ADVENTURES ARE
BETTER SHARED!



SPILUM TIL AÐ TENGJAST

HAGNÝT LEIÐARVÍSIR UM NOTKUN TÖLVULEIKJA Í FULLORÐINSFRÆÐSLU

Co-funded by
the European Union

EFNISYFIRLIT

01
Inngangur

04
Tölvuleikir sem samskipti

18
Tölvuleikir, lífsleikni og virkt ímyndunarafl

35
Tölvuleikir, kvíði og félagsleg einangrun

52
Verkfæri og vettvangar í tölvuleikjafræðslu

74
Sameiginleg spilamennska í fræðsluumhverfi

96
Hagnýt umgjörð fyrir leiðbeinendur og verkefnastjóra

108
Niðurstöður

INNGANGUR

Þessi hagnýti bæklingur var þróaður innan verkefnisins **„Adventures are Better Shared! A guide for educators and facilitators in videogame education“**, smærra Erasmus+ samstarfsverkefnis á sviði fullorðinsfræðslu.

Að verkefninu komu **Close in the Distance**, menningarsamtök á Ítalíu, **Rafíþróttasamband Íslands** og **Sverok**, sænsk regnhlífarsamtök sem sameina fjölmörg leikjasamfélög og verkefni.

Verkefnið og afurðir þess miðuðu að því að **efla stafrænan viðbúnað**, seiglu og hæfni. Kennarar og annað starfsfólk í fullorðinsfræðslu fengu stuðning til að kynnast betur **leikjamenningu, tölvuleikjamiðaðri leiðsögn** og óformlegum námsaðferðum sem tengjast bæði almennum tölvuleikjum og þeirri þátttökumenningu sem hefur myndast í kringum þá.
.

Bæklingurinn fjallar því um **notkun almennra tölvuleikja sem óformlegra verkfæra** í leiðsögn. Skoðað er hvernig tölvuleikir geta stutt samskipti, lífsleikni, virkt ímyndunarafl og stigvaxandi þátttöku, meðal annars í starfi með fólki sem glímir við kvíða, félagslega einangrun eða annars konar viðkvæma stöðu. Jafnframt er fjallað um takmarkanir og áhættu: **ekki má fegra eða ofmeta tölvuleiki**, og tölvuleikjamiðað starf krefst undirbúnings, skýrra marka, hófsemi og vandaðrar ígrundunar.

Upphafspunktur fyrir kennara sem vilja nálgast tölvuleiki ekki sem truflun, heldur sem rými fyrir samtal, athugun, þátttöku og nám fyrir alla.

TIL HVERS ER ÞESSI BÆKLINGUR?

Þetta efni breytir upplifun af tölvuleikjum í hagnýt verkfæri til náms og fræðslu.

FRÁ FRÁSÖGNUM TIL FULLORÐINSFRÆÐSLU

Þessi bæklingur byggir á reynslu leikmanna. Í fyrsta hluta verkefnisins voru fullorðnir tölvuleikjaspilarar hvattir til að deila minningum, venjum og persónulegum hugleiðingum um tölvuleiki: **hvers vegna þeir spila, hvað þeir finna í leikjum, hvaða tengsl þeir mynda og hvaða huggun, áskoranir eða merkingu leikir geta fært daglegu lífi**.

VERKFÆRI FYRIR KENNARA

Þetta efni byggir á reynslu leikmanna og spyr nú **hvernig kennarar og leiðbeinendur** geti nýtt hana í starfi. Markmiðið er hvorki að breyta leikjum í kennslustundir né að setja tölvuleiki fram sem lausn á flóknum vanda á borð við viðkvæma stöðu, kvíða eða einangrun. Markmiðið er fremur að skilja **hvernig almennir tölvuleikir geta skapað tækifæri til athugunar, samtals, sameiginlegrar virkni og þátttöku fyrir alla**.

AÐ FYLGJAST MEÐ LEIK OG SKAPA FRÆÐANDI SAMTAL

Æfingarnar og aðferðafræðin á næstu síðum eru **lítil og aðlögunarhæf verkfæri fyrir óformlegt nám og tölvuleikjamiðaða leiðsögn**, í samhengi við nálganir á borð við **Geek Therapy** og **EduGaming**.

Þær hjálpa kennurum að skoða nánar hvað gerist í leik: **hvernig fólk vinnur saman, dregur sig í hlé, tekur ákvarðanir, biður um hjálp, bregst við mistökum, semur um hlutverk og byggir upp traust**.

Gildi leikja felst því ekki aðeins í leiknum sjálfum, heldur einnig í fræðsluaðstæðunum sem hægt er að skapa í kringum hann: **rými þar sem leikurinn verður skiljanlegri, nýtanlegri og auðveldari til umræðu fyrir þá sem vinna með raunverulegu fólki, ekki óhlutbundnum markhópum**.

SAMSTARFIÐ

CLOSE IN THE DISTANCE

Ítalía

Close in the Distance eru ítölsk menningarsamtök sem starfa án hagnaðarsjónarmiða. Starf þeirra beinist að stafrænu félagsstarfi, þátttöku á netinu, leikjamiðuðu námi og aðgengilegum óformlegum námstækifærum fyrir kennara, leiðbeinendur, ungt fullorðið fólk og viðkvæma hópa. **Í verkefninu samræma samtökin samstarfið og leggja sitt af mörkum við þróun fræðsluefnis og verkefna**.

RAFÍÞRÓTTASAMBAND ÍSLANDS

Ísland

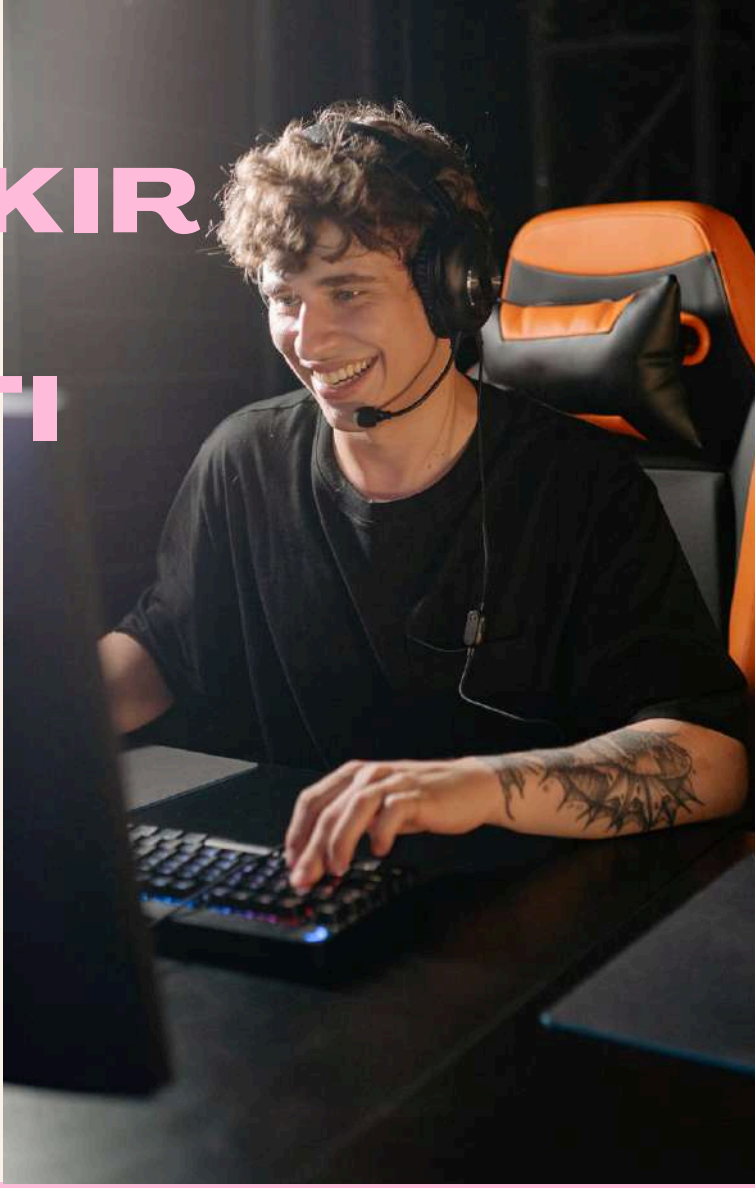
Rafíþróttasamband Íslands er íslenskt rafíþróttasamband sem stuðlar að leikjamenningu, ábyrgri spilun, stafrænni vellíðan og fræðslu tengdri rafíþróttum og netsamfélögum. Í verkefninu **Adventures are Better Shared! leggur sambandið til reynslu af samfélagsþátttöku, miðlun um tölvuleiki og þátttöku fullorðinna leikmanna og kennara**.

SVEROK

Svíþjóð

Sverok eru ein stærstu félagasamtök Svíþjóðar á sviði leikjamenningar og sameina þúsundir leikjasamtaka, klúbba og samfélaga. Starfið nær meðal annars til tölvuleikja, hlutverkaleikja, inngildandi netrýma og borgaralegrar þátttöku í gegnum leiki. **Í verkefninu leiðir Sverok fræðsluhlutann um tölvuleikjamiðað nám og leiðsögn**.

TÖLVULEIKIR SEM SAMSKIPTI



01.

Þegar fólk spilar á það ekki aðeins í samskiptum við leikjakerfið, heldur einnig við reglur, rými, hlutverk, aðra leikmenn og sameiginlegar væntingar.
Fyrir kennara þýðir þetta að spilun getur skapað gagnlegar aðstæður þar sem auðveldara er að fylgjast með þátttöku, samskiptum og hópvirkni en í formlegri umgjörð.

AÐFERÐAFRÆÐILEGUR GRUNNUR 02.

Í fyrsta kaflanum er fjallað um **aðferðafræðilegan grunn þess að nálgast tölvuleiki sem gagnvirkt námsumhverfi**.
Sérstök áhersla er lögð á þátttöku í leikjum: hvernig leikmenn koma inn í sameiginlegt rými, fylgja reglum, semja um hlutverk, bregðast við öðrum og taka smám saman þátt í sameiginlegri starfsemi.
Markmiðið er að hjálpa kennurum að fara frá almennum áhuga á leikjum yfir í **samvinnu um einföld og endurnýtanleg verkefnalíkön** sem hægt er að laga að ólíkum hópum og aðstæðum.

FRÁ ATHUGUN TIL ENDURNÝTANLEGRA VERKEFNA 03.

Kaflinn fjallar síðan um hvernig **hægt er að fylgjast með samskiptum í leik og nýta þau í fræðslustarfi**.
Í stað þess að líta á spilun sem einangrað augnablik læra kennarar að greina það sem gerist í leiknum og nota það til að móta stutt verkefni, umræðuspurningar og ígrundun að lokinni spilun.
Lokamarkmiðið er að **gera hverja leikjalotu nýtanlega umfram eina upplifun** og breyta henni í hagnýtt form sem hægt er að endurtaka, aðlaga og deila með öðrum kennurum.

AÐFERÐAFRÆÐILEGUR BAKGRUNNUR

Frá Geek Therapy til tölvuleikjamiðaðrar leiðsagnar

Útgangspunktur kaflans er ekki að bæta eigi tölvuleikjum við fræðslu eingöngu vegna þess að þeir séu nýir, aðlaðandi eða gagnlegir fyrir yngri kynslóðir. Sú sýn væri bæði of þröng og ónákvæm.

