

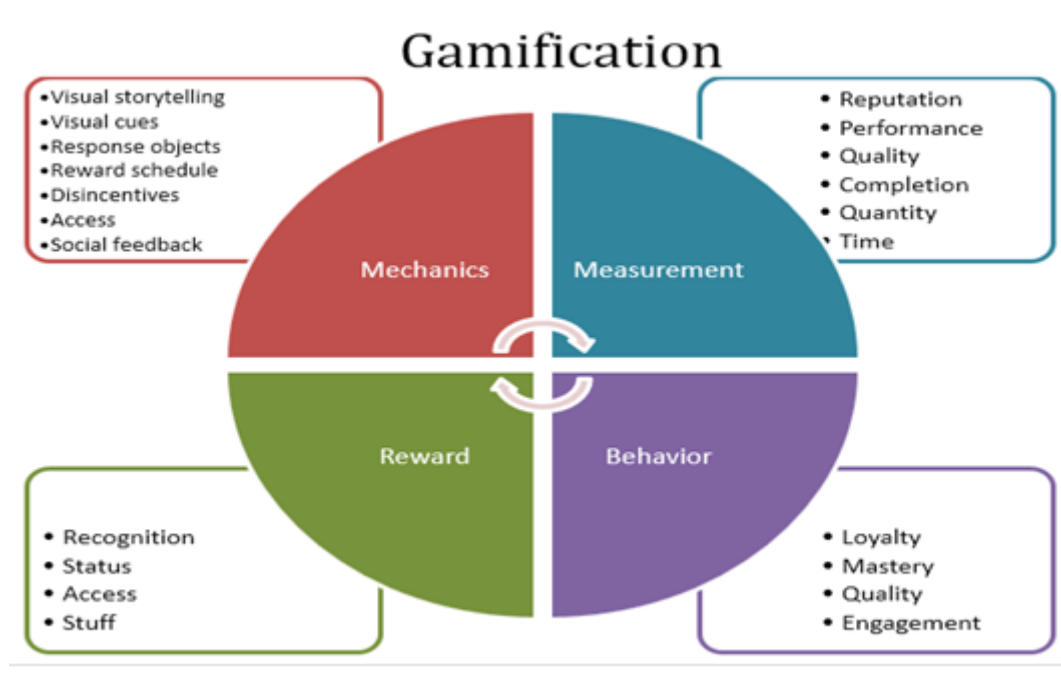
This is an electronic reprint of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version:

Säätelä, Sirku (2019). Spel och spelinläring inom den högre utbildningen. Svängrum-e (mars).

Spel och spelinlärning inom den högre utbildningen

Kraven på digitalisering och att ta in spel i pedagogiken ökar. Utmaningarna är hur vi ska få tillgång till rätt typ av spel, och hur vi ska föra över kunskapen i praktiken.



Vasa universitet, fakulteten för ekonomi, ordnade ett seminarium i samband med "Vasa Game Days" i november, om spel och spelinlärning i den högre utbildningen. Seminariets innehåll var väldigt aktuellt eftersom nya pedagogiska lösningar krävs för att kunna svara på utvecklingskraven inom undervisningssektorn. Seminariets dragare var professorn i ekonomi, Panu Kalmi, samt hans kollegor Minna-Maarit Jaskari och Päivi Borisov. Övriga presentatörer var forskare Matilda Ståhl från Pedagogiska fakulteten Åbo Akademi, Juha Lindell från fakulteten för social och hälsoadministration, Vasa Universitet samt Wärtsilä.

"Kraven på digitalisering och att ta in spel i pedagogiken ökar. Utmaningarna är hur vi ska få tillgång till rätt typ av spel, och hur vi ska föra över kunskapen i praktiken."

Seminariets första presentation av Päivi Borisov handlade om användningen av ett digitalt simuleringsspel inom undervisningen i marknadsföring. Presentatörens reflektion av metoden

var att spelet hjälpte studerande att tillämpa de teoretiska kunskaperna för implementering av "hands-on" kompetens och att spelet gav en inblick av den komplexa världen inom arbetsliv och beslutsfattandet. Dessutom fick studerande övning i tidsplanering och teamarbete, så användningen av spelet utvecklade studerandes arbetslivskompetens.

Studerande gavs ett case till vilket de skulle hitta en lösning baserad på marknadsföringsteorier. Genom spelet sammankopplades kunskaper och färdigheter på så sätt att först krävdes en fördjupning i ämnet och terminologin samt kursinnehållet, därefter gjorde studerande en ram och en strategi hur spelet skulle föras vidare för att nå de mål som blivit uppsatta. Slutligen värderades planens förverkligande och resultat.

Processen krävde ett helhetstänk samt relativistisk förståelse och analytisk förmåga vilka under spelets gång utvecklades hos studerande. Lärarens roll var att fungera som facilitator och mentor. Spelet gav möjligheter för djupinläring och holistiskt tänkande med hjälp av "learning by doing" men även möjlighet till försök och misstag i en trygg omgivning.

Min tanke var att ett likadant uppbyggt spel med fördel kunde användas i ett social-och hälsovårds kontext och olika helhetsmässiga problemlösningar inom social och hälsovård eftersom modellen inte var kontextbunden. Jag har dock ingen kunskap om huruvida dylika spel finns att tillgå eller vad eventuellt införskaffande kunde kosta. Till det ovannämnda spelet har Vasa Universitet skaffat licens.

