grad jobbe for å få økonomien til å gå rundt og dette spiser av døgnets timer.

Funnene fra spørreundersøkelsen bekrefter funn i SHoT undersøkelsen om at unge studenter er opptatt av å danne nye nettverk både knyttet til studietiden og fritiden sin (Sivertsen, 2021). De eldste studentene er opptatt av å danne seg nye nettverk knyttet til studiet, fordi fritiden bruker de ofte mye sammen med familien. Gode relasjoner bidrar til trivsel og igjen bidrar til økt læringsevne og mestring fordi emosjoner påvirker evnen til å lære (Vikan, 2014).

Mye er nytt for studentene som å bli kjent på nytt sted og Campus, etablere nye relasjoner og bli kjent med de i klassen. Funnene i denne forskningen peker tydelig på at onboardingsprosessen den første måneden av studietiden er viktig for at den enkelte student skal oppleve livsmestring og for å mestre overgangen til studenttilværelsen som 24-timers mennesker.

6.2 Drøfting av studentenes læringsutbytte og spillets funksjonalitet

Ut ifra funnene i forskningen kommer det tydelig fram at studentene opplever at ThiGro®, som et pedagogisk verktøy, bidro til læring, refleksjon og problemløsning i forbindelse med å mestre studentlivet. Spillet bidro også til å sette ord på egne tanker, dele erfaringer og konkrete tips med andre, samt få i gang god kommunikasjon og samhandling i studentgruppa. Utfordringskortene i de fem spill kategoriene traff målgruppen godt og opplevdes som relevante. Studentene som spilte spillet, oppga at de ble godt kjent med hverandre og man følte seg inkludert i gruppa. De hadde god tone seg imellom og de fikk snakket om mange viktige temaer på en ufarlig måte. Erfaringsdelingen bidro til at studentene fikk nye perspektiver og oppdaget at man kan se på utfordringer fra ulike synsvinkler og at det finnes mange ulike måter å løse dem på. Ved å bruke metodikk inspirert av reflekterende team fikk studentene i gang god erfaringsdeling og alle fikk delt sine tanker og erfaringer (Handal&Lauvås, 2014).

Studentene opplevde spillingen som en lystbetont måte å kommunisere og bli kjent med hverandre på. De fant ut at de hadde både felles og ulike utfordringer. Studentene oppga at det var enklere å si det de mente når temaene ble gitt via utfordringskort i et spill.

Studentene spilte spillet som en obligatorisk timeplanlagt aktivitet, noe som bidro til at alle i klassen ble inkludert og fikk mulighet til å bli kjent med hverandre. Både Eriksen og Mann påpeker i sin forskning at karrierelæringsaktivitetene bør være timeplanlagt og obligatorisk for å nå de studentene som trenger det mest. Da sikrer man også at alle studentene utvikler sin karrierekompetanse (Eriksen, 2022) (Sivertsen, 2019). Min tidligere forskning peker også viktigheten av at karrierelæringsaktiviteten er obligatoriske for å nå dem som trenger det mest (Susnic, 2019).

I studentgruppen 20-25 år pekes det på at spillet bidro til at man fikk satt ord på egne tanker om utfordringer man har og dermed blir mer bevisst dem, slik at de blir det lettere å løse dem. Man får i tillegg god kommunikasjonstrening ved å lytte, stille oppfølgingsspørsmål, spinne videre på andres

tanker og vente på tur. Piaget fremhever at det å reflektere og sette ord på tanker er avanserte prosesser og krever kognitiv modenhet (Piaget & Inhelder, 1974) (Evenshaug & Hallen, 2000).

Studentene mente at spillet bidro til økt samhandling og trening i å løse konflikter ved at man gjennom dialogen ble bevisst andres styrker og svakheter. Studentene sa at det var gøy å spille spillet.