Tölvuleikir eru nú hluti af daglegri stafrænni menningu fólks á öllum aldri. Þeir tilheyra unglingum, ungu fullorðnu fólki og fullorðnum, bæði frjálslegum og reyndum leikmönnum, þeim sem spila einir og þeim sem nota leiki sem sameiginlegt rými fyrir vináttu, venjur, ímyndunarafl og þátttöku.

Frásagnarkannanir verkefnisins sýna jafnframt að margir nota leiki, sögur, persónur, skáldaða heima og netsamfélög til að skilja eigin reynslu, læra nýja hluti — allt frá tungumálum til samskipta- og tengslafærni — tengjast öðrum og tjá hliðar á sjálfum sér sem erfitt getur verið að sýna í formlegra námsumhverfi.

Aðferðafræði bæklingsins og sameiginleg nálgun samstarfsaðilanna, einkum **Close in the Distance** og **Sverok**, sækir innblástur í **Geek Therapy®**. Hugtakið var sett fram árið 2011 af Josué Cardona, geðheilbrigðisráðgjafa, kennara og stofnanda Geek Therapy.

Cardona þróaði **Geek Therapy** sem leið til að samþætta nördamenningu faglegu starfi, út frá einfaldri en mikilvægri forsendu: **miðlarnir sem fólki þykir vænt um geta hjálpað því að skilja sjálft sig og eiga samskipti við aðra**.

Í þessu samhengi er ekki litið á tölvuleiki, teiknimyndasögur, anime, kvikmyndir, borðhlutverkaleiki, aðdáendasamfélög og skáldaðar persónur sem truflun frá „raunveruleikanum“, heldur sem **merkingarbært menningarefni sem getur hjálpað fólki að kanna sjálfsmynd, tilfinningar, tengsl, ákvarðanir og persónulega reynslu**.

Í framkvæmd getur þetta tekið á sig ýmsar myndir. Kennari getur notað tölvuleik til að kynna sögulega atburði eða siðferðileg álitamál; starfsmaður í æskulýðsstarfi getur notað hlutverkaleiki til að efla samvinnu, samskipti og félagsfærni; leiðbeinandi í fullorðinsfræðslu getur notað skáldaða persónu til að hjálpa þátttakanda að lýsa persónulegum vanda með óbeinum og síður krefjandi hætti; starfsmaður í samfélagsstarfi getur nýtt aðdáendasamfélög, leikjahópa eða netsamfélög sem leið inn í þátttöku og tilheyrandi.

Þessi dæmi sýna hvers vegna **Geek Therapy hefur smám saman færst út fyrir þröngt klínískt samhengi** og orðið hluti af víðara sviði hagnýtra aðferða sem byggja á nörda- og leikjamenningu. Þar eru vinsælir miðlar ekki aðeins notaðir í stuðningsstarfi, heldur einnig í fræðslu, samfélagsstarfi og símenntun.

Fyrir þennan bækling felst mikilvægi þessarar aðferðafræðilegu nálgunar fyrst og fremst í **fræðslulegum áhrifum hennar**. Einfaldlega sagt ættu kennarar, sem leggja oft mikla áherslu á svokallaða „grunnstafræna færni“ eða „stafrænt læsi“, einnig að taka alvarlega þá sýndarheima sem fólk þegar dvelur í.
Þetta skiptir sérstaklega máli í símenntun. Innan víðara ramma stafræns viðbúnaðar koma fullorðnir og ungir fullorðnir ekki inn í námið sem tómir viðtakendur efnis, heldur með eigin venjur, minningar, áhugasvið, samfélög og óformlega þekkingu. **Ef tölvuleikir eru hluti af þessari reynslu geta þeir orðið lögmætur snertiflötur í fræðslustarfi**.

Markmið okkar er ekki að gera kennara að sérfræðingum í nördamenningu, heldur að **brúa bilið milli kenningar og framkvæmdar**. Við viljum sýna hvernig hægt er að nota almenna tölvuleiki sem gagnvirkt umhverfi þar sem kennarar geta fylgst með þátttöku, stutt samtal og þróað einföld verkefni í samvinnu við þátttakendur. Verkefnin eiga að vera aðlögunarhæf, endurtakanleg og auðveld að deila í óformlegu námsumhverfi.

Í **Adventures are Better Shared!** beinist athyglin því síður að tölvuleikjum sem viðfangsefni sem þarf að útskýra og fremur að **leikjum sem aðstæðum þar sem eitthvað gerist milli fólks**. Miðlar eru ekki aðeins stafrænar menningarafurðir til neyslu, heldur einnig rými fyrir tengsl.

Þótt samskiptin fari fram á skjá eru þau raunveruleg og skipta máli: einn bíður eftir hinum áður en verkefni hefst, annar verður óþolinmóður, einhver útskýrir reglurnar, annar er þögull en fylgist vel með, einhver tekur forystu án þess að vera beðinn og annar gefst upp eftir mistök eða biður um að fá að reyna aftur.

Þetta getur gerst í fjölmörgum almennum tölvuleikjum. Í ***Minecraft*** þarf hópur til dæmis að ákveða hvað eigi að byggja, hver safni auðlindum, hver kanni umhverfið og hver haldi sameiginlega svæðinu skipulögðu. Þannig reynir á þá mjúku færni sem þátttakendur búa þegar yfir og hópurinn fær um leið tækifæri til að styrkja hana með sameiginlegu verkefni.

Í ***Fortnite*** getur hópleikur fljótt sýnt hvernig fólk hefur samskipti undir álagi, bregst við þegar áætlun mistekst og hvort reyndari leikmenn ná að taka byrjendur með í stað þess að skilja þá eftir.

Í ***Genshin Impact*** geta könnun og samvinnuverkefni skapað rólegra umhverfi fyrir sameiginlega virkni, sérstaklega fyrir þátttakendur sem þurfa tíma áður en þeir tala beint um sjálfa sig. Um leið geta slík verkefni stutt samskipti á erlendu tungumáli og þróun tengsla-, tungumála- og þvermenningarlegrar færni.

Í ***World of Warcraft*** geta hlutverk, venjur og hópverkefni opnað umræðu um ábyrgð, tilheyrandi og þátttöku í stærra samfélagi. Að vissu leyti má bera þetta saman við það sem gerist innan hópa og skipulagsheilda á vinnustað.

Ekkert af þessu þýðir að leikirnir séu sjálfkrafa fræðandi. Leikjalota getur einfaldlega verið leikjalota. Hún getur líka orðið óskipulögð, pirrandi eða útilokandi ef undirbúningur er ófullnægjandi.

Það sem skiptir máli er fræðsluramminn sem byggður er utan um leikinn: hvers vegna leikurinn er notaður, hverjir taka þátt, hvaða samskipti kennarinn getur fylgst með og unnið með, hversu lengi verkefnið á að standa og hvernig hópurinn ræðir reynsluna að lokum.

Þetta er sérstaklega mikilvægt vegna þess að tölvuleikir eru þegar hluti af daglegu lífi milljóna manna, óháð aldri, bakgrunni og stafrænni færni. Á sama tíma verður samþætting stafrænnar framkvæmdar við fræðslu- og leiðsagnaraðferðir sífellt mikilvægari fyrir fagfólk sem starfar við stuðning, fullorðinsfræðslu og félagslega þátttöku.

Markmið þessa kafla er því að hjálpa kennurum að greina gagnvirka möguleika almennra tölvuleikja og þróa út frá þeim einföld, raunhæf og endurtakanleg verkefni.

Nánar tiltekið er markmiðið ekki að hanna flóknar leikjasmiðjur eða mjög tæknilegar lotur. Það er að s**kapa lítil og viðráðanleg námsverkefni í kringum tölvuleiki**, sem tengjast beint stafrænu daglegu lífi fólks. Til þess þarf skýrt markmið, hóp sem veit hvað á að gerast, leik sem hentar markmiðinu, nokkrar grunnreglur, ákveðið athugunarefni og stund í lokin þar sem þátttakendur ræða það sem gerðist.
Í símenntun getur þetta verið sérstaklega gagnlegt fyrir fullorðna og ungt fullorðið fólk sem glímir við einangrun, kvíða, lítið sjálfstraust eða takmarkaðan aðgang að innihaldsríku námi. **Leikur gefur hópnum sameiginlegt verkefni áður en þátttakendur eru beðnir um að tala beint um sjálfa sig**.

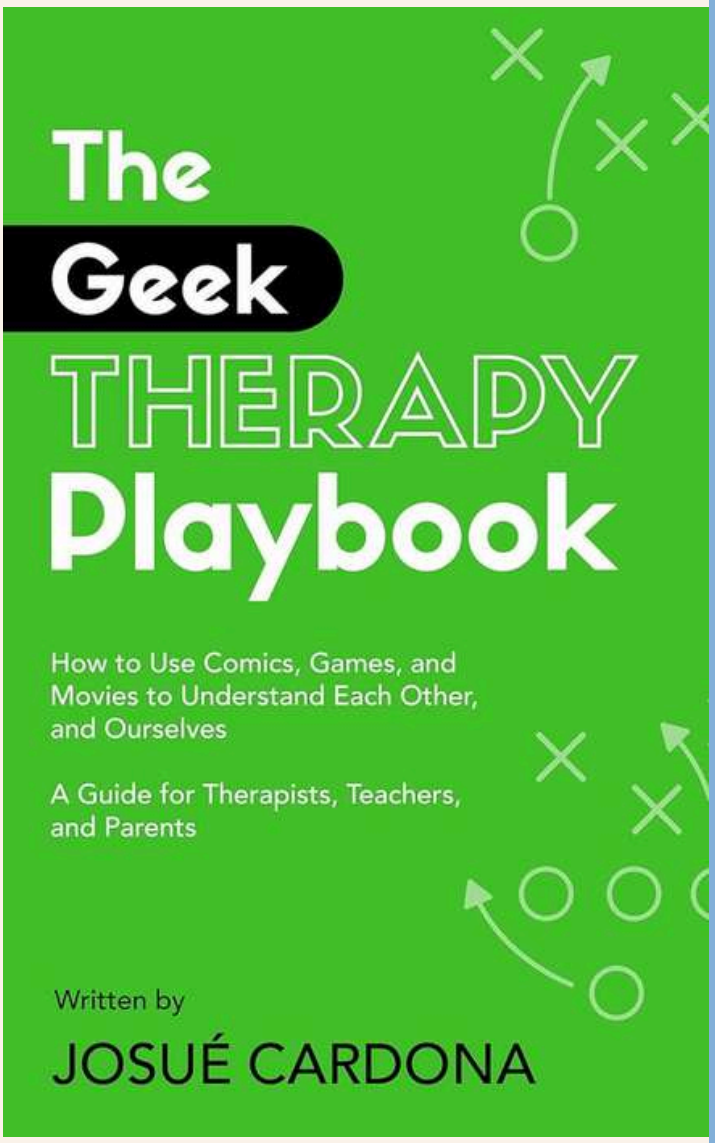
Kaflinn fylgir þessari nálgun. Hann byrjar á hugmyndinni um samskipti og færist síðan yfir í hagnýt líkön sem kennarar geta aðlagað og endurtekið. Sérstök áhersla verður lögð á:

1# Hvers vegna samskipti skipta máli
Hvernig tölvuleikir geta skapað aðstæður sem mótast af þátttöku, samskiptum og sameiginlegum reglum.

