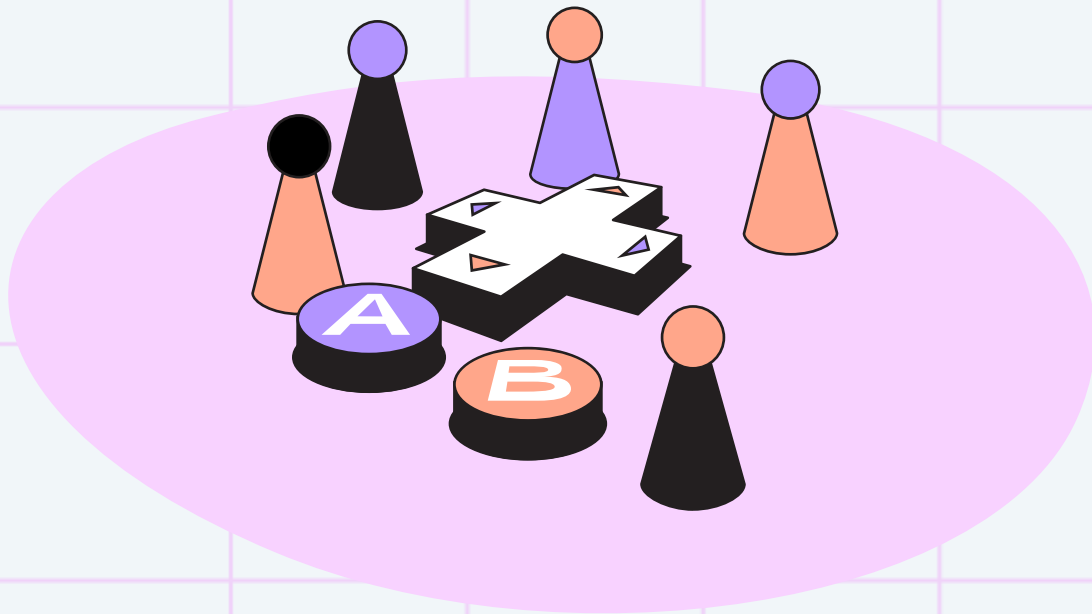




GAMING & PARENTS

**Leiðarvísir,
aðferðafræði og
þátttaka fyrir
fyrirmyndir og
foreldra**



Co-funded by
the European Union

Innihaldsyfirlit

03

Inngangur og
tilgangur skjalsins

04

Aðferðafræði

06

Yfirlit yfir
námskrána

09

Að halda og setja
upp vinnustofur

12

Stuðningsefni og
sjálfsnám

17

Lokaorð

Inngangur og tilgangur skjalsins

Þetta skjal, sem ber heitið Leiðarvísir, aðferðir og þátttaka fyrir fyrirmýdir og foreldra, fylgir og styður Gaming Together. Verkfærakistu foreldra um stafræna miðlun, sem er afurð fyrsta hluta **Gaming and Parents**-verkefnisins.

Þessar leiðbeiningar miða að því að umbreyta fræðilegu og hagnýtu innihaldi verkfærakistunnar í nothæft fræðslutæki sem einkum getur leiðbeint nýjum fullorðinsfræðurum, ráðgjöfum og öðrum við að endurtaka þjálfunaráætlunina sem, eins og titill verkefnisins gefur til kynna, er ætluð foreldrum og fyrirmýndum.

Á vissan hátt mynda þær því aðferðafræðilegan leiðarvísi fyrir framsetningu fræðslu fyrir foreldra og um stafrænt læsi sem **Close in the Distance** og **Rafíþróttasamband Íslands (RÍSí)**, samstarfsaðilar **Gaming and Parents**, prufukeyrðu árið 2025.

Markmiðið er að bjóða upp á aðgengilegt fræðslulíkan sem auðvelt er að tengja við og endurtaka. Fræðslan gerir okkur kleift að:

- auka vitund foreldra um tölvuleikjanotkun barna þeirra og hlutverk leikja í vitsmunalegum og félagslegum þroska;
- hvetja til samtala fjölskyldu og sameiginlegrar þátttöku í stafrænum upplifunum;
- draga úr kynslóðabilinu sem einkennir enn samband foreldra og tölvuleikjamenningar;

- veita verkfæri til að greina áhættu hegðun og hvetja til heilbrigðrar, upplýststrar og þátttökumiðaðrar notkunar stafrænna miðla.

Þessar leiðbeiningar skipa því tvíþætt hlutverk: Til handleiðslu, þar sem þær útskýra hvernig á að nota Verkfærakistuna á hagnýtan hátt og hvernig á að skipuleggja tilteknar lotur í samræmi við aðferðafræði óformlegrar símenntunar;

Þekkingarmiðlun, því að þær gera nýjum aðilum (fullorðinsfræðurum, fjölskyldumiðstöðvum, sjálfseignarstofnunum og ýmsum samtökum) kleift að endurgera fræðsluáætlunina eftir þeirra eigin staðbundnu þörfum.

Skjalið dregur saman reynsluna sem aflað var við framkvæmd sjö fræðslunámskeiða á Ítalíu og Íslandi, sem fram fóru í tengslum við verkefnið **Gaming and Parents**, og breytir aðferðarfræðinni í einingar sem auðvelt er að aðlagða að mismunandi markhópum og lengd.

Í samræmi við meginreglur óformlegrar menntunar og tengslaráðgjafar veita leiðbeiningarnar skýran og sveigjanlegan kennsluramma, sem beinist ekki einungis að upplýsingum heldur fyrst og fremst að þekkingarmiðlun og færni milli "yngri" og "eldri" einstaklinga.

Nálgun verkefnisins – og þessa skjals – byggir á þeirri hugmynd að tölvuleikir séu ekki hindrun, heldur nýtt fræðslu verkfæri sem auðveldlega má breyta í tækifæri til samtals og vaxtar innan fjölskylda.



Aðferðafræði

Aðferðafræðileg nálgun námskeiðsins sem lýst er í þessum leiðbeiningum er byggð á lykilverðum sem endurspeglar þá nálgun á fræðslu sem **Close in the Distance** og **RÍSÍ** hafa kynnt, og innleitt á vinnustofum um tölvuleiki og foreldra árið 2025.