Studentene mente at spillet bidro til åpenhet, god kommunikasjon og trygget. I tillegg ble terskelen for å tørre å si sine meninger lavere som fremmet et inkluderende læringsmiljø. Dette var noe jeg også observerte i min pedagogiske observasjon. Jeg observerte at det var god stemning og latter i gruppene. Dette bidro til mer og mer åpenhet underveis fra spillet startet. Stemningen bygde seg gradvis opp. Jeg observerte at studentene lyttet aktivt til de som hadde ordet og kom med gode oppfølgingsspørsmål. Studentene var også flinke til å lytte på lange svar uten å avbryte. Flere studenter valgte å dele private erfaringer, som gjorde at de kom nær hverandre. Jeg observerte at det ble viste mye empati i slike situasjoner. Spillet bidro også til at studentene ble godt kjent med hverandre på kort tid.

Det ble aldri helt stille i gruppene, fordi man hele tiden fikk nye temaer å reflektere om sammen. Gruppestørrelsen på fire studenter var god, med tanke på at man fikk høre flere innspill knyttet til utfordringene samtidig som man ikke måtte vente for lenge på tur eller på å få ordet. Denne gruppestørrelsen observerte jeg at gjorde det lettere å tørre å si sine meninger. Jeg observerte at studentene ofte spant videre på andres tanker og erfaringer. Synergieffekten av dette var at gruppene som helhet fant mange kreative løsninger, fordi man fikk tid til å tenke mellom hver gang man fikk ordet. Løsningene på utfordringer var en blanding av konkrete tips og strategier.

Ved at gruppene var heterogene fikk studentene ulike impulser. Gruppene besto av personer med ulike kjønn, alder og etnisitet. Ulikhetene gjorde dem nysgjerrige på hverandre, spesielt om noen hadde helt andre erfaringer enn dem selv. I disse situasjonene observerte jeg at interessen for å få vite mer var stor og studentene ble veldig engasjert i hva som ble delt. Det oppsto også noen ekstra rørende øyeblikk under spillingen observerte jeg. Da ble det vist mye empati og studentene viste stor interesse og respekt for den som delte sine tanker. Dette knyttet dem nærmere sammen og bidro til inkludering og forståelse av hverandre.

Sjansekortene i spillet bidro til latter og godt humør som ifølge Vikan bidrar til økt læring ved at det utløser positive følelser (Vikan, 2014). Det at man fikk poeng for gode refleksjoner observerte jeg at også ga studentene glede selv om studentene ikke var så opptatt av å vinne. Jeg observerte også at det er viktig at alle spillerne har lest og forstått reglene og spill metodikken før man begynner å spille. I tillegg fant studentene lett ut av den tekniske spilløsningen underveis mens de spilte. Det var veldig hyggelig å se den store gleden og entusiasmen studentene hadde underveis i spillingen, men også den gode kommunikasjonen og samhandlingen dem imellom.

7 Konklusjon og veien videre

7.1 Konklusjon

Funnene fra denne studien viser at målsetning med å spille ThiGro® - ny student i studieoppstarten ble oppnådd på en meget god måte. Det kommer helt klart fram at ThiGro® oppleves som et lærerikt og artig pedagogisk verktøy. Spillet bidro til læring, refleksjon, problemløsning, samhandling og god kommunikasjon. Studentene fikk satt ord på egne tanker, delt erfaringer og de fikk komme med konkrete tips til hverandre. Studentene opplevde inkludering, fellesskap, trygghet, respekt og forståelse for hverandre. Dette er svært viktige faktorer for å lykkes som student, fordi en god studiesoppstart kan bidra til å hindre ensomhet, isolasjon og frafall.

Studentene mente utfordringskortene var nyttige og hadde relevante temaer. De gode resultatene skyldes i stor grad at spillet er skreddersydd for målgruppa og den konkrete overgangen. Funnene fra studentens svar og mine observasjoner er i tråd med hverandre.