2# Þátttaka í spilun
Hvernig leikmenn koma inn í leik, fylgjast með, vinna saman, keppa, bíða, leiða, fylgja, biðja um hjálp eða draga sig í hlé.

3# Hvað kennarar geta fylgst með
Hvernig spilun getur dregið fram frumkvæði, gremju, traust, stuðning, ágreining, forystu og hópvirkni.

4# Að byggja upp, ræða og endurtaka verkefni
Hvernig hanna má einfalt tölvuleikjamiðað verkefni með skýru markmiði, hentugum leik, skilgreindri umgjörð og aðgengilegri uppbyggingu; hvernig nota má umræðuspurningar að lokinni spilun til að tengja leikinn við víðara nám og félagsleg ferli; og hvernig laga má sama verkefnaform að ólíkum óformlegum námsaðstæðum.



The Geek Therapy Playbook, eftir Josué Cardona, er ein af aðferðafræðilegum stoðum þessa bæklings. Meginvægi þess hér er fræðslulegt: það sýnir hvernig teiknimyndasögur, leikir, kvikmyndir og aðrir vinsælir miðlar geta orðið upphafspunktar fyrir samtal, ígrundun og sameiginlegt nám.

Geek Therapy® er skráð vörumerki Josué Cardona. Hér er aðeins vísað til þess sem aðferðafræðilegrar og menningarlegrar fyrirmyndar; þessi bæklingur tengist Geek Therapy ekki formlega og hefur ekki hlotið stuðning þess.

HVERS VEGNA SAMSKIPTI SKIPTA MÁLI

Þátttaka, sameiginlegar reglur og áhugasvæði

Samskipti eru ein helsta ástæða þess að tölvuleikir geta nýst í fræðslustarfi, sérstaklega þegar ekki er litið á þá sem tilbúnar námsafurðir heldur sem **skipulagðar aðstæður þar sem fólk bregst við, bíður, tekur ákvarðanir, semur og aðlagast öðrum**.

Þetta skiptir máli vegna þess að meginviðfangsefni verkefnisins, líkt og margra annarra leikjamiðaðra verkefna samstarfsaðilanna, eru almennir tölvuleikir. Þetta eru sömu leikir og eru hluti af daglegu lífi fjölmargra heimila, styðja vináttu yfir vegalengdir, lifa innan netsamfélaga og hafa orðið áhugamál margra kynslóða fremur en afmarkað fyrirbæri meðal unglinga.

Hér er því ekki fyrst og fremst átt við svokallaða alvarlega leiki, það er leiki sem frá upphafi eru hannaðir með skýrt fræðslu-, þjálfunar- eða vitundarvakningarmarkmið. Slíkir leikir geta vissulega verið gagnlegir, en þeir eru ekki meginviðfangsefni þessa bæklings.

Áherslan er á almennar vinsælar leikjatitla — frá ***Minecraft*** og ***FIFA*** til Roblox, frá ***League of Legends*** til ***Valorant*** og frá ***Wuthering Waves*** til ***Dota 2*** — ásamt þeim fjölbreyttu tegundum, kerfum og samfélögum sem móta daglega leikjamenningu.
Þessi áhersla er ekki tilviljun. James Paul Gee, fræðimaður á sviði læsis, náms og stafrænna miðla, og Elisabeth Hayes, fræðimaður á sviði menntunar, tungumáls og leikjamiðaðs náms, hafa bent á að til að skilja hvernig leikir styðja nám þurfi að horfa út fyrir hugbúnaðinn sjálfan og skoða þær félagslegu venjur sem myndast innan og í kringum leiki. Þau lýsa þessu með hugtakinu **„áhugasvæði“**.

Þetta skiptir sérstaklega máli vegna þess að margir nútíma tölvuleikir eru í raun ekki spilaðir í einangrun, jafnvel þegar leikmaðurinn situr einn í herbergi. Þeir fela í sér lið, „guilds“, spjall, sameiginleg markmið, para- og leitarkerfi, hlutverk, stigatöflur, óformlega leiðsögn, netsamfélög og jafningjanám.

Kurt Squire, fræðimaður á sviði náms og leikja, hefur lýst tölvuleikjum sem hönnuðum upplifunum og námskerfum fyrir gagnvirkan tíma. Þeir eru ekki aðeins ílát fyrir upplýsingar, heldur **umhverfi byggð upp af vandamálum, vali, endurgjöf, sjálfsmyndum, verkfærum og félagslegri þátttöku**.

Þetta skiptir máli í óformlegu námi vegna þess að mörg námsumhverfi byggja enn að miklu leyti á munnlegri útskýringu og beinni sjálfsfrásögn. Þátttakandinn er beðinn um að tala, lýsa, rökstyðja, ígrunda og svara, stundum áður en traust hefur myndast.

Þetta getur hentað sumum fullorðnum vel, en orðið hindrun fyrir fólk sem hefur upplifað félagslega einangrun, kvíða, rof í námi, ótryggar aðstæður eða mikla fjarlægð frá formlegu námsumhverfi.

Leikur breytir röð samskiptanna: hann gefur fólki sameiginlegt verkefni áður en það er beðið um persónulega frásögn. Þátttaka getur því hafist með athöfn, athugun, stuðningi eða litlum ákvörðunum í stað tafarlausrar munnlegrar sjálfsbirtingar.

Í þessum skilningi er það sem gerist í leiknum ekki aukaverkun verkefnisins, heldur **hluti af fræðsluefninu sjálfu**.

Þátttakandi getur beðið um hjálp í verkefni áður en hann er tilbúinn að biðja um hana í persónulegra samtali. Annar getur tekið að sér samhæfingarhlutverk í hópverkefni þótt hann sé yfirleitt þögull í vinnustofu. Einhver dregur sig í hlé eftir mistök, á meðan annar byrjar sjálfkrafa að útskýra, hvetja eða miðla málum.

Fyrir fagfólk í fræðslu skipta slík augnablik máli vegna þess að þau sýna hvernig **fullorðnir og ungir fullorðnir nýta fyrri reynslu, óformlega þekkingu, samskiptavenjur og bjargráð í sameiginlegum aðstæðum**. Um leið reynir á hæfni sem er lykilatriði í fullorðinsfræðslu: samskipti, samvinnu, frumkvæði, hæfni til að læra, stafræna þátttöku, lausn vandamála og ígrundun eigin reynslu.

Hins vegar væri aðferðafræðileg villa að gera ráð fyrir að almennir tölvuleikir kenni sjálfkrafa samvinnu eða seiglu. Eins og áður hefur komið fram getur leikjalota verið aðeins afþreying. **Fræðslugildi hennar ræðst af því hvernig verkefnið er rammað inn fyrirfram**: hvaða leikur er valinn, hverjir taka þátt, hversu aðgengileg umgjörðin er, hvaða reglur eru samþykktar, hvaða hlutverki leiðbeinandinn gegnir, hverju á að fylgjast með og hversu miklum tíma er varið í umræðu að lokinni spilun.

Kennarinn þarf ekki að þvinga fram kennslustund úr leiknum. Hann getur fremur hjálpað hópnum að greina það sem gerðist og tengja reynsluna við víðari þátttöku, samskipti og nám.

Þess vegna er gagnvirk vídd tölvuleikja ekki aukaatriði, heldur **einn gagnlegasti upphafspunkturinn fyrir kennara sem vilja vinna með daglegar stafrænar venjur í fullorðinsfræðslu**.

Þetta er einnig ástæða þess að bæklingurinn hefst hér: áður en fjallað er um verkfæri, verkefni eða tiltekna leiki þarf að skilja **hvað gerist þegar fólk kemur saman í sameiginlegar leikjaaðstæður**.

Almennir tölvuleikir eru þegar hluti af lífi margra þátttakenda og samfélaga. Verkefni kennarans er því ekki að færa utanaðkomandi viðfangsefni inn í námið með tilbúnum hætti, heldur að gera fyrirliggjandi reynslu skiljanlegri, umræðuhæfari og nýtanlegri innan skýrrar fræðsluumgjarðar. Í stað þess að nálgast leikjamenningu sem fjarlægan eða vandamálatengdan heim geta kennarar byrjað á því sem fólk gerir nú þegar, fylgst með hvernig það tekur þátt og notað sameiginlega reynslu til að opna samtöl sem oft væri mun erfiðara að hefja á óhlutbundinn hátt.

ÞÁTTTÖKUVÍDD LEIKJA

Að ganga inn í, fylgjast með og taka þátt í leikjaheimum

Til að skilja tölvuleiki sem námsumhverfi er gagnlegt að skoða nánar hvernig þátttaka virkar í nútíma leikjamenningu. Með útbreiðslu netspilunar, aðgangs milli ólíkra kerfa og varanlegra samfélaga felur spilun ekki lengur aðeins í sér að halda á stýringu, ljúka borði eða neyta stafrænnar afurðar í einangrun.

Í mörgum almennum tölvuleikjum þýðir þátttaka að ganga inn í rými sem hefur þegar eigin reglur, takt, hlutverk, væntingar, tungumál og óformlega stigskiptingu. Leikmaður getur fyrst fylgst með, síðan hermt eftir, spurt einfaldrar spurningar, gert mistök, fengið ráð, aðlagað hegðun sína og smám saman lært **hvernig hann tilheyrir þessum tilteknu aðstæðum**.

Oftast gerist þetta í samskiptum við aðra leikmenn: fólk á ólíkum aldri, með mismunandi færni, bakgrunn og venjur, sem myndar sín á milli missterk félagsleg og borgaraleg tengsl.

Þess vegna er áður nefnt hugtak um áhugasvæði gagnlegur útgangspunktur. Í *Language and Learning in the Digital Age* (2011) lýsa Gee og Hayes áhugasvæðum sem umhverfi þar sem fólk kemur saman vegna sameiginlegs áhuga og lærir með þátttöku, samskiptum og framlagi, fremur en aðeins í gegnum formleg hlutverk.

Í leikjamenningu takmarkast nám ekki við leikjalotuna sjálfa, heldur fer það einnig fram í vistkerfinu í kringum hana: á Discord-þjónum, í „free companies“, leiðbeiningum, modding-samfélögum, aðdáendavikum, beinum útsendingum, kennslumyndböndum, sameiginlegu slangri, óformlegri handleiðslu og daglegum venjum þar sem leikmenn hjálpa hver öðrum að skilja **hvernig þessi heimur virkar**.

Þessi nálgun kemur í veg fyrir að kennarar spyrji aðeins hvort leikur innihaldi fræðsluefni. Mikilvægari spurning er **hvernig fólk lærir að ganga inn í leikjaumhverfið, taka sér þar stöðu og leggja sitt af mörkum**.