Konsekvensbedömning med hjälp av spel

Matilda Ståhl pratade väldigt inspirerande om utnyttjande av kända spel och deras visuella miljöer i kontext av konstundervisning för grundläggande utbildning. Forskningen visar att samma koncept kan överföras också på högre utbildning. Presentationen som gavs av Juha Lindell var mycket intressant för mig personligen eftersom den var utförd i ett social och hälsovårds sammanhang.

Presentationen handlade om ett så kallat "Welfare Game" och om spelinläring i undervisning inom social och hälsoadministration. Eftersom social och hälsovården är mycket komplex, kan fattade beslut leda till oväntade resultat. I detta spel användes olika reella problemställningar och exemplen var tagna ur arbetslivet. Studerande fick det första scenariot från spelledaren. Efter det skulle studerande i grupp ge ett förslag på hur problemet löstes. Det skedde med en 5 sidig rapport som skulle bygga på forskningsresultat och fakta. Studerande fick även i uppgift att även fundera i termer av "What if", alltså ta i beaktande alternativa utfall.

Den första rapporten sändes åt läraren som tillsammans med en representant från arbetslivet gick igenom rapporterna och gav kommentarer. I detta skede höll seminarier där rapporterna gick igenom med läraren som facilitator och analytiker varefter studerande fick instruktioner

för den fortsatta processen med nytt scenario som byggde på det föregående och lärarens kommentarer.

Scenariernas och aktiviteternas följder berodde således alltid på vilka val de studerande gjorde och möjlighet att backa tillbaka fanns inte utan studerande blev tvungna att fortsätta från de punkt där de befann sig. På detta sätt är det ju även i det reella livet, det vill säga det finns ingen återvändo och när någonting ändras oväntat måste man finna en lösning till dem i alla fall.

Spel som bro mellan teori och praktik

Lindells reflektion var att genom att scenarier kunde studerande bättre förstå hur komplex social -och hälsovården är. Arbetstillivets medverkan ökade den kollektiva kunskapen och skapade en starkare dialog mellan teori och praktik. De verkliga fallbeskrivningarna kunde dessutom bearbetas i en trygg omgivning.

Scenariospelet förverkligades i icke digital omgivning och seminarierna gjordes som närundervisning. Men tanke på digitalisering och virtuella lärmiljöer är frågan hur den här typens scenariospel skulle kunna förverkligas i digital miljö eftersom iden är utmärkt.

Den tredje presentationen var ”case Wärtsilä” som visade hur företaget upprätthåller och förnyar personalens kompetens så att företaget kan svar på marknadens föränderliga krav i enlighet med företagets strategier och utvecklingsplaner.

Företaget har skapat en egen digital inlärningsplattform WLearn eftersom man anser att den kompetens som företaget behöver ej finns att köpa från utbildningssektorn. I WLearn finns skolningspaket i digitalt format samt olika typer av uppgifter för personalen beroende på vilken avdelning man jobbar på eller vilken befattning eller utbildning personerna besitter. Som morot används exempelvis olika typer av kompetensmärken eller tävlingar mellan avdelningarna.

Målen är både personliga och avdelningsbundna. När målen nås blir man premierad och kan få förutom ett märke t.ex. gemensam middag på husets bekostnad eller nya springskor. WLearn används också för att uppdatera personalens kompetensprofil och är en del av företagets karriärstege. Wärtsilä uppfattar personalen som sin största resurs och är således färdigt att satsa på personalens fortbildning och ”up- to- date kompetens” för att företaget ska kunna utvecklas i önskad riktning.

Ett område med stora möjligheter

Forskarna vid Vasa universitet, i detta fall fakulteten för ekonomi, har gjort ett digert utvecklingsarbete gällande personalen pedagogiska kompetens gällande spel som pedagogisk metod och har genom en enkätstudie utvärderat spelinläringens betydelse både för

studerande samt de lärare som varit involverade. På så sätt insamlas kunskap för forskning och vidareutveckling.

Seminariet var väldigt inspirerande och gav idéer åtminstone åt mig personligen. Den största utmaningen är att få tillgång till spel eller ramar för spel som kan användas i olika kontext för problemlösning och överföring av teoretisk kunskap i praktiskt görande. Scenariospelet visar dock att det inte alltid behövs digitala lösningar utan spel kan användas även i grupsituationer i klassrum. Det som krävs är tillräckligt med tid och resurser att implementera spelinlärning i den substans som undervisas. Kraven på digitalisering och 24/7 möjligheter för studier kräver olika typer av lösningar som ej ännu är används allmänt. Spel är en innovativ möjlighet och i spelinlärning kan inkluderas även alla de fantastiska möjligheter VR (virtual reality= virtuell verklighet) och AR (argumented reality= argumenterad verklighet) lösningar erbjuder ifall viljan och intresset finns.

Text och bild: Sirkku Säätelä, lektor vid Yrkeshögskolan Novia

Texten har publicerats i **Svängrum E**, mars 2019:

<http://svangrum.sofuk.fi/newsletter/index.php/19-2019/mars/72-spel-och-spelinlaerning-inom-den-hoegre-utbildningen>