Með það að markmiði að hægt sé að endurtaka fræðsluna og miðla þekkingu til nýrra leiðbeinenda, fullorðinsfræðara og foreldra, er markmiðið nú að lýsa hvernig þróa megi óformlegar, þátttöku- og samtals vinnustofur með hliðsjón af reynslu þátttakenda, þar sem tölvuleikir verða verkfæri til fræðslu, tengsla og samanburðar til að efla samræðum í fjölskyldum og stuðla að því að draga úr stafrænu bili milli kynslóða.

1. Óformlegt nám sem vettvangur vitundar

Verkbættir, sem fjallað er nánar um í Verkfærakistunni, eru hönnuð innan ramma óformlegs náms, þ.e. námsferlis sem leggur áherslu á persónulega reynslu, þátttöku og umræðu. Óformlegt nám er nokkuð frábundið hefðbundum 'fræðilegum' námsaðferðum, því það stuðlar að:

- námi byggt á reynslu ('nám með því að gera'),
- samtölum og sameiginlegum íhugunum sem byggja á raunverulegum upplifunum og reynslu,
- uppbyggingu sameiginlegrar þekkingar byggðri á samræðum milli þátttakenda, oftast stýrt af einum eða fleiri leiðbeinendum.

Með þessari nálgun getur hver lota orðið vettvangur félagslegrar þekkingarmiðlunar, þar sem foreldrar eru ekki einvörðundu viðtakendur heldur virkir þátttakendur og meðhöfundar í ferlinu. Enn fremur (og nokkuð mikilvægt að taka fram) þurfa þátttakendur almennt ekki að undirbúa sig fyrir loturnar, heldur einungis að vera opnir fyrir samræðum, að spyrja sjálfa sig og, í mesta lagi, að deila reynslu sinni.

2. Tengsla-líkanið og samtalsráðgjöf

Með því að fara aðeins nánar í saumana er fræðsluáætlun eins og **Gaming and Parents** nokkuð áþekk öðrum fjölskyldu- og tengslaráðgjöfum, þar sem hún byggir á aðferðum hópavinnu sem byggir á virkri hlustun, deila reynslu og leiðbeindri endursögn, þar á meðal frá tilfinningalegu og huglægu sjónarhorni.

Með þetta að leiðarljósi ættu vinnustofurnar að vera leiddar af fræðsluáðilum, sem samanstanda af ráðgjafa og fræðara (en hlutverkin tvö geta verið í höndum sama einstaklings: leiðbeinandans) því auk þess að kynna lykilverðfangsefni og efni til umhugsunar (í okkar tilfalli tengt leikjamenningu, svokölluðu daglegu stafrænu lífi, stafrænni milligöngu foreldra o.s.frv.) eiga þeir að leiða umræðuna í átt að sameiginlegum samtölum, íhugunum og raunverulegum reynslusögum, jafnvel þeim sem eru erfiðar, með það að markmiði að 'takast á við þær' með hópavinnu.



Á einn eða annan hátt mun markmiðið augljóslega ekki vera að "fræða" foreldra, heldur að hvetja til breytinga á sjónarmiði þeirra með leiðsögn og virkri umræðu innan hópsins, þar sem uppgötvæð er að tölvuleikir eru ekki sjálfir ógn, heldur oft raunverulegur fræðslugrunnur, fjölskyldutæki og samskiptamiðill.

3. Að læra með því að spila

Að læra í gegnum leik er rauður þráður í öllu líkaninu, þessum leiðbeiningum og almennt í öllu **Gaming and Parents**.

Tölvuleikir, sem hefðbundið er að líta á sem tómstundar- eða einangrunarrými, eru hér viðurkenndir sem flókið námsumhverfi vegna þess að:

- þeir geta örvað getu til að leysa vandamál,
- þeir geta styrkt samstarf og samskipti,
- þeir geta bætt athygli og hæfni til ákvarðanatöku,
- þeir geta stuðlað að bættri tilfinningastjórnun.

Í fræðsluáætlun sem byggir á **Gaming and Parents** ættu þátttakendur að greina leikdýnamík, innihald, mismunandi tegundir leikja og ekki síst stafræna hegðun, og læra að þekkja þætti sem hafa vitsmunalegt, félagslegt og tilfinningalegt gildi í daglegri leikmenningu.

4. Stafræn milliganga sem foreldrahæfni

Eitt meginþema verkefnisins er (og hefur verið) stafræn miðlun fyrir foreldra, þ.e. safn aðferða sem fullorðnir nota til að leiðbeina yngri einstaklingum við notkun þeirra í stafrænum heimi.

Þjálfunarverkefnin stuðla að leiðsagnamiðlaðri, öryggri miðlun sem byggir á:

- samræðu og virkri þátttöku,
- samspilun fjölskyldunnar (að spila saman til að auka skilning),
- sameiginlegri áætlun um skjá tíma,
- viðurkenningu á merkjum um vanlíðan eða vandamál vegna notkunar.

Verkfærakistan og þessar leiðbeiningar veita hagnýt verkfæri til að þróa þessa færni, hvetja foreldra til að færa sig frá stjórnandi viðhorfi yfir í meðvitaða fylgd, á sama tíma og lögð er áhersla á möguleg vandamál og tvíræðari þætti beggja aðferða.

5. Stafræn þátttaka og kynslóðarsýn

Að lokum miðar sú aðferð sem hér er beitt að efla umræðu milli kynslóða, þar sem foreldrar og börn geta viðurkennt hvort annað sem kyndilbera mismunandi en samverkandi þekkingar.

Í þessu samhengi verður leikjaspilun mögulega mjög mikilvægur vettvangur til að stuðla að fjölskylduböndum sem byggð eru á opnum samræðum, samkennd og samvinnu. Með því að nýta stafræna tækni (eða að minnsta kosti stóran og verulegan hluta hennar, eins og í okkar tilfelli) sem tæki til virkrar þátttöku og aukinnar þátttöku einstaklinga, hópa og fjölskyldna.