Í ***Warframe*** lærir byrjandi til dæmis ekki aðeins leikjafræðina í gegnum kennslukerfi. Hann lærir oft með því að fylgja reyndari leikmönnum, sjá hvernig þeir fara í gegnum verkefni, velja búnað, útskýra markmið og sýna þolinmæði gagnvart þeim sem eru enn að læra.
Í ***Final Fantasy XIV*** byggist þátttaka í dýflissu eða árás á skilningi á hlutverkum, tímasetningu, samskiptum og gagnkvæmri ábyrgð. Verkefnið gengur aðeins upp ef leikmenn læra smám saman hvers hópurinn þarfnast af þeim.
Í ***Sea of Thieves*** er tengslauppbyggingin önnur: áhöfn þarf að samhæfa siglingar, viðgerðir, bardaga, könnun og ákvarðanatöku, oft án þess að tími gefist til að skilgreina hlutverk formlega fyrirfram. Þessir leikir eru ekki hannaðir sem verkfæri fyrir fullorðinsfræðslu, en þeir skapa aðstæður þar sem þátttaka þarf að lærast, semja um hana og laga hana að öðrum.
Sama gildir um styttri og aðgengilegri leikjaupplifanir, meðal annars leiki sem auðvelt er að nálgast í síma, í staðbundnum fjölspilunarham eða í stuttum lotum.
Among Us byggist nær alfarið á umræðu, tortryggni, sannfæringu, hlustun og sameiginlegri túlkun. Leikmaður tekur ekki aðeins þátt með því að hreyfa sig um kortið, heldur einnig með því að lesa í hegðun annarra, tala á réttum tíma, verja afstöðu sína eða velja þögn af ásetningi.
Pokémon GO tengir stafræna spilun við hreyfingu, nærumhverfi og samfélagsviðburði og sýnir þannig hvernig leikur getur skapað létt félagsleg tengsl jafnvel utan skjásins.
Animal Crossing: New Horizons er hægari tegund af dæmi. Að heimsækja eyju annars leikmanns, skiptast á hlutum, ræða sameiginlegt rými eða hjálpa einhverjum að ljúka safni getur orðið samskiptaform með litlu álagi, sérstaklega fyrir fólk sem líður ekki strax vel í samkeppnisumhverfi. Fyrir kennara skiptir máli að þessi dæmi skapa ekki sömu tegund þátttöku. Samvinnuþrautaleikur, samkeppnisskotleikur, sandbox-leikur, félagslegur ályktunarleikur, staðsetningartengdur farsímaleikur og MMORPG gera ólíkar kröfur til leikmanna.

Sumir leikir krefjast hraðra ákvarðana og munnlegrar samhæfingar; aðrir krefjast þolinmæði, skipulagningar, umhyggju fyrir sameiginlegum auðlindum, túlkunar félagslegra vísbendinga eða hæfni til að bíða. Val á leik er því ekki aukaatriði, því leikurinn mótar að verulegu leyti hvaða samskipti verða sýnileg.

Athugun er sjálf hluti af þátttöku. Í mörgum leikjasamfélögum byrja leikmenn ekki á því að spila af öryggi. Þeir horfa á streymi, lesa leiðbeiningar, fylgja reyndari vinum, sitja þögulir í raddspjalli, læra kort, skoða uppsetningar eða taka að sér aukahlutverk áður en þeir verða virkari. Hjá fullorðnum þátttakendum sem eru óöruggir, kvíðnir, með minni stafræna færni eða fjarri leikjamenningu má **ekki rugla þessari stigvaxandi þátttöku saman við áhugaleysi**. Að fylgjast með, spyrja, fylgja öðrum og bíða geta þegar verið merkingarbærar leiðir til þátttöku.

Þátttakandi sem vill ekki leiða verkefni getur samt verið að læra hvernig hópurinn hefur samskipti. Sá sem kýs einfalt hlutverk getur um leið verið að prófa nærveru, traust og tilheyrandi.

Hér verður sjónarhorn kennarans mikilvægt. Í gegnum spilun geta kennarar séð þátttökuform sem oft er erfiðara að greina í fyrirlestrum eða umræðutengdum verkefnum: hver útskýrir fyrir öðrum, hver óttast að hægja á hópnum, hver verður óþolinmóður við byrjendur, hver miðlar málum, gefur fyrirmæli, forðast ábyrgð, hvetur aðra eða bregst við mistökum með því að draga sig í hlé eða reyna aftur. Kennarinn þarf ekki að fylgjast með öllu. Það myndi gera verkefnið þungt og óeðlilegt. Gagnlegri spurning er afmarkaðri: **hvaða þátttökuform viljum við skoða í dag?**

Í einni lotu getur áherslan verið á hvernig byrjendur eru teknir inn í hópinn; í annarri hvernig hlutverkum er skipt; og í enn annarri hvernig hópurinn tekst á við mistök eða biður um hjálp.
Gildi verkefnisins felst í því að velja skýra áherslu, leyfa reynslunni að eiga sér stað og ræða hana síðan saman. Þá er leikjalotan ekki lengur aðeins „eitthvað sem við spiluðum“, **heldur sameiginleg reynsla sem hjálpar hópnum að skilja hvernig þátttaka varð til, hvar hún varð erfið og hvað mætti gera öðruvísi næst**.

HVAÐ KENNARAR GETA FYLGST MEÐ

Að sjá hópvirkni í gegnum leik

Athugun á meðan á spilun stendur ætti ekki að skiljast sem tilraun til að „greina“ þátttakendur utan frá, eins og sérhver athöfn í leiknum hefði fasta merkingu.
Í fræðsluumhverfi hefur athugun einfaldara og hagnýtara hlutverk: hún hjálpar kennurum að skilja hvernig fólk tekur þátt í sameiginlegu verkefni, sérstaklega þegar verkefnið hefur skýrt námsmarkmið.
Áherslan getur verið á samskipti, samvinnu, stafrænt sjálfstraust, lausn vandamála, inngildingu, gagnkvæman stuðning eða hæfni til að halda áfram þátttöku þegar eitthvað verður erfitt.

Í þessum skilningi er leikjalota ekki svo frábrugðin mörgum vinnustofum, hópverkefnum eða óformlegum námsaðstæðum sem starfsfólk í fullorðinsfræðslu þekkir þegar vel.

Sumir þátttakendur taka strax virkan þátt af öryggi, á meðan aðrir bíða þar til þeir skilja reglurnar. Sumir þurfa fyrst að sjá hvernig hópurinn hegðar sér. Aðrir virðast þögulir í upphafi en verða síðar mikilvægir vegna þess að þeir muna smáatriði, taka eftir auðlindum, vara hópinn við eða leysa hagnýtt verkefni af nákvæmni. Þátttakandi sem er tæknilega fær getur samt átt erfitt með að hægja á sér, útskýra fyrir byrjendum eða sætta sig við sameiginlega ákvörðun.

Kennarinn fylgist því ekki fyrst og fremst með frammistöðu. Sigur, tap, lok verkefnis eða það að vera „góður í leiknum“ getur skipt leikmenn máli, en er sjaldnast það gagnlegasta frá fræðslulegu sjónarhorni.

Mikilvægara er að skoða hvernig þátttaka breytist þegar aðstæður verða ófyrirsjáanlegri: þegar tíminn er naumur, áætlun mistekst, byrjandi þarf stuðning, hópurinn þarf að velja milli ólíkra leiða eða mistök eins þátttakanda hafa áhrif á alla. Þá verða frumkvæði, þolinmæði, ábyrgð og traust sýnilegri.

Gagnlegt er að beina athyglinni að vendipunktum í leiknum. Vendipunktur er augnablik þar sem hópurinn þarf að endurskipuleggja sig, jafnvel aðeins lítillega.

Það getur gerst þegar fyrsti þátttakandinn viðurkennir að hann skilji ekki hvað eigi að gera, þegar hópurinn þarf að ákveða hvort halda eigi áfram eða byrja upp á nýtt, þegar reyndari leikmaður velur milli þess að taka stjórnina eða útskýra af þolinmæði, eða þegar sá sem hefur verið þögull leggur skyndilega eitthvað mikilvægt til.

Slík augnablik eru ekki endilega dramatísk. Oft eru þau stutt, hversdagsleg og auðvelt að missa af þeim, en þau geta **sýnt hvernig hópurinn starfar í raun**.

Þetta hjálpar kennurum einnig að forðast algeng mistök, bæði í stafrænu og óstafrænu umhverfi: að rugla þátttöku saman við það að tala mikið. Sá sem talar mest er ekki alltaf virkastur og sá þögulasti er ekki endilega fjarverandi.

Í leikjum verður þetta sérstaklega sýnilegt vegna þess að framlag getur tekið á sig margar myndir. Einn þátttakandi samhæfir hópinn í raddspjalli, annar sinnir nauðsynlegu verkefni í hljóði, annar fylgist með kortinu, verndar hópinn, stýrir auðlindum, man fyrirmæli eða heldur stöðugum takti í verkefninu. **Ekki öll samskipti eru munnleg og ekki öll nærvera er hávær**.

Annað mikilvægt atriði er hvernig hópurinn tekst á við ójafnræði. Í nær öllum leikjaverkefnum eru þátttakendur með mismikið sjálfstraust, stafræna færni, tungumálakunnáttu, viðbragðshraða og reynslu af leikjamenningu.

Þessi munur er ekki vandamál í sjálfu sér. Þvert á móti hefst fræðslugildi verkefnisins oft einmitt þar. **Blandaður hópur þarf í framkvæmd að sýna hvort sérþekking verður sameiginleg auðlind eða leið til að drottna yfir lotunni**. Þá kemur í ljós hvort byrjendur eru teknir með, útskýringar eru skýrar, brandarar verða útilokandi, hægari þátttakendur fá tíma og hópurinn getur aðlagast án þess að missa áhugann.
Mistök eru einnig hluti af þessu, en ekki vegna þess að leikir veiti einhvers konar töfrandi þjálfun í seiglu. Einfaldara er að leikir gera mistök tíð, sýnileg og yfirleitt afturkræf. Verkefni getur mistekist, persóna fallið, lið byrjað aftur og leið breyst.
Þetta gefur kennurum skýrar aðstæður til að fylgjast með því hvernig hópurinn bregst við mistökum. Kennir einhver öðrum um? Gerir einhver of lítið úr vandanum? Þagnar hópurinn? Leggur einhver til nýja áætlun? Verða mistökin tækifæri til náms eða ýta þau einhverjum út úr verkefninu?

Þessi viðbrögð eru ekki merkingar sem á að festa við þátttakendur, heldur efniviður fyrir umræðu síðar.

Í framkvæmd ætti athugunin að vera afmörkuð. Ef kennarinn reynir að fylgjast með öllu verður lotan óeðlileg og leiðbeinandinn missir yfirsýn yfir hópinn. Betra er að velja eitt eða tvö athugunaratriði áður en verkefnið hefst. Í einni lotu getur áherslan verið á þátttöku byrjenda; í annarri á samskipti undir álagi; í annarri á hlutverkaskiptingu; og í enn annarri á viðbrögð við mistökum.
Þetta gerir verkefnið auðveldara í framkvæmd og gefur lokaumræðunni skýra stefnu. **Einfalt athugunaratriði getur litið svona út**:

Athugunaráhersla	Hverju á að fylgjast með
Frumkvæði	Hver hefur frumkvæði, leggur fram hugmyndir eða tekur ábyrgð?
Stuðningur	Hver útskýrir, hjálpar, bíður eða aðlagast öðrum?
Gremja	Hvernig bregst hópurinn við mistökum?
Inngilding	Eru byrjendur virkjaðir, hunsaðir, studdir eða óhóflega stýrðir?
Forysta	Er forystan sameiginleg eða er hún í höndum eins einstaklings?
Traust	Treysta þátttakendur hver á annan eða starfa þeir sjálfstætt?

AÐ BYGGJA UPP, RÆÐA OG ENDURTAKA VERKEFNI

Frá kynningu til endurtekningar

Eftir umfjöllun um samskipti, þátttöku og athugun er næsta skref að skýra hvernig þessi nálgun getur birst í raunverulegu fræðslustarfi.
Innan **Adventures are Better Shared!** hefur „**EduGaming**“ síður verið skilið sem sérhæfð aðferð fyrir reynda leikmenn og fremur sem **hagnýt leið til að vinna með efni sem margir þekkja nú þegar**.