Spill metodikken fungerte meget bra og målet om at studentene skulle reflektere og dele ider med hverandre for å finne gode løsninger sammen ble oppfylt. Jeg observerte at samhandlingen og deling av tanker med hverandre bidro til at studentene fikk trening i å lytte, men også å dele. Summen av alle meningene og erfaringene som er delt i gruppa ga god læring og utvikling av evnen til problemløsning. Evnen til problemløsning er ifølge Sternberg viktig for å kunne jobbe selvstendig og

er en etterspurt ferdighet i framtidens arbeidsmarked (Sternberg, 2012) (World Economic Forum, 2020).

Undervisernes kompetanse om målgruppen er viktig for å møte førsteårsstudentene riktig. Alle underviserne som har førsteårsstudenter bør ha minimum femten studiepoeng i Universitets- og høyskolepedagogikk. Nye generasjoner av studenter starter i høyere utdanning og da må underviserne ha kunnskap om karaktertrekkene til de ulike generasjoner i tillegg til pedagogisk kompetanse og kompetanse knyttet til eget fagfelt.

Studentenes onboardingsprosess er krevende på mange måter og underviserne må tilpasse sitt læringsdesign så godt det lar seg gjøre den første tiden i studieoppstarten. Undervisningen bør forgå så variert som mulig, fordi det er den totale miksen av læringsmetoder og læringsstiler som gir best læring. Et variert didaktisk tilbud, der noen aktiviteter er mer lystbetont kan gi mer motivasjon og læringsglede hos studentene.

Obligatorisk og timeplanfestet karrierelæringsaktiviteter bidrar til at alle studentene får utviklet sin karrierekompetanse og dermed evnen til å mestre sine liv både på og utenfor campus, samt gjøre dem bedre forberedte til å stå lenge i arbeid i en verden med kontinuerlige endringer.

7.2 Veien videre for ThiGro®

Spillportalen ThiGro® er helt ny og kan videreutvikles og utvides med flere spill tilpasset andre målgrupper tverrsektorielt. Karriereveiledere, rådgivere, lærere og HR-ansatte jobber i mange ulike bransjer og med ulike målgrupper. Det er viktig for dem å ha kunnskap om livslang karrierelæring, og om endringer og utfordringer i overganger for ulike målgrupper og hvordan de kan bidra pedagogisk i prosessene. For å gjøre en god jobb trenger de gode og tilpassede verktøy for å forberede veisøkere, elever og studenter på endringer og nye roller i overgangene som møter dem i livets faser.

Via eget nettverk, interne og eksterne samarbeidspartnere tverrsektorielt har det kommet ønsker om at det utvikles spesialdesignede ThiGro® spill for nye målgrupper i tillegg til de spillene vi allerede har utviklet. Det er viktig at høyere utdanning i fremtiden kan samarbeide tverrsektorielt og med næringslivet, slik at de sammen kan utvikle digitale læringsverktøy. Dette vil sikre god kvalitet på verktøyene. Et slikt samarbeid er i tråd med ny strategi i høyere utdanning, der det pekes på at forskning og næringsliv må samarbeide mer med hverandre, for å utnytte hverandres kompetanse og bidra til gode innovasjoner og god samfunnsøkonomi.