Yfirlit yfir námskrána

Á grundvelli reynslu sem aflað var í vinnustofunum sem haldnar voru á Ítalíu og Íslandi í tengslum við **Gaming and Parents**-verkefnið og efnisins sem lagt var til í Gaming Together, í þessum kafla er lagt fram þjálfunarlíkan sem hægt er að endurtaka. Þetta ekki stífur rammi á þjálfunarlíkaninu heldur staðlað skipulag sem gagnlegt er fyrir þá sem vilja innleiða eða aðlaga svipaða fræðsluáætlun sem miðast að foreldrum og fyrirmyndum sem hafa áhuga á að þróa stafræna þekkingarmiðlun fjölskyldunnar. Miðað við mjög þátttöku- og samtalsmiðað eðli hinna vinnustofa í **Gaming and Parents**, væri nokkur einföldun að líta á þetta líkan sem stífan ramma eða líkan sem á að endurtaka nákvæmlega. Kjarni upplifunarinnar er og verður virk þátttaka foreldra – og, almennt, allra fullorðinna sem vilja skilja heim tölvuleikja betur: kennara, uppallendur, starfsfólks í ungmennastarfi, í raun allra sem koma nálægt yngri kynslóðum og heyra orð eins og *Fortnite*, *Roblox* eða *League*. Það sem knýr þessar upplifanir áfram er gagnkvæm hlustun, að deila reynslu og hæfileikinn til að setja eigin hugmyndir, efasemdir og stafrænar venjur í leik. Hver vinnustofa mótast af áþreifanlegri reynslu þátttakenda, spurningum þeirra og fjölskylduadstæðum sem þeir sem þeir leggja til umræðu með hópnum.

Eins og áður hefur komið fram er hlutverk leiðbeinandans ekki að "stýra" með fyrirfram ákveðnu handriti, heldur að auðvelda ferli sameiginlegrar uppgötvunar, þar sem tölvuleikurinn verður hlutlaust og skapandi rými til að takast á við flókin mál eins og traust, sjálfstæði, sameiginlegan tíma eða þörfina fyrir viðurkenningu milli foreldra og barna. Frá þessu sjónarhorni er það sem í raun ekki röð æfingana sem skiptir mestu máli heldur aðferðafræðilegt viðhorf: opinn hugur, forvitni og vilji til að móta eigin merkingu í kringum tölvuleikinn (eða í tölvuleiknum). Til einföldunar og með það að markmiði að gera það sem aðveldast í framkvæmd, er líkanið hannað fyrir sjö fundi, um það bil tvær klukkustundir hver, sem hægt er að halda hvort sem er í persónu eða á netinu, með hópi um tíu þátttakenda eða örlítið fleiri. Hvern fund er hægt að bjóða upp á stakan eða sem hluta af heildar námskeiði, allt eftir samhengi og bakgrunni markhópsins.

Eining 1 – Að skilja tölvuleikjamálið

Markmið: að kynna nútíma

tölvuleikjamenningu, yfirstíga staðalímyndir og byggja upp sameiginlegt málfar.

Dæmi um verkefni: upphafleg hugmyndavinna um orð og myndir sem tengjast tölvuleikjum; gerð smáorðalista; stýrð umræða um mismunandi tegundir leikja.

Heimild: Orðalisti (bls. 11) og 3. kafla verkfærakistunnar (bls. 16), sérstaklega bestu starfshættirnar og æfingarnar með *Fortnite* og *Roblox*.

Mælt er með 2 klukkustundum.



Co-funded by
the European Union

Eining 2 – Menntunargildi tölvuleikja

Markmið: að þekkja þætti sem geta eft huglæga, félagslega og tilfinningalega hæfni þætti notenda í leikjum.

Dæmi um verkefni: sameiginleg greining á tölvuleikjum sem þátttakendur velja; umræða um færni sem leikirnir geta eft og áhrif þeirra á hegðun.

Heimild: Kaflí 3 í Verkþærakistunni (bls. 16), sérstaklega kaflinn "Færni sem þróast í gegnum leik" (bls. 21).

Mælt er með 2 klukkustunda tímalengd.

Eining 3 – Tímastjórnun og velferð fjölskyldunnar

Markmið: að velta fyrir sér skipulagi stafræns tíma og jafnvægi milli tölvuleikja, skóla, samskipta og daglegra athafna.

Dæmisamverkefni: Gerð "stafrænnar fjölkyldu dagbókar"; hermar í stjórnun skjátíma; samanburður á raunverulegum aðferðum foreldra.

Heimild: Kaflí 4 í verkþærakistunni (bls. 37), sérstaklega lokaæfingin (bls. 58)

Mælt er með 2 klukkustunda tímalengd.

Eining 4 – Sameiginleg leikjaspilun og umræða þvert á kynslóðir

Markmið: að kanna sameiginlega leikjaspilun sem tól til tengslamyndunar; að styrkja samskipti foreldra og barna með sameiginlegum upplifunum.

Dæmi um verkefni: samvinnuspilun eða virkt áhorf með leiðsögn spilara; gerð "Sáttmála um samspilun fjölskyldu."

Heimild: Kaflí 4 í verkþærakistunni (bls. 37), sérstaklega kaflinn "Hugmyndir að leikjaupplifunum fyrir fjölskyldur" (bls. 48) og æfingar sem fylgja kaflanum.

Mælt er með 2 klukkustunda tímalengd

Eining 5 – Að greina og bregðast við stafrænum vanda

Markmið: að læra að greina á milli ákafa og vandamála við notkun tölvuleikja; að þekkja áhættuþætti.

Dæmisverkefni: greining á raunverulegum dæmum; umræða um hvernig hægt sé að hlusta og veita stuðning; kortlagning stuðningsþjónustu.

Heimild: Kaflí 5 í Verkþærakistunni (bls. 59), einkum inngangskaflinn (upp að bls. 64).

Mælt er með 2 klukkustunda tímalengd.

Eining 6 – Rafíþróttir og ný stafræn samfélög

Markmið: að skilja rafíþróttir og streymisveitur sem form félagslífs og náms.