Í flestum hópum eru þátttakendur sem spila, hafa spilað, fylgjast með leikjatengdu efni, þekkja almenna leikjatitla eða taka þátt í stafrænum samfélögum. Þessi fyrirliggjandi reynsla getur orðið gagnlegur sameiginlegur grunnur.

Verkefnið þarf því ekki að hefjast með flókinni hönnun. Það getur byrjað á einföldum upplýsingum: hvaða leiki þátttakendur þekkja, hvaða kerfi þeir nota, hvort þeir kjósa að spila einir eða með öðrum, hvort þeir fylgist með streymurum eða netsamfélögum og hvaða leikir eru þegar hluti af daglegri stafrænni reynslu þeirra.

Út frá þessu getur kennarinn byggt upp einfalda og endurtakanlega lotu í kringum leik sem er aðgengilegur, ókeypis eða ódýr, nægilega kunnuglegur og hentar stafrænni færni hópsins.

Tölvuleikjamiðað verkefni þarf ekki að vera flókið til að hafa fræðslugildi. Það sem skiptir máli er að lotan hafi skýra uppbyggingu.
Þátttakendur ættu að vita hvers vegna verkefnið er lagt fyrir, hvað þeir eiga að gera, hversu lengi það stendur, hvaða samskipta er vænst og hvernig reynslan verður rædd að lokum.
Hlutverk kennarans er ekki að breyta leiknum í kennslustund, heldur að undirbúa aðstæður þar sem spilun getur átt sér stað, verið athuguð og síðan orðið efniviður til ígrundunar.

Einfalda uppbyggingu má skipuleggja í fimm skrefum:

Kynning
Kennarinn kynnir verkefnið, valinn leik, markmiðið og grunnreglurnar. Kynningin ætti að vera nógu stutt til að íþyngja ekki hópnum, en jafnframt nógu skýr til að draga úr ruglingi og kvíða. Hér er einnig útskýrt í stuttu máli hvers vegna leikurinn var valinn: hvers vegna hann er aðgengilegur, hentar hópnum og styður þau samskipti sem verkefnið beinist að.

Leikjaverkefni
Þátttakendur spila með skýra og afmarkaða áherslu, til dæmis samvinnu, samskipti, hlutverkaskiptingu, þátttöku byrjenda, lausn vandamála eða viðbrögð við mistökum. Verkefnið ætti að vera viðráðanlegt að lengd og erfiðleikastigi svo hópurinn geti einbeitt sér að sameiginlegri reynslu í stað þess að festast í tæknilegum hindrunum.

Athugun
Á meðan á spilun stendur fylgist kennarinn aðeins með einu eða tveimur fyrirfram völdum atriðum, án þess að reyna að skrá allt sem gerist. Skýr athugunaráhersla heldur lotunni léttari og eðlilegri en gefur samt nægan efnivið fyrir lokaumræðuna.

Úrvinnsla
Eftir lotuna ræðir hópurinn það sem gerðist með opnum og áþreifanlegum spurningum. Markmiðið er að tengja leikjaupplifunina við víðari félagsleg og námsleg ferli, til dæmis hvernig þátttakendur höfðu samskipti, báðu um hjálp, tókust á við ágreining eða brugðust við þegar verkefnið varð erfitt.

Endurtekning
Síðar má laga sama form að öðrum hópi, öðrum leik eða öðru námsmarkmiði. Endurtekning þýðir ekki að afrita verkefnið vélrænt, heldur að halda uppbyggingunni nógu skýrri til að hægt sé að endurnýta hana, breyta henni og deila henni í ólíkum óformlegum námsaðstæðum.

HAGNÝTT VERKEFNI #1

AÐ BYGGJA SAMEIGINLEGT RÝMI



Leikur
Minecraft, helst í Creative Mode.

Fræðslumarkmið
Samvinna, verkaskipting, samskipti, sameiginleg ákvarðanataka og þátttaka byrjenda.

Hópur
4–8 þátttakendur.

Lengd
60–90 mínútur.

UMGJÖRÐ

Í staðnámi, á netinu eða í blönduðu formi. Verkefnið virkar best þegar þátttakendur geta talað saman á meðan þeir spila, annaðhvort í sama rými eða í gegnum raddspjall.

KYNNING

Hópurinn byggir saman lítið sameiginlegt rými, til dæmis hús, garð, fundarherbergi eða örugga bækistöð. Markmiðið er ekki að skapa glæsilega byggingu, heldur að **fylgjast með hvernig þátttakendur skipuleggja sig, skipta með sér verkefnum, taka byrjendur með og taka ákvarðanir sem hópur**. Ekki er þörf á mikilli leikjareynslu. Þátttakendur geta byggt, skipulagt, safnað efni, skreytt, lagt fram hugmyndir eða stutt aðra.

LEIKJAVERKEFNI

Hópurinn á að hanna og byggja lítið sameiginlegt rými innan afmarkaðs tíma. Í upphafi getur kennarinn sleppt því að úthluta hlutverkum og leyft þátttakendum að skipuleggja sig sjálfir.
Ef hópurinn festist eða verður óviss eftir nokkrar mínútur getur kennarinn hvatt hann til að skipta verkefnunum skýrar.
Möguleg hlutverk eru:

Byggjandi
Auðlindasafnari
Skipuleggjandi
Skreytir
Könnuður
Aðstoðarmaður byrjenda
Tímavörður
Athugandi hópákvarðana

ATHUGUNARÁHERSLA

Á meðan á verkefninu stendur getur kennarinn fylgst með hvernig hópurinn skipuleggur samvinnuna.

Gagnlegar athugunarspurningar:

Hver leggur fram fyrstu hugmyndina?
Hver bíður eftir fyrirmælum?
Hvernig er verkefnum skipt?
Eru byrjendur teknir með eða skildir út undan?
Drottnar einhver yfir ákvörðunum?
Breytir hópurinn áætlun þegar eitthvað gengur ekki?
Hver hjálpar öðrum að skilja hvað á að gera?

SPURNINGAR TIL ÚRVINNSLU

Að leikjalotunni lokinni beinir kennarinn athyglinni aftur að sameiginlegri reynslu hópsins.

Tillögur að spurningum:

Hvernig ákvað hópurinn hvað ætti að byggja?
Gátu allir lagt sitt af mörkum?
Voru hlutverkin skýr eða mótuðust þau meðan á verkefninu stóð?
Var auðvelt að biðja um hjálp?
Fannst einhverjum hann verða út undan eða fá of mikið á sig?
Hvað auðveldaði samvinnuna?
Hverju mynduð þið breyta ef verkefnið yrði endurtekið?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

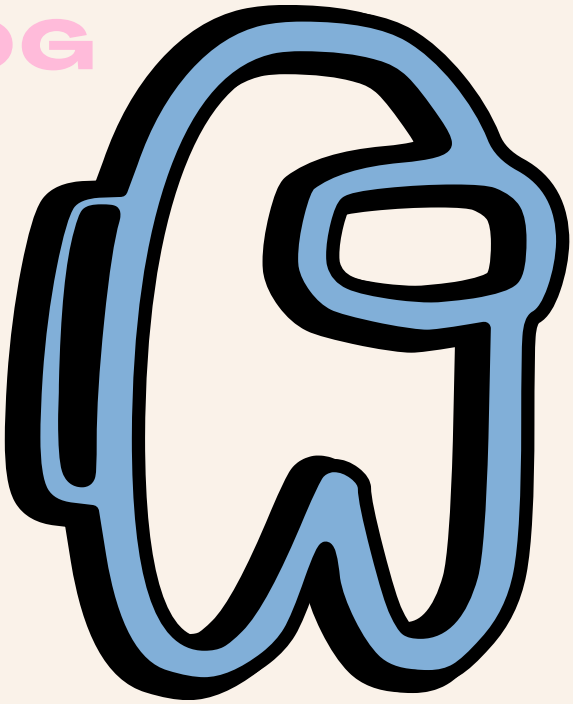
Með byrjendum eða þátttakendum sem þekkja ***Minecraft*** lítið ætti að nota Creative Mode. Það dregur úr tæknilegum erfiðleikum og gerir hópnum kleift að einbeita sér að samvinnu fremur en survival-kerfum.
Einnig má einfalda verkefnið með mjög afmörkuðu markmiði, til dæmis að byggja eitt herbergi, garð eða samkomustað.
Fyrir reyndari leikmenn má bæta við léttum takmörkunum: tímamörkum, takmörkuðum efniviði, úthlutuðum hlutverkum eða þeirri reglu að hver þátttakandi leggi til einn auðþekkjanlegan hluta af lokaútkomunni.
Þátttakendur sem eru óöruggari geta byrjað sem athugendur, skipuleggjendur, skreytar eða aðstoðarmenn byrjenda áður en þeir taka virkan þátt í byggingunni.
Sama uppbyggingu má einnig nota með hópum sem hittast eingöngu á netinu, að því gefnu að raddsamskipti og grunnreglur séu skýr áður en lotan hefst.

ATHUGASEMD UM ENDURTEKNINGU

Sömu uppbyggingu má endurnýta með öðrum sandbox- eða byggingaleikjum, eða jafnvel leikjum sem byggjast ekki á byggingu en krefjast sameiginlegrar skipulagningar. **Það sem ætti að haldast óbreytt er fræðsluramminn: sameiginlegt markmið, sýnileg verkaskipting, athugun á samvinnu og lokaúrvinnsla**.

HAGNÝTT VERKEFNI #2

TRAUST, TORTRYGGNI OG HÓPUMRÆÐA



Leikur
Among Us

Fræðslumarkmið
Samskipti, hlustun, röksemdafærsla, traust, ágreiningur og sameiginleg ákvarðanataka.

Hópur
6–10 þátttakendur.

Lengd
45–60 mínútur.

UMGJÖRÐ

Í staðnámi eða á netinu. Verkefnið virkar best þegar hópurinn getur rætt saman munnlega eftir hverja umferð, en einnig má laga það að textaspjalli ef þörf krefur.

KYNNING

Hópurinn spilar stuttar umferðir með áherslu á samskipti við óvissu. Markmiðið er ekki aðeins að vinna, heldur að fylgjast með hvernig þátttakendur ræða saman, hlusta, rökstyðja ákvarðanir, takast á við tortryggni og taka sameiginlegar ákvarðanir. Tortryggni og ágreiningur eru hluti af leiknum, en persónulegar árásir ekki. **Ásakanir verða að halda sig innan leikjaaðstæðnanna**.

LEIKJAVERKEFNI

Hópurinn spilar tvær eða þrjár stuttar umferðir. Á meðan á leik stendur ljúka þátttakendur verkefnum, fylgjast með öðrum og taka þátt í hópumræðum þegar fundur er kallaður saman.
Kennarinn getur tekið þátt sem leikmaður ef hópurinn þarf stuðning, en yfirleitt er betra að vera utan leiksins og fylgjast með umræðunni.
Áherslan er ekki á að finna svikarann eins hratt og mögulegt er, heldur á hvernig hópurinn rökstyður saman: hver talar fyrst, hverjum er trúað, hver er truflaður, hver þegir, hvernig ásakanir eru settar fram, hvernig sönnunargögn eru notuð og hvernig tekist er á við ágreining.