Referanser

- Aagre, W. (2014). *Ungdomskunnskap: Hverdagslivets kulturelle former* (2. utg.). Bergen: Fagbokforlag.
- Colijn, S.J. (2022). *Karrierelæring ett sammensatt ord, en kvalitativ studie av lærerens forståelse av begrepet karrierelæring*. Universitet i Sørøst-Norge. <https://openarchive.usn.no/usn-xmllui/handle/11250/3004787>
- Dweck, C. (2017): *Mindset - Updated Edition: Changing the way you think to fulfil your potential*. New York: The Random House Publishing Group
- Eriksen, S. S. (2022). *To be or not to be – Karriereveiledning I høyrere utdanning i Norge: En kritisk diskursanalyse*. Universitet i Sørøst-Norge. <https://openarchive.usn.no/usn-xmllui/bitstream/handle/11250/3049862/no.usn%3awiseflow%3a6724525%3a52432626.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Erikson, E. H. (1992). *Identitet: ungdom og kriser* (2.utg.). København: Rizel
- Evenshaug, O. & Hallen, D. (2000). *Barne- og ungdomspsykologi* (4. utg.). Oslo: Gyldendal akademisk.
- Flobakk-Sitter, F. (2018). *Pedagogikk og hjernen: en introduksjon til fagfeltet pedagogisk nevrovitenskap*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Handal, G. & Lauvås, P. (2014): *Veiledning og praktisk yrkesteori*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk
- HK.dir, (2024): *Kvalitet i karriereveiledning*. Hentet 27.03.2024 fra <https://hkdir.no/kvalitet-i-karriereveiledning/karrierekompetanse/karrierelaering-i-kontekst#Karriereknappene>

Kunnskapsdepartementet. (2016). Fag - Fordypning - Forståelse: En fornyelse av Kunnskapsløftet (Meld. St. 28). Hentet fra <https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/meld.-st.-28-20152016/id2483955/>

Norges offentlige utredninger 2018: Fremtidige Kompetansebehov 1, kunnskapsgrunnlaget 2018:2. Oslo. Seriens redaksjon: Departementenes sikkerhets- og serviceorganisasjon Informasjonsforvaltning

Taylor, David (2015). *David Taylors blogg - Kübler-Ross - Endringskurven*.
<https://www.davidtaylorsblog.com/fight-the-change-curve-v-the-choice-curve/>

OsloMet, (2020). *Programplan for den gode studentopplevelsen*
<https://uni.oslomet.no/dengodestudentopplevelsen/wp-content/uploads/sites/12/2020/06/Programplan-DGS-v.1.0.pdf>

Piaget, J. & Inhelder, B. (1974). *Barnets psykologi*. Oslo: Cappelen.

Ruud, H. H. (2019): *Karriereveiledning virker*. <https://veilederforum.no/artikler/nyheter-og-omtaler/karriereveiledning-virker>

Sivertsen, B. (2021): *Studentenes helse- og trivselsundersøkelse hovedrapport – SHOT tilleggundersøkelse 2021*. Folkehelseinstituttet, Avdeling for helsefremmende arbeid.
<https://sioshotstorage.blob.core.windows.net/shot2018/SHOT2021.pdf>

Sternberg, R. J. & Mio, J. (2012). *Cognitive psykologi* (6.th ed.utg.) Balmont, California: Wadsworth Cengage Learning

Susnic, S. (2020), *Et verktøy for overgangene*. Hentet 21.08.2022 fra <https://veilederforum.no/artikler/metode-og-verktoy/et-verktoy-overgangene>

Susnic, S. (2019), *Overgangen fra elev til student, sett med studenter i høyere utdanning sine øyne*. Universitet i Sørøst-Norge. <https://veilederforum.no/sites/default/files/public/overgangen-fra-elev-til-student.pdf> 6.2.2022

Thuen, F. (2019). *Fra skole til universitet – fra elev til student: En kvalitativ studie om studenters opplevelse av overgangen fra videregående skole til universitet*. Universitetet i Oslo.
https://www.duo.uio.no/bitstream/handle/10852/73839/Thuen-Frida_Fra-skole-til-universitet---fra-elev-til-student.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Udir.no (2019) *Dybdelaring*. <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/dybdelaring/>

Vedeler, L. (2009). *Observasjonsforskning i pedagogiske fag - En innføring i bruk av metoder*. Oslo: Gyldendal Akademiske.

Vikan, A. (2014). *Innføring I emosjoner*. Trondheim: Akademica forlag.

World Economic Forum, (2020): *The Future of Jobs Report 2020*. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020/>