Dæmi um verkefni: áhorf á stutt myndskaið af rafíþróttaviðburðum; umræða um færni, gildi og áhættu keppnisleikja.

Tilvísun: Kaflí 6 í verkþærakistunni (bls. 66), sérstaklega inngangshluti (upp að bls. 70) og æfing (t.d. æfingin á bls. 73 um *FIFA*).

Mælt er með 2 klukkustunda tímalengd.

Eining 7 – Yfirlit, íhugun og framhald

Markmið: að fara yfir þekkingu sem hefur verið aflað, meta námskaiðið og skilgreina góðar fjölskylduvenjur fyrir stafræna miðlun.

Dæmisamverkefni: skil á efni úr fyrri einingum; persónuleg endurgjöf í hvaða formi sem er; opin umræða "Hvað tek ég með mér heim?"

Vísun: Fræðslumyndblað (bls. 74)

Mælt er með 2 klukkustunda tímalengd.



Hagnýtar ráð fyrir nýja leiðbeinendur og kennara:

- Skiptu á milli fræðandi, reynslu- og umræðu verkefna.
- Ljúktu hverri einingu með persónulegri eða hópmiðaðri endurgjöf og íhugunum.
- Aðlagðu málfar og verkfæri að stafrænni færni þátttakenda.
- Hvetja þátttakendur til að gefa endurgjöf: stuttar skriflegar íhuganir, jafnvel persónulegar, eða einfaldari munnlegar frásagnir af áþreifanlegum reynslu, túlkaðar í ljósi nýrrar færni sem aflað hefur verið í einingum og hópavinnu.



Að halda og setja upp vinnustofur

Til að tryggja sjálfbærni og áframhaldandi notkun efnisins í **Gaming and Parents** er mikilvægt að annars vegar þekkja vel hina ýmsu kafla verkfærakistunnar og æfingar hennar (sem hafa verið hannaðar til að vera aðgengilegar jafnt ófaglærðum sem lærðum), og hins vegar að huga að því hvernig fullorðnir eru virkir í þátttöku, jafnvel í stakri lotu. Enn frekar er mikilvægt að hafa í huga að árangur óformlegrar fræðslu sem þessarar ræðst að miklu leyti af félagslegu andrúmslofti sem skapast, hlutverki leiðbeinanda (eða leiðbeinenda) og hæfni til að hvetja til virkrar þátttöku, traust og gagnkvæma opna umræðu. Með öðrum orðum: aðferðin virkar aðeins ef hópurinn virkar.

Hlutverk og leiðbeinendur

Hver fræðslustund ætti að byggja á nærveru að minnsta kosti eins leiðbeinenda, helst tvíeyki sem samanstendur af:

- **kennari/stjórnandi (e.facilitator)**, sem kynnir efnið, leiðir umræðuna og tryggir samræmi við námsmarkmiðin;
- **meðstjórnandi** sem einbeitir sér að því að skapa gott andrúmsloft í hópnum, hlustun og stjórnun á persónulegum umræðum.

Í aðstæðum þar sem einungis er möguleiki á einum leiðbeinanda er hægt að sameina þessar ábyrgðir í sama einstaklinginn, að því gefnu að jafnvægi haldist milli stjórnunar, hlustunar, leiðsagnar og þátttöku.

Helsta hlutverk þeirra er að auðvelda samræður með því að bjóða upp á hugmyndir og sniðmát fyrir verkefni, þar á meðal verkefni sem hvetja til íhugunar, fremur en að stýra.

Með öðrum orðum er nauðsynlegt að vita hvernig á að "halda sér á miðjunni": að veita þátttakendum ramma en jafnframt skilja eftir pláss fyrir hið óvænta, því oft koma mikilvægustu augnablikin fram í sjálfspróttinni sögu eða óundirbúnum umræðum (til dæmis beinn samanburður á mismunandi reynslu í uppeldi, alltaf í kringum þemað "leikir").

Hópurinn sem öruggt rými

Gæði náms í óformlegu menntunarumhverfi, eins og áður hefur komið fram í þessum leiðbeiningum, ráðast að miklu leyti af gæðum samskipta sem skapast innan hópsins.

Frá fyrsta fundi er gagnlegt að skapa traust: með nokkrum skýrum reglum sem eru ræddar með þátttakendum, til að tryggja virðingu, trúnað og tjáningarfrelsi.

Meðal algengustu reglna eru:

- allt sem sagt er í hópnum verður einungis rætt innan hópsins;
- öll sjónarhorn eru jafn gild, svo lengi sem þau eru sett fram af virðingu;
- ekkert er "rétt eða rangt", aðeins mismunandi reynslur sem hægt er að kanna saman.

Þessi nálgun dregur úr fjarlægðinni milli leiðbeinanda og þátttakenda og stuðlar að andrúmslofti sameiginlegrar ábyrgðar, þar sem foreldrar finna einnig að þeir séu virkir þátttakendur í ferlinu.

Vinnustofuumhverfið

Eftir því hvernig úrræðum og samhengi er háttað er hægt að skipuleggja vinnustofur:



Co-funded by
the European Union

- **í persónu**, helst í gestrisnum og sveigjanlegum rýmum (fundarherbergjum, bókasöfnum, fræðslumiðstöðvum, samfélagsrymum) þar sem unnt er að vinna í hring og nota sjónrænt efni (t.d. fartölvur til að sjá leik beint, spjaldtölvu eða jafnvel snjallsíma, miðað við útbreiddir farsímaleikir eru)
- **Á netinu**, í gegnum fjarfundarbúnað sem gerir kleift að búa til smærri vinnuhópa og sameiginlegar umræðustundir, með skjádeilingu, einmitt til að sýna myndskleið úr tölvuleikjum, augnablik tengd heimi rafíþróttu o.s.frv.

Mælt er með að undirbúa:

- sameiginlega töflu- eða skrifborð (raunverulegt eða stafrænt) til að safna lykilpunktum, hugmyndum og íhugunum;
- myndskleið eða myndir úr vinsælum leikjum (mörg dæmi eru nefnd í Verkfærakistunni);
- stutt og skýr vinnublöð, sem nýtast til að örva íhuganir einstaklinga eða hópsins;
- blöð (pappír eða stafræn) sem þátttakendur geta skrásett vafa, reynslu og íhuganir sínar á.