ATHUGUNARÁHERSLA

Á meðan á verkefninu stendur getur kennarinn fylgst með samskiptum við óvissu.

Gagnlegar athugunarspurningar:

Hver talar fyrst í umræðunni?
Á hvern hlustar hópurinn?
Hver er truflaður eða hunsaður?
Hvernig verja þátttakendur sjónarmið sín?
Helst ágreiningurinn leikrænn eða verður hann spennuþrunginn?
Nota þátttakendur sönnunargögn, innsæi eða þrýsting?
Eru þögulli leikmenn hvattir til að tala?

SPURNINGAR TIL ÚRVINNSLU

Að leikjalotunni lokinni beinir kennarinn umræðunni að ferlum hópsins, ekki aðeins niðurstöðu leiksins.

Tillögur að spurningum:

Hvað varð til þess að einhver virtist traustverður eða grunsamlegur?
Var auðvelt að útskýra sjónarmið þitt?
Fengu allir jafnt tækifæri til að tala?
Hvernig brást hópurinn við ágreiningi?
Hélst umræðan innan leiksins eða varð hún persónuleg?
Hvað hjálpaði hópnum að taka ákvarðanir?
Hvað gæti gert umræðuna sanngjarnari næst?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Með hópum sem þekkjast lítið er betra að fækka umferðum og gefa meiri tíma í úrvinnslu. Ef í hópnum eru þátttakendur sem kunna að líða illa í leik sem byggist á ásökunum ætti kennarinn að velja samstarfsmiðaðri leik.

Óöruggari þátttakendur geta fengið hlutverk athuganda í fyrstu umferð. Þá geta þeir fylgst með því hvernig umræðan þróast án þess að þurfa strax að verja sig eða saka aðra.

ATHUGASEMD UM ENDURTEKNINGU

Sömu uppbyggingu má laga að öðrum félagslegum ályktunarleikjum eða umræðumiðuðum leikjum, en einnig að óstafrænum verkefnum sem byggjast á ófullnægjandi upplýsingum, sameiginlegum ákvörðunum eða hlutverkaskiptum.
Það sem ætti að haldast óbreytt er fræðsluramminn: **örugg kynning, afmarkað verkefni, athugun á samskiptum og úrvinnsla með áherslu á traust, ágreining og sameiginlega ákvarðanatöku**.

TÖLVULEIKIR, LÍFSLEIKNI OG VIRKT ÍMYNDUNARAFL



01.

Almennir tölvuleikir geta sett leikmenn í aðstæður þar sem þeir taka ákvarðanir, leysa vandamál, hafa samskipti, takast á við gremju, aðlagast breytingum og vinna með öðrum.
Kaflinn byggir á einfaldri hugmynd: lífsleikni þróast ekki aðeins með útskýringu, heldur getur hún einnig komið fram í raunverulegri og aðstæðubundinni reynslu.

02.

VIRKT ÍMYNDUNARAFL OG ÍGRUNDANDI NÁM

Mikilvægur hluti kaflans fjallar um hvernig **avatarar**, **persónur**, skáldaðir heimar og hlutverk geta stutt ígrundandi nám.
Í tölvuleikjamiðuðum verkefnum tjá þátttakendur sig ekki aðeins, heldur taka ákvarðanir, prófa hlutverk, takast á við afleiðingar, ímynda sér aðra möguleika og bera saman ólíkar leiðir til athafna innan skipulagðs umhverfis.
Fyrir kennara getur þetta orðið leið til að vinna með **frumkvæði, ákvarðanatöku, sköpun og sjálfsvitund** án þess að reiða sig eingöngu á beinar útskýringar eða fyrirlestramiðaðar umræður.

03.

FRÁ REYNSLU TIL ÍGRUNDUNAR

Kaflinn færist síðan yfir í hagnýt verkefni: hvernig kennarar geta notað spilun til að hjálpa þátttakendum **að greina þá færni sem þeir beittu, ræða ákvarðanir, ígrunda hlutverk og tengja reynslu úr leiknum við daglegt líf, nám og félagslega þátttöku**.
Þetta ígrundunarstig getur einnig stutt víðari markmið fullorðinsfræðslu, svo sem borgaralega vitund, félagslega inngildingu, tilfinningafærni og hæfni til að sjá hlutina frá sjónarhorni annarra.
Þátttakendur eru því hvattir til að skoða ekki aðeins hvað þeir gerðu í leiknum, heldur einnig hvernig þeir skildu aðra, tóku ákvarðanir, brugðust við erfiðleikum og lögðu sitt af mörkum í sameiginlegum aðstæðum.

AÐFERÐAFRÆÐILEGUR

Leikir sem umhverfi fyrir lífsleikni

Áður en tölvuleikir eru tengdir lífsleikni er gagnlegt að skýra hvað hugtakið merkir og hvers vegna það varð svo algengt í fræðslumáli.

Hugtakið á ekki rætur í leikjum eða stafrænni kennslufræði. Það varð útbreitt á sviði heilsufræðslu, sálfélagslegs þroska og forvarna, einkum fyrir tilstilli Alþjóðaheilbrigðismálastofnunarinnar. Hún skilgreindi lífsleikni sem hæfni til jákvæðrar og aðlögunarhæfrar hegðunar sem gerir fólki kleift að takast á við kröfur og áskoranir daglegs lífs.

Lífsleikni vísar því ekki til óljósra „góðra viðhorfa“, heldur hagnýtrar sálfélagslegrar færni: ákvarðanatöku, lausnar vandamála, skapandi og gagnrýninnar hugsunar, árangursríkra samskipta, samskiptafærni, sjálfsvitundar, samkenndar og hæfni til að takast á við tilfinningar og streitu.

Þetta hugtak færðist síðar inn á víðara svið menntunar, meðal annars skólastarf, æskulýðsstarf og fullorðinsfræðslu, þar sem það gerði kleift að ræða hæfni sem takmarkast ekki við faglega þekkingu.

Í evrópsku samhengi tengist þetta hugmyndinni um lykilhæfni fyrir símenntun. Tilmæli ráðsins frá 2018 skilgreina hæfni sem talin er nauðsynleg fyrir persónulegan þroska, atvinnuhæfni, virka borgaravitund, félagslega inngildingu og sjálfbæran lífsstíl. Þar er einnig litið svo á að hæfni þróist í formlegu, óformlegu og óformlegu námi.

Fyrir þennan bækling er mikilvægasta tengingin við **LifeComp**, evrópskan hæfniramma um persónulega og félagslega hæfni og hæfni til að læra að læra.

LifeComp lýsir þessari hæfni sem mikilvægri á öllum sviðum lífsins og sem færni sem hægt er að þróa með formlegu, óformlegu og óformlegu námi. Ramminn er jafnframt ekki fyrirmælandi: hann segir kennurum ekki nákvæmlega hvaða verkefni eigi að framkvæma, heldur býður upp á s**ameiginlegt tungumál til að vinna með sjálfsstjórn, sveigjanleika, vellíðan, samkennd, samskipti, samvinnu, vaxtarhugarfar, gagnrýna hugsun og stjórnun eigin náms**.

Þetta skiptir máli í fullorðinsfræðslu vegna þess að þátttakendur þurfa ekki aðeins upplýsingar. Þeir þurfa einnig aðstæður þar sem þeir geta æft sjálfstraust, samskipti, frumkvæði, aðlögunarhæfni, samvinnu, tilfinningastjórn og ígrundun reynslu. Þetta á sérstaklega við í óformlegu námi, þar sem markmiðin tengjast oft þátttöku, félagslegri inngildingu, atvinnuhæfni, stafrænum viðbúnaði, borgaravitund eða persónulegum þroska. Vinnustofa, hópverkefni, sjálfboðastarf eða samfélagsverkefni geta öll orðið rými þar sem lífsleikni er ekki aðeins útskýrð, heldur **notuð í framkvæmd**.

Tölvuleikir eiga erindi í þessa umræðu vegna þess að þeir eru meðal útbreiddustu stafrænu menningarafurða samtímans, þótt enn sé oft litið niður á þá sem aukaatriði, barnalega eða óafkastamikla afþreyingu.

Þeir eru vissulega verslunarvörur, en það gerir þá ekki óviðkomandi fræðslustarfi. Líkt og kvikmyndir, skáldsögur, tónlist, íþróttir eða hlutverkaleikir geta þeir skapað aðstæður þar sem fólk tekur ákvarðanir, tekst á við takmarkanir, túlkar aðra, stjórnar gremju, samhæfir aðgerðir og ímyndar sér aðra möguleika.

Sérstaða þeirra felst í gagnvirkninni: leikmaðurinn tekur ekki aðeins við sögu eða skilaboðum, heldur þarf að bregðast við innan kerfis sem svarar athöfnum hans.

Þess vegna geta leikir gert lífsleikni sýnilegri en verkefni sem byggjast eingöngu á samtali. Í leik segir þátttakandi ekki aðeins að hann sé samvinnufús, þolinmóður eða skapandi; hann getur þurft að vinna með öðrum, bíða, spinna, útskýra, semja eða reyna aftur meðan verkefnið stendur yfir.

Þátttakandi getur skipulagt leið í No Man's Sky, stýrt auðlindum og daglegum venjum í Stardew Valley, samhæft hreyfingar og tímasetningar í samvinnuhluta ***Portal 2***, átt samskipti undir álagi í ***Keep Talking and Nobody Explodes*** eða tekið ákvarðanir með siðferðilegum og tilfinningalegum afleiðingum í ***Life is Strange***, ***Detroit: Become Human*** eða ***Tell Me Why***.

Fræðslugildið felst ekki í því að þessir leikir geymi falinn lærdóm, heldur í því að þeir geti sett þátttakendur í aðstæður þar sem færni verður auðveldari að greina og ræða. Nákvæmara er því að segja að almennir tölvuleikir geti orðið umhverfi fyrir lífsleikni þegar verkefnið er rammað rétt inn. Í fræðslustarfi getur leiðbeinandinn hjálpað þátttakendum að staldra við og ígrunda hvað þeir gerðu — eða með öðrum orðum hvernig þeir spiluðu: hvernig þeir tóku ákvörðun, brugðust við mistökum, útskýrðu eitthvað fyrir öðrum, tókust á við óvissu, túlkuðu sjónarhorn persónu eða löguðu stefnu sína eftir endurgjöf.

Hæfnin er ekki vélrænt „inni í" leiknum. Hún verður til í samspili leiksins, verkefnisins, hópsins og ígrundunarinnar sem fylgir.

Tengingin við tilfinningafærni og hæfni til að sjá aðstæður frá sjónarhorni annarra er sérstaklega mikilvæg. Sumir leikir bjóða leikmönnum að bregðast við í gegnum avatar eða persónu með annan bakgrunn, ótta, ábyrgð eða val en þeir sjálfir.

Rannsóknir á tengslum leikmanna við persónur, avatara og einhliða félagsleg tengsl hafa skoðað hvernig tilfinningaleg tenging við skáldaðar persónur getur haft áhrif á túlkun leikmanna, skilning þeirra á hvötum og hæfni til að skoða ólík sjónarhorn.

Þetta þýðir ekki að frásagnarleikur geri fólk sjálfkrafa samúðarfyllra. **Hins vegar geta samskipti við skáldaðar persónur veitt kennurum gagnlegt efni til að ræða tilfinningar, afleiðingar, siðferðilegt val og sjónarhorn annarra með óbeinni og oft síður varnarsinnaðri leið**.

Fyrir kennara er hagnýta spurningin ekki „hvaða færni þróar þessi leikur?" eins og hver leikur hefði föst fræðsluáhrif. Betri spurning er: **hvað getur þessi hópur greint í gegnum þetta verkefni?**

Með einum hópi getur leikur opnað umræðu um samskipti; með öðrum um þol gagnvart gremju; og með enn öðrum um sköpun, sjálfsstjórn, samvinnu eða hæfni til að læra. Sami leikur getur stutt ólík fræðslumarkmið eftir þátttakendum, umgjörð, verkefni og úrvinnslu.

Þess vegna er gagnlegra að tala um aðstæðubundna hæfni en almennar mjúkar færnir. Hæfni verður sýnileg innan tiltekinna aðstæðna: verkefnis sem þarf að ljúka, hlutverks sem þarf að taka að sér, reglu sem þarf að fylgja, vandamáls sem þarf að leysa, hóps sem þarf að semja við eða erfiðleika sem þarf að takast á við.

Hlutverk kennarans er að hjálpa þátttakendum að fara frá athöfn til meðvitundar, setja orð á það sem gerðist án þess að fletja reynsluna út í gátlista. Í tölvuleikjamiðuðu verkefni getur „við spiluðum" smám saman orðið að: **„við tókum ákvarðanir, notuðum aðferðir, tókumst á við óvissu, hlustuðum á aðra, breyttum nálgun okkar og lærðum eitthvað um hvernig við lærum."**

FRÁ MJÚKRI FÆRNI TIL AÐSTÆÐUBUNDINNAR HÆFNI

Færni í samhengi, ekki í tómarúmi

Ímyndum okkur óformlega vinnustofu í fullorðinsfræðslu með áherslu á árangursrík samskipti eða sjálfsörugga tjáningu. Í upphafi spyr leiðbeinandinn hefðbundinna spurninga: hvers þátttakendur vænta af lotunni, hvar þeir finna fyrir öryggi, hvar þeir festast og hvaða aðstæður reynast þeim erfiðar í daglegu lífi.
Í þessu fyrsta samtali getur komið í ljós að nokkrir í hópnum spila tölvuleiki, hafa gert það áður, fylgjast með streymurum, þekkja nokkra netleiki eða kannast við ákveðna leikjatitla án þess að líta á sig sem „leikmenn“.
Þessar upplýsingar eru ekki aukaatriði. Þær sýna kennaranum að hluti hópsins deilir þegar sameiginlegum stafrænum menningargrunni sem hægt er að nýta til að nálgast sama fræðslumarkmið frá öðru sjónarhorni.

Hér verða tölvuleikjamiðuð verkefni gagnleg. Ekki vegna þess að þau afhjúpi fastan persónuleikaprófíl þátttakandans eða „þroski“ tiltekna færni með töfrum, heldur vegna þess að þau skapa áþreifanlegar aðstæður þar sem hæfni er notuð, prófuð og stundum samin í samskiptum við aðra.
Leikur gefur þátttakendum verkefni, hlutverk, ákveðin mörk, endurgjöf og oft annað fólk sem þarf að samhæfa sig við. Kennarinn getur þá skoðað hvernig hæfnin birtist innan aðstæðnanna:
Ekki: „Er þessi einstaklingur góður í lausn vandamála?“
Heldur: „Hvað gerist þegar fyrsta aðferð hans virkar ekki?“
Ekki: „Er þessi einstaklingur samvinnufús?“
Heldur: „Hvernig bregst hann við þegar einhver annar þarf meiri tíma?“
Ekki: „Er þessi einstaklingur sjálfstæður?“
Heldur: „Hvenær vinnur hann sjálfstætt og hvenær biður hann um stuðning?“

Þessi aðgreining skiptir sérstaklega miklu máli þegar þátttakendur hafa ólíkan bakgrunn, mismikið sjálfstraust og ólíkt samband við nám.
Sumir fullorðnir hafa neikvæða reynslu af skóla eða þjálfun; aðrir snúa aftur til náms eftir margra ára fjarlægð frá formlegu menntakerfi; enn aðrir búa yfir sterkri hagnýtri færni sem fær sjaldan viðurkenningu í hefðbundnu námsumhverfi.

Stafræni hluti þessarar reynslu gleymist oft, þótt hann geti skipt miklu máli.
Einstaklingur getur hafa lært ensku í netleikjum, þróað skipulagshæfni innan guilds, æft samskipti í raddspjalli, stýrt auðlindum í hermileik eða lært að leita upplýsinga í kennsluefni, spjallborðum og leikjasamfélögum.

Aðstæðubundið tölvuleikjaverkefni getur gert þessa óformlegu hæfni sýnilegri.
Þátttakendur eru ekki strax beðnir um að skilgreina sjálfa sig, telja upp styrkleika eða útskýra veikleika. Þeir eru hvattir til að gera eitthvað saman: skipuleggja, prófa, mistakast, aðlaga sig, hjálpa, bíða, ákveða, breyta um stefnu eða útskýra eitthvað fyrir öðrum.

Aðeins síðar hjálpar kennarinn þeim að setja orð á það sem gerðist. Í þessari hreyfingu frá athöfn til ígrundunar birtist hæfnin ekki sem óhlutbundið merki, heldur sem eitthvað sem kom fram í framkvæmd.

Sandbox-leikur getur til dæmis orðið verkefni um sköpun, en einnig um skipulagningu, samningaviðræður eða sameiginlega ábyrgð. Frásagnarleikur getur vakið ígrundun um samkennd, en einnig um ákvarðanatöku, afleiðingar og siðferðilega tvíræðni.

Samvinnuleikur getur beinst að samskiptum, en einnig að gremju, trausti eða forystu. Það er ekkert sjálfvirkt eitt-á-móti-einu samband milli leiks og færni. Hlutverk kennarans er að velja áherslu, fylgjast með hvernig hópurinn fer í gegnum verkefnið og hjálpa þátttakendum að greina hvaða hæfni þeir notuðu í raun.

Í stað þess að spyrja **hvort leikur hafi „þróað samvinnu“ má spyrja hvenær samvinna varð nauðsynleg**. Í stað þess að meta hvort þátttakandi „sé samskiptahæfur“ má skoða hvenær samskipti urðu skýrari, hikandi, árangursríkari eða erfiðari. Í stað þess að spyrja aðeins hvort hópurinn hafi „leyst vandamálið“ er gagnlegra að rekja hvaða aðferðir voru prófaðar, yfirgefnar, bættar eða deilt með öðrum.

Þessi breyting skiptir máli vegna þess að hún færir umræðuna nær fullorðinsnámi: fólk tekur ekki aðeins við efni, heldur endurtúlkar reynslu sína og tengir hana við eigin leiðir til að athafna sig, læra og taka þátt.

Þess vegna er hugtakið aðstæðubundin hæfni gagnlegt. Það minnir á að lífsleikni verður ekki til í tómarúmi, heldur mótast í tengslum við verkefni, hlutverk, hóp, erfiðleika, reglu, val og ígrundun.

Í tölvuleikjamiðaðri leiðsögn er hlutverk kennarans ekki að sanna að leikurinn hafi kennt eitthvað, heldur að **hjálpa þátttakendum að taka eftir því sem þegar gerðist meðan þeir spiluðu og gera reynsluna nýtanlega fyrir áframhaldandi nám**.

Til að auðvelda notkun þessarar nálgunar sýnir taflan á næstu síðu hvernig við hæfnisvið má þýða yfir í aðstæðubundin atriði sem kennari getur fylgst með í tölvuleikjamiðuðu verkefni.

Markmiðið er ekki að flokka þátttakendur, heldur að styðja nákvæmari úrvinnslu að leik loknum.

Óhlutbundin færni	Í tölvuleikjamiðuðu verkefni skal fylgjast með...	Áhersla í úrvinnslu
Samskipti	Hvernig þátttakendur útskýra, spyrja, skýra eða þegja þegar samhæfingar er þörf	Hvað auðveldaði eða torveldaði samskipti?
Samvinna	Hvernig verkefnum er skipt, hafnað, samið um þau eða þau tekin yfir	Hvenær þurfti hópurinn í raun að vinna saman?
Lausn vandamála	Hvernig þátttakendur bregðast við þegar fyrsta aðferðin virkar ekki	Hvað breyttist frá fyrstu tilraun til þeirrar næstu?
Sjálfstæði	Hvenær þátttakendur starfa sjálfstætt og hvenær þeir biðja um stuðning	Hvenær var gagnlegt að vinna sjálfstætt og hvenær þurfti stuðning?
Aðlögunarhæfni	Hvernig þátttakendur bregðast við nýjum reglum, mistökum, tímapressu eða óvæntum atburðum	Hvað hjálpaði hópnum að aðlagast?
Tilfinningastjórn	Hvernig tekist er á við gremju, bið, mistök eða óvissu	Hvað gerðist þegar verkefnið varð erfitt?
Sjónarhorn annarra	Hvernig þátttakendur túlka hlutverk, persónur, liðsfélaga eða ólík sjónarhorn	Hjálpaði verkefnið þér að skilja annað sjónarhorn?

VIRKT ÍMYNDUNARAFL, HLUTVERK OG SKÁLDAÐIR HEIMAR

Að ímynda sér, velja og sjá frá öðru sjónarhorni

Hugtakið virkt ímyndunarafl getur hljómað óhlutbundið, en í tölvuleikjamiðaðri fræðslu vísar það til einhvers mjög áþreifanlegs: að ganga inn í skáldaðar aðstæður, taka að sér hlutverk, velja hvernig eigi að bregðast við og líta síðan til baka á það sem þessar ákvarðanir gerðu sýnilegt.

Í mörgum leikjum ferðast þátttakendur um ímyndaða heima, skapa eða velja persónur, taka ákvarðanir við óvissar aðstæður og prófa tímabundið sjónarhorn sem getur verið líkt þeirra eigin reynslu eða mjög ólíkt henni.

Þetta er einn áhugaverðasti fræðslulegi þáttur leikja. Skáldaður heimur getur skapað fjarlægð og sú fjarlægð getur verið gagnleg. Það er ekki alltaf auðvelt að tala beint um sjálfan sig, sérstaklega í fullorðinsfræðslu þar sem þátttakendur hafa mismikið traust, sjálfstraust, tungumálafærni og reynslu af námsumhverfi.

Persóna, avatar, skáldað siðferðilegt álitamál eða leikjaaðstæður geta boðið upp á **síður berskjaldaða leið til að nálgast samt mikilvægar spurningar**: hvernig tek ég ákvarðanir, hvernig bregst ég við ábyrgð, hvaða hlutverk vel ég, hvað forðast ég, hvað reynist mér erfitt og hvernig bregst ég við þegar aðstæðurnar eru ekki „raunverulegar“ en krefjast samt athafna?

Þetta þýðir þó ekki að kennarar eigi að túlka avatara eða val í leikjum sem falin sálfræðileg skilaboð. Að þátttakandi velji „stríðsmann“, „bónda“, „heilara“, „þjóf“, „ökumann“, „byggingarmann“ eða einfaldlega sérkennilegan avatar hefur ekki sjálfkrafa eina fasta merkingu.