Almennt ætti umhverfið að miðla hlýju og óformlegheitum: hópurinn þarf að finna fyrir trausti og frelsi til að tala, jafnvel um mistök eða ótta.

Í eigin persónu er einföld aðferðafræði að raða stólum í hring fremur en í röð sem snýr fram ávið.

Hópadýnamík og tímastjórnun

Venjuleg tveggja klukkustunda eining má skiptast í þrjá meginþætti:

- Kynning og inngangur (20 mín) – ísbrjótur, kynning á umræðuefninu, tenging við síðasta fund.
- Megin markmið (60 mín) – æfing, umræða, greining á dæmi eða samspilun.
- Samantekt (30 mín) – sameiginleg endurgjöf, loka athugasemdir, endurgjöf

Á meðan á umræðunni stendur ætti leiðbeinandinn að hvetja til:

- til að tryggja að allir fái pláss og tækifæri í umræðum;
- stöðugar tengingar við persónulegar reynslur þátttakendanna ("sonur minn er mjög hrifinn af *Roblox*"; "ég þekki *Fortnite*"; "ég spila líka stundum...")
- virðingar á ólíkum sjónarmiðum og nýta þau til frekari umræðu.

Tímaskipulaginu ætti að halda sveigjanlegu: það sem skiptir máli er ekki að "klára dagskrána", heldur að fylgja hópnum í gegnum gagnlegt ferli.

Stuðningstæki og efni sem mælt er með

Við snúum aftur að þessum punkti einmitt vegna þess að reynsla **Gaming and Parents** hefur sýnt að sjónræn og gagnvirk tól auka verulega árangur í vinnustofum af þessu tagi.



Tillögur að stuðningstækjum:

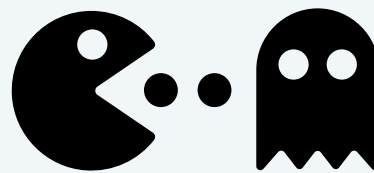
- stutt klippur eða sýnishorn úr vel þekktum titlum (t.d. *Minecraft*, *FIFA*, *The Sims*, *Fortnite*, *Animal Crossing* o.s.frv. Allir þessir titlar eru auðveldlega aðgengilegir og má finna á *YouTube*, til dæmis);
- Íhugunarblað sem er innifalið í eða innblásið af Verkfærakistunni, t.d. í formi glæra (PowerPoint eða sambærilegs hugbúnaðar);
- stuttar netkannanir til að meta skynjanir og breytingar á viðhorfum;
- rafrænar töflur eins og Miro, Padlet eða Jamboard til að safna framlögum og hugmyndum í netfundum, ef hópurinn er mjög virkur í þátttöku (og þegar kunnugur slíkum verkfærum, sem getur verið dálítið erfitt fyrir þá sem eru ekki tæknivænni).

Endurgjöf og framhald

Hver vinnustofa ætti að skilja eftir sig spor um hvað fór fram: orð, hughrif, samtalsbrot, glósur eða stutt skrifleg og munnleg endurgjöf. Ekki er þörf á að safna gögnum eða töflum, heldur frekar að fanga merkingu upplifunarinnar: vangaveltur sem komu fram, viðbrögð þátttakenda, breytingarnar á skynjun sem eiga sér stað milli funda. Endurgjöf getur verið í formi stuttra athugasemda frá leiðbeinendum, athugasemdir sem þátttakendur skilja eftir, eða jafnvel bara lykilorð sem deilt er í lok lotunnar, í hvaða formi sem er (munlegt, skriflegt, myndrænt o.s.frv.). Markmiðið er að skapa sameiginlega minningu, ekki fullkomna eða kerfisbundna, heldur minningu til að segja frá því hvernig hópurinn upplifði ferðalagið.

Með tíð og tíma er hægt að safna þessu saman eða vinna úr því sameiginlega samantekt (setningu, orðakort, orðaský) sem hægt er að deila með þátttakendum eða þeim sem munu framkvæma svipuð verkefni.

Í þessu ljósi þjónar skráningin sannarlega tilgangi sínum að efla raddir þátttakendanna og halda á lífi því sem dagskráin hefur skapað í kringum hversdagslega stafræna tækni og tölvuleikjamenningu, sem gæti innblásið nýja leiðbeinendur og nýjar vinnustofur í framhaldinu.



Stuðningsefni og sjálfsnám

Að kynna tölvuleikjafræðslu og stafræna miðlun innan fjölskyldunnar þýðir fyrst og fremst að kynnast efninu.

"Reglurnar" sem gilda um þátttakendur (hvort sem um er að ræða foreldra, forráðamenn eða, eins og oft hefur verið nefnt, fullorðna sem koma að tölvuleikjamálum í vinnunni, í samskiptum við yngri kynslóðir o.s.frv.) gilda einnig um þá sem stýra, fræða og leiða:

Þú þarft ekki að vera tölvuleikjasérfræðingur, áhugamaður um rafíþróttir né mjög kunnugur flóknari þáttum menntunar í tölvuleikjum (eða, einfaldlega, margmiðlamenntunar), en þú þarft að vera forvitinn, kannski þegar fær í víðara samhengi stafræns læsis fyrir þá sem eru minna reyndir, og tilbúinn að kanna áður en þú fylgir.

Þessi síðasta kafli býður upp á nokkur hagnýt verkfæri og sjálfsnámskeið fyrir þá sem vilja bjóða upp á vinnustofur eða verkefni innblásin af **Gaming and Parents**, með vísun í **Gaming Together** fyrir kenningar, ítarlegri æfingar og fróðleikskassa.

Lykilefni

Hér er stuttur listi yfir það sem þú gætir þurft til að þjálf þig sem kennara og leiðbeinanda í fræðsluáætlun svipaðri þeirri sem **Gaming and Parents** hefur innleitt:

- **Verkfærakista "Að spila saman. Verkfærakista stafrænnar foreldra miðlunar"**

Kjarninn í verkefni okkar, með fræðilegri innsýn og líkönum af fræðslu um leikjaspilun, stafræna miðlun og fjölskyldusamspilun. Mikilvægasta atriðið fyrir **Close in the Distance** og **RÍSÍ** var einmitt að bjóða, á sem aðgengilegastan hátt, upp á hagnýtar leiðir og upplifanir sem raunverulega beindust að víðu viðfangsefni raunverulegra, vinsælla tölvuleikja sem eru mikið spilaðir og ástsælir meðal neytenda á öllum aldri. Youtube) er óprótandi uppspretta til sjálfsnáms og hentar einnig til að búa til auðvelt, meðfærilegt og endurtekningarhæft 'fræðslusafn'.



Co-funded by
the European Union

- **Rafrænt bókasafn Gaming and Parents-verkefnisins**

Stafrænt skjalasafn verkefnisins okkar, inniheldur meðal annars vandamálalatré, upplýsingamyndir, ytri tengla og margar aðgengilegar heimildir. Rafræna bókasafnið má alltaf nálgast á www.closeinthedistance.com í sérstökum hluta í valmyndinni.

- **Ókeypis stafræn verkfæri fyrir vinnustofur**

Til að undirbúa mögulega vinnustofu með þátttakendum má nota algengustu verkfærin sem notuð eru í hefðbundinni, net- eða blandaðri símenntun: Google Forms fyrir stuttar kannanir eða endurgjöf, Padlet/Jamboard fyrir samvinnu og kynningar, Canva til að búa til vinnublöð eða upplýsingamyndir, PowerPoint eða sambærilegan hugbúnað til að búa til glærur til að deila. Frá þessu sjónarhorni er vinnustofa um tölvuleiki ekki mjög frábrugðin öðrum mögulegum vinnustofum um borgaraleg málefni, umhverfis- og sjálfbærnisurningar, mýkri færni o.s.frv.

Sjálfnáms fyrir nýja leiðbeinendur

Hér að neðan eru nokkrar einfaldar leiðir til að kynnast leikjamálum og skilja fræðslumöguleika þeirra áður en þú leggur þær fyrir hópa. Eins og áður hefur komið fram, er hægt að nýta Verkfærakistuna fyrir æfingar, líkön og ítarlegri og nákvæmari upplýsingar.

League of Legends: samstarf í keppni

League of Legends er mjög frambærilegur rafíþróttaleikur. En hann er einnig meðal vinsælastu keppnisleikja hjá áhugamönnum, ásamt Fortnite. Vinsamlegast skoðaðu Verkfærakistuna fyrir mun ítarlegra yfirlit yfir *League*, en til undirbúnings fyrir sjálfsnám, leggjum við til að þú:

Farir á *YouTube* og leitar að:

League gameplay mid lane

eða

League of legends beginner match full game

Horfðu á myndbandið í um það bil tíu mínútur, jafnvel þó þú skiljir ekki öll smáatriðin.

Skoðaðu hvað gerist: fimm leikmenn í hverju liði hreyfast um kort, reyna að ná markmiðum og samræma aðgerðir sínar. Við nánari skoðun er myndbandið nánast alltaf tekið frá sjónarhóli eins leikmanns, sem stjórnar hetju í leiknum, tekst á við andstæðing og reynir að lokum að vinna með liðinu sínu.

Þú munt taka eftir því að leikmennirnir eiga skjót samskipti, t.d. með hinum frægu "pings" (sem hafa orðið hluti af unglingamáli í öllum löndum), taka stöðugar ákvarðanir og bregðast við mistökum í rauntíma.

Reyndu að spyrja þig:

- Er einhver sem virðist að lokum 'leiða' liðið?
- Milli spjalls og "ping-a", hvernig virðast þeir takast á við spennustig, augnablik þegar nauðsynlegt er að safnast saman ('group up')?
- Hvernig hvetja þeir hvorn annan? Gefðu gaum að 'emotes', sjónrænum vísbendingum sem eru órjúfanlegur hluti af samskiptamáli leiksins.

Markmið: að skilja hvernig tölvuleikir verða, innan samkeppnisumhverfis, að tækifæri til samvinnu, samskipta og markmiðasetningar. Á bak við hraðann og sýnilega ringulreiðina getur jafnvel óreyndasta auga séð hvernig félags- og vitsmunalegir hæfileikar eru þjálfaðir, með óumdeilanlegu gildi jafnvel fyrir utan skjáinn.



Roblox: sköpunargáfa og sameiginlegir heimar

Roblox er einn vinsælasti stafræni vettvangur meðal barna og unglinga. Hann er ekki beint stakur tölvuleikur (og, ef við viljum ýkja, erum við ekki einu sinni viss um að hann sé yfir höfuð tölvuleikur), heldur frekar miðstöð fyrir þúsundir sýndarheima sem notendur sjálfir hafa skapað, þar sem þeir geta byggt, kannað og leikið sér saman. Þetta er sýndarrými sem gæti verið ótæmandi rými fyrir sköpunargáfu, en einnig til félagslífs og tilrauna.

Eins og með *League* inniheldur verkfærakista okkar æfingar og ítarlegar útskýringar á *Roblox*-fyrirbærinu, til dæmis hlutverki þess í heimsfaraldrinum, ásamt öðrum vinsælum titlum (fyrst og fremst *Among Us*).

Til að byrja, mælum við með að fara á *YouTube* og leita að:

“*Roblox gameplay*”

eða

“*Exploring Roblox worlds*”

Eða, ef þú vilt beina nálgun, búa til ókeypis prófíl á *roblox.com* og reyna að fara inn í nokkur heima.

Fimmtán mínútur duga til að skilja almenna grunnhugmyndina á bakvið *Roblox*. Ólíkt *League of Legends* krefst *Roblox* ekki ítarlegrar kennslu eða “tæknilegrar kunnáttu.” Enn fremur er hægt að nálgast það beint í snjallsíma eða spjaldtölvu, sem og á tölvu.

Horfðu á *YouTube*-klippuna til að sjá hvað gerist: leikmenn hreyfa sig um umhverfi sem aðrir notendur hafa búið til, oft með mjög mismunandi reglum, útliti og markmiðum.

Sumir heimar líkjast hlutverkaleikjum, á meðan aðrir líkja eftir störfum, skólum, borgum eða litlum samfélögum þar sem fólk einfaldlega spjallar og leikur saman.

Reyndu að spyrja sjálfan þig:

- Hvaða gerðir leikja eða umhverfa virðast laða spilara mest að sér?
- Hvaða gerðir hegðunar koma fram? Samvinna, samkeppni, forvitni?
- Eru reglur heimsins skýrar eða eru þær “óskrifaðar” meðal þátttakenda?

Markmið: að kynnast því að *Roblox* er rými fyrir sköpun, óformlega námsupplifun og, umfram allt, sýndarsamveru fyrir gríðarlegan fjölda fólks (aðallega ungmennt, en ekki endilega).

Að fylgjast með þessum umhverfum þýðir að tengjast raunverulega því hvernig yngri kynslóðir ímynda sér, byggja upp og búa í stafræna heiminum. Ólíkt væntingum, ekki einungis (og ekki alltaf) sem áhorfendur, heldur sem fullkomlega “félagslegir” skaparar.

Hlutverkaleikir: sögur og siðferðislegar ákvarðanir

Hlutverkaleikir (RPG) eru eina elsta og flóknasta tegund sögumiðaðra tölvuleikja. Það er mikill munur á hlutverkaleikjum (RPG) og *League of Legends* (sem hefur einnig ríka sögu, eða ‘lore’) eða *Roblox*: í RPG-leikjum sigrast leikmenn ekki einungis leikinn, þótt ýmsar áskoranir þurfi að yfirstíga, heldur leika þeir persónu, taka ákvarðanir, standa frammi fyrir siðferðilegum vandamálum og fylgjast með hvernig val þeirra hefur áhrif á framvindu sögunnar. Fyrst og fremst sökkva þeir sér í og finna tengsl við frásögnina, persónurnar, umhverfið og tónlistina, svipað og með góða skáldsögu.



Til að fá hagnýtt sjálfsnám mælum við einnig með að fara á *YouTube* og leita að:

“Undertale full gameplay”

eða, ef þú kýst frekar kvikmyndalegri fyrirsögn,

“Life is Strange Episode 1 walkthrough”

eða

“Skyrim first quest gameplay”

Eða jafnvel

“Final Fantasy XVI walkthrough,” “Nier

Automata walkthrough”

(Listinn gæti haldið áfram endalaust!)

Eða prófaðu að spila sjálfur: *Undertale* er auðvelt að hlaða niður fyrir PC eða Mac, það er létt forrit og þú getur náð tökum á uppbyggingu þess á mjög skömmum tíma. Flesta ofangreinda titla er hægt að kaupa í tölvu (PC) ef þú átt ekki leikjatölvu. Nútíma leikjatölvur (og nýrri titlar) bjóða nánast alltaf upp á ókeypis kynningu (e. Demo) sem hægt er að hlaða niður til að prófa án þess að þurfa festa kaup.

Sjáðu svo hvað gerist: leikmaðurinn fer um frásagnarheim þar sem hver ákvörðun (að berjast, tala, fyrirgefa) hefur mismunandi afleiðingar. Framvindan og hraðinn er óhákvæmilega mun hægara en í keppnismiðuðum fjölspilunarleik, en hver samtalsena og hver ákvörðun opnar hugleiðingu um mannlega hegðun.

Spyrðu þig:

- Virkar frásögnin? Er sagan grípandi?
- Hvaða tilfinningar vekur inngangurinn? Tónlistin?
- Á hvaða hátt lætur leikurinn þig finna ábyrgð á gjörðum þínum?
- Í hvaða tegund fellur hann? Líktist hann frekar kvikmynd eða skáldsögu, eða hvoru tveggja?

Markmið: að skilja hvernig tölvuleikir, sem frásagnar- og siðferðisrými, geta örvað samkennd, íhugun og færni í ákvarðanatöku.

RPG-leikir eru samkvæmt skilgreiningu einstaklingsbundin upplifun, en í raun vekja þeir upp stórar rótgrónar spurningarnar: hver við erum, hvað við veljum og af hverju, og ekki síst, hvers vegna við sem mannverur neytum sagna og frásagna og höfum alltaf gert það.

Að byggja upp starfandi samfélag

Hvert fræðsluverkefni, eins og **Gaming and Parents**, endar ekki endilega með síðustu vinnustofu.

Upplifanir, íhugun og jafnvel efasemdir sem koma fram á meðan á verkefnum stendur geta orðið upphafspunktur nýrrar umræðu.

Þeir sem prófa þessar nálganir—kennarar, ráðgjafar, foreldrar eða aðrir leiðbeinendur—geta stuðlað að vexti starfssamfélags: nets fólks sem deilir hugmyndum, efni og sjónarmiðum um stafræna og fjölskyldufræðslu. Að byggja upp starfssamfélag þýðir ekki að stofna nýjan félagslegan hóp eða formlegt verkefni, heldur að halda samræðunni opinni. Reglubundinn fundur milli fræðara, óformlegur samskiptamiðill eða sameiginlegt safn af verkefnum og dæmum getur dugað.

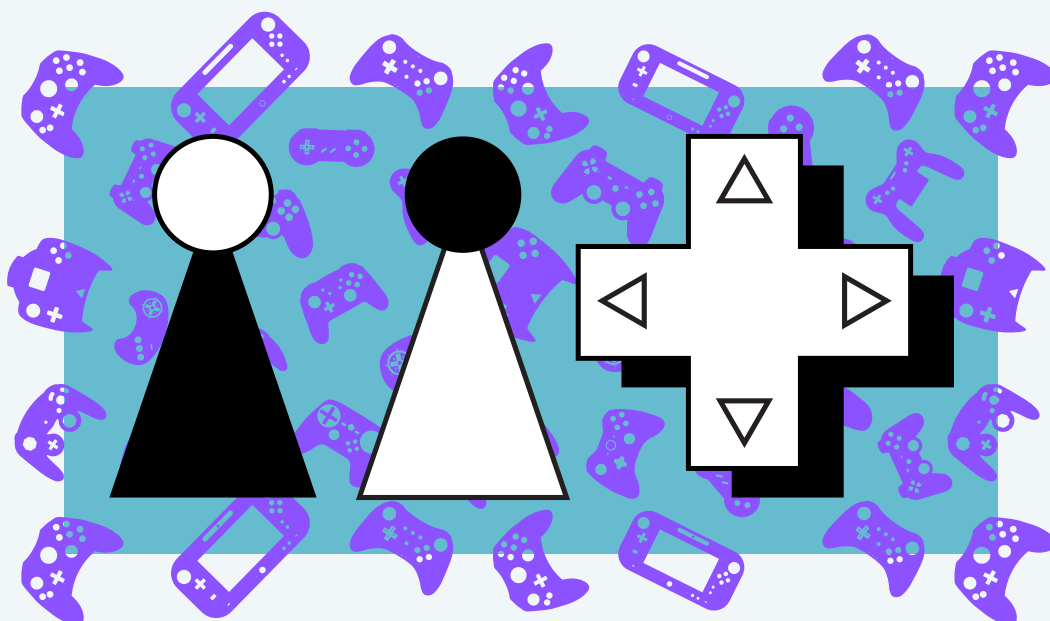
Eða, réttara sagt, að deila reynslu af sjálfsnámi, eins og þeim sem lýst er og talin eru upp hér að ofan, með samstarfsfólki á vinnustaðnum, hvort sem um er að ræða félagasamtök, fræðslumiðstöð, skóla og svo framvegis. Það sem skiptir máli er að halda reynslunni ekki að sér, heldur að miðla henni: deila henni, sameina krafta og leyfa öðrum að aðlagja hana að sínum eigin aðstæðum, og tryggja þannig að þessi miðlun geti skapað nýja sameiginlega þekkingu.



Co-funded by
the European Union

Hver vinnustofa sem haldin er, öll endurgjöf, allar athugasemdir bæta við þúsluspilið sem snýst um að skilja hvernig tölvuleikir og stafræn tækni geta verið fræðslutól og tæki til samskipta.

Í þessu ljósi er starfssamfélag best skilgreint sem þróandi vistkerfi, byggt á löngun til að prófa og deila, í fullu samræmi við meginreglur sjálfbærni og frjálsrar dreifingar sem, í raun, innblésu sjálfa uppbyggingu **Gaming and Parents**.



Co-funded by
the European Union

Lokaorð

Slóðin sem leiddi til stofnunar **Gaming and Parents** og þessara aðferðafræðilegu leiðbeininga á rætur sínar að rekja til þeirrar einföldu trú okkar að tölvuleikir í dag séu mun meira en afþreying fyrir marga, óháð aldri og bakgrunni. Þeir eru vettvangur fyrir tungumál, samskipti, tilfinningar og nám og geta þess vegna orðið fræðslu- og fjölskylduumhverfi, að því gefnu að þeir séu nálganir (og spilaðir, auðvitað) með forvitni, meðvitund og opnu hugarfari að leiðarljósi.

Leiðbeiningarnar sameina það sem verkefnið hefur prófað í vinnustofum á Ítalíu og Íslandi, en umfram allt bjóða þær upp á hugmyndir og fyrirmyndir til að endurtaka fræðslu sem miðar að mjög víðu og víðeigandi þema: stafrænni tækni og óendanlegum fræðslu-, borgar-, félags- og tengslamöguleikum hennar.

Leiðbeiningarnar sem fylgja verkfærakistunni eru ekki ætlaðar til að vera fastur rammi, heldur fremur sem viðbótar vinnuramma, sveigjanlegur hvati fyrir nýja fræðara, ráðgjafa og leiðbeinendur (en einnig fyrir foreldra) sem vilja taka þátt í samræðu þvert á kynslóðir í gegnum leik. Öllu sem hér er lýst, hvert fræðslulíkan eða íhugun, á rætur sínar að rekja til þeirrar hugmyndar að stafræn færni sé ekki einungis tæknileg, heldur snýr einnig tengslum og samskiptum: að læra um miðla þýðir einnig að læra um sjálfan sig, deila merkingu og byggja upp traust.

Upplifunin sem sameinaði **Close in the Distance**, ítalska menningarfélagið, og **RÍSÍ**, íslenska rafíþróttasambandið, auðgaði þessa ferð enn frekar og gaf innsýn í norræna menntunarhefð sem hefur ætíð lagt áherslu á tilraunir, jafnvægi milli einstaklings- og hópleiks og, umfram allt, snertipunkt við leikræna vídd sem form vaxtar. Samræðan milli þessara tveggja menningarheima – Miðjarðarhafsmenningarinnar og norrænnar menningar – hefur gert okkur ljóst hve mikilvægt gagnkvæmt nám er sem auðlind: að fylgjast með hvernig Ísland hefur lengi tekist á við tækni- og leikjamál hefur gert okkur kleift að efast um ákveðnar venjur, víkka sjóndeildarhringinn og endurnýja kennslufræðileg verkfæri okkar. Vonin er sú að þetta skjal verði grundvöllur, innblástur eða upphafspunktur fyrir þá sem, í mismunandi samhengi, vilja og geta haldið áfram tilraunum, einmitt vegna þess að hver ný vinnustofa eða hópur er enn eitt skref í átt að menningu stafrænnar meðvitundar, þar sem tölvuleikir geta sannarlega orðið tæki til að uppgötva (og upplifa) gildi sameiginlegs náms.



Close in the Distance

Palermo, Mílan, Online

in partnership with

RÍSÍ – Rafípróttasamband Íslands

Reykjavík, Iceland

Þessum leiðbeiningum er dreift undir leyfi Creative Commons Attribution-
NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)
creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0

© 2025-2026 – Close in the Distance, RÍSÍ – Rafípróttasamband Íslands



**Co-funded by
the European Union**

Gaming and Parents: education in Game Media Literacy
and parental digital mediation
High Rollers! // Gaming & Parents

project code: 2023-2-IT02-KA210-ADU-000175959

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



**Co-funded by
the European Union**