Fræðslugildið felst annars staðar: í því að nota þessi val sem upphafspunkt fyrir samtal, ígrundun og samanburð.
Hvers vegna valdir þú þetta hlutverk? Var það kunnuglegt eða óvenjulegt fyrir þig? Leyfði leikurinn þér að prófa eitthvað nýtt? Fannst þér þægilegra að ákveða sjálfur eða fylgja hópnum? Hefðir þú brugðist öðruvísi við ef afleiðingarnar hefðu haft áhrif á annan leikmann?

Margir almennir tölvuleikir vinna þegar á þennan hátt, þótt þeir séu ekki hannaðir sem fræðslutæki.

Í ***The Sims*** byggja leikmenn heimili, skipuleggja daglegar venjur, móta tengsl og ímynda sér möguleg líf, oft í tengslum við umhyggju, vinnu, heimilisrými, væntingar og ágreining. Í ***Baldur's Gate 3*** hvetja persónusköpun, samtalsval og siðferðileg álitamál til ígrundunar um sjálfsmynd, tryggð, vald, sannfæringu og afleiðingar. Í ***Disco Elysium*** tekst leikmaðurinn stöðugt á við minni, mistök, sjálfsmynd og mótsagnakenndar innri raddir, sem gerir leikinn að sterku dæmi um frásagnartengda ákvarðanatöku.
Í ***Animal Crossing*** getur sjálfstjáning birst í hægfara uppbyggingu persónulegs og félagslegs rýmis þar sem umhyggja, fagurfræði, venjur og gestrisni verða hluti af verkefninu. Í ***Final Fantasy XIV*** eru hlutverkin ekki aðeins frásagnartengd heldur einnig hagnýt. Hvernig leikmaður bregst við sem heilari, tankur, skaðavaldur, handverksmaður, leiðbeinandi eða meðlimur í guild getur orðið upphafspunktur fyrir umræðu um ábyrgð, tilheyrandi og samvinnu.

Fyrir kennara er lykilatriðið að skilja að skáldaðir heimar geta stutt ígrundandi nám með því að leyfa þátttakendum að prófa hlutverk, hegðun og ákvarðanir á öruggan hátt.

Leikur getur krafist þess að leikmaður taki erfiða ákvörðun, semji við persónu, verndi einhvern veikari, stýri samfélagi, sætti sig við afleiðingar, annist rými, beri ábyrgð á hópi eða einfaldlega velji hvernig hann vill birtast öðrum.

Slík augnablik geta síðar orðið efniviður fyrir umræðu, sérstaklega þegar kennarinn hjálpar þátttakendum að færa sig frá skálduðu aðstæðunum yfir í víðari spurningar um **frumkvæði, sjónarhorn annarra og sjálfsvitund**.

Hlutverk eru sérstaklega gagnleg í þessu samhengi. Í daglegu lífi festist fólk oft í hlutverkum sem aðrir tengja þegar við það: sá þögli, sá hæfi, sá viðkvæmi, hjálparinn, utangarðsmaðurinn, sá sem talar lítið eða sá sem tekur alltaf stjórnina. Leikir geta tímabundið losað um þessar væntingar. Sá sem forðast yfirleitt forystu getur samhæft lítinn hóp vegna þess að leikurinn gefur honum skýrt hlutverk. Sá sem er vanur að fá hjálp getur orðið sá sem útskýrir leikjafræði fyrir öðrum. Sá sem talar sjaldan um tilfinningar getur átt auðveldara með að ræða það sem persóna fann, valdi eða missti.

Þetta leysir ekkert sjálfkrafa, en skapar nýtt sjónarhorn sem í grundun getur hafist frá. Virkt ímyndunarafl er því ekki flótti frá raunveruleikanum, heldur fræðsluleg notkun á ákveðinni fjarlægð. Skáldskapur gerir kleift að nálgast raunveruleg viðfangsefni óbeint: ábyrgð, ótta, samvinnu, útilokun, umhyggju, metnað, reiði, traust, tilheyrandi og siðferðilega óvissu.

Ímyndaðar aðstæður draga úr beinni berskjöldun en gera þátttakendum samt kleift að vinna með reynslu sem þeir þekkja. Fyrir fullorðna námsmenn getur þetta verið sérstaklega mikilvægt vegna þess að það virðir reynslu þeirra og forðast að þrýsta þeim í beina játningu eða einfalda sjálfsmatsæfingu.

Hlutverk kennarans er að halda þessu ferli **jarðbundnu og tengdu raunverulegri reynslu**. Eftir leikjaaugnablik, avatara sköpun eða frásagnartengt val ætti umræðan ekki að krefja þátttakendur um meiri persónulega opinberun en þeir vilja.

Hún getur haldist nálægt reynslunni: hvað gerði persónan þín, hvaða valkosti gaf leikurinn þér, hvað valdir þú, hvað forðaðist þú, hvað kom þér á óvart, hvað hefði annar einstaklingur gert og hvað breyttist þegar þú skoðaðir aðstæðurnar frá öðru hlutverki?

Þaðan getur hópurinn smám saman tengt skálduðu reynsluna við nám, félagslega þátttöku, tilfinningafærni og borgaravitund.

Í þessum kafla er virkt ímyndunarafl því skilið sem hagnýtt, gagnvirkt og raunverulega fræðandi verkfæri. Það hjálpar kennurum að nota skáldaða heima ekki sem skraut utan um nám og ekki heldur sem kyrrstæð hæfnisrými, eins og stundum gerist í alvarlegum leikjum sem eru hannaðir utan um fyrirfram ákveðið námsmarkmið, til dæmis um umhverfissjálfbærni eða tiltekið borgaralegt viðfangsefni.

Almennir tölvuleikir virka oft öðruvísi: þeir eru opnari, síður línulegir og nátengdari reynslu af þroska, vali og meðvitund fullorðinna. Innan þeirra geta þátttakendur **prófað ólík borgaraleg og félagsleg hlutverk, greint val, rætt afleiðingar og ígrundað sjálfa sig með ákveðnu öryggi**.

ÞAÐ SEM KENNARAR GETA UNNIÐ MEÐ

Leikjavenjur sem fræðsluefni

Í mörgum fræðslu- og leiðsagnaraðstæðum byrja spurningar til hópsins á hefðbundinn hátt: hvernig líður ykkur, hvers væntið þið af verkefninu, hvað viljið þið bæta og hvaða erfiðleikum mætið þið yfirleitt?
Þessar spurningar eru gagnlegar, en þær skilja oft eftir hluta af daglegu lífi fólks sem verður sífellt mikilvægari: stafræna sjálfsmynd þess, netvenjur og þau sýndarlegu en menningarlegu rými sem það dvelur þegar í.
Ef stafrænn viðbúnaður er tekinn alvarlega ætti hann ekki aðeins að snúast um færni í grunnverkfærum, kerfum eða netþjónustu. **Hann ætti einnig að hafa áhrif á það hvernig kennarar hanna og leiða námsaðstæður**.

Frá þessu sjónarhorni getur verið einfalt en mikilvægt fræðsluskref að spyrja um leikjavenjur. Það þarf hvorki að verða formlegt viðtal né langur spurningalisti, heldur getur verið hluti af venjulegri upphafsumræðu í vinnustofu:

Hvað spilar þú yfirleitt, ef eitthvað?
Spilar þú einn, með vinum, á netinu eða á sama stað?
Eru til leikir sem þú snýrð aftur að til að slaka á, keppa, byggja, kanna eða halda sambandi við aðra?
Fylgist þú með streymurum, rafíþróttaviðburðum, Discord-samfélögum, leiðbeiningum eða aðdáendasvæðum?
Hefur leikur einhvern tíma hjálpað þér að læra eitthvað, æfa tungumál, takast á við streitu, kynnast fólki eða finna til tilheyrandi?

Þessar spurningar skipta máli vegna þess að svarið er sjaldnast aðeins listi yfir leiki. Þegar fólk talar um leiki talar það oft einnig um venjur, tengsl, færni, gremju, tilheyrandi og persónulegar óskir.

Sá sem spilar ***Football Manager*** getur til dæmis farið að ræða skipulagningu, langtímastefnu, tölfræði og stjórn. Sá sem eyðir tíma í ***Roblox*** getur lýst félagslegum rýmum, sköpun, notendagerðum heimum og vináttu á netinu. Leikmaður í ***Elden Ring*** getur talað um erfiðleika, endurtekningu, leikni og þrautseigju, á meðan sá sem spilar ***Candy Crush*** eða aðra farsímaleiki getur lýst stuttum stundum reglunar, hlés og daglegs takts.

Þetta eru ekki vísbendingar sem þarf að ráða, heldur fræðslulegir inngangar að því hvernig fólk skipuleggur tíma, athygli, áskoranir, félagsleg samskipti og ánægju.

Þetta gefur kennurum tvenns konar efnivið. Annars vegar það sem þátttakendur gera í leiknum þegar verkefni er skipulagt. Hins vegar það sem þeir segja um eigin leikjareynslu, sem getur verið enn aðgengilegra í upphafi.

Ekki munu allir kennarar strax skipuleggja fjölspilunarlotu og ekki verða allir hópar tilbúnir í slíkt. Nánast allir geta þó hafið samtal um leiki sem hluta af daglegu stafrænu lífi.

Í fullorðinsfræðslu hefur slíkt samtal þegar gildi vegna þess að það viðurkennir leikjamenningu sem eitt af þeim óformlegu rýmum þar sem fólk getur hafa lært, myndað tengsl, mistekist, bætt sig, hjálpað öðrum, tekist á við gremju eða byggt upp sjálfstraust utan viðurkenndra námsaðstæðna.

Þessi tenging við óformlegt nám er lykilatriði. Evrópskir rammar um símenntun viðurkenna skýrt að hæfni þróast ekki aðeins í skólum, fræðslumiðstöðvum eða formlegum námskeiðum, heldur einnig í óformlegu og óskipulögðu námi alla ævi. Tilmæli ráðsins frá 2018 um lykilhæfni fyrir símenntun setja til dæmis hæfniþróun í samhengi við formlegt, óformlegt og óskipulagt nám og tengja hana við **persónulegan þroska, atvinnuhæfni, félagslega inngildingu og virka borgaravitund**.

Samt vantar tölvuleiki oft í þessa umræðu, þótt þeir séu eitt af þeim daglegu stafrænu umhverfum þar sem margir, sérstaklega ungir fullorðnir, verja tíma, eiga samskipti, leita upplýsinga, fylgja samfélögum og læra með því að gera.

Þetta þýðir ekki að fegra leikjamenningu eða gera ráð fyrir að allir leikmenn séu sjálfkrafa stafrænt færir. Það þýðir að viðurkenna að fyrir stóran hluta fullorðinna og ungra fullorðinna felst stafrænn viðbúnaður ekki aðeins í notkun stofnanakerfa, tölvupósts eða grunnforrita.

Hann nær einnig til óformlegrar og þátttökumiðaðrar stafrænnar menningar þar sem fólk æfir samskipti, lausn vandamála, tungumál, samvinnu, þátttöku í netsamfélögum og sjálfstýrt nám.

Þetta á sérstaklega við um ungt fullorðið fólk, þar sem ævisagan er oft að hluta stafræn. Ekki vegna þess að það kunni sjálfkrafa á öll stafræn verkfæri, heldur vegna þess að netumhverfi, farsímakerfi, samfélagsmiðlar, streymi og leikir hafa mótað hversdagslegar leiðir til tengsla, upplýsingaleitar, slökunar, náms og tilheyrandi.

Að spyrja um leikjavenjur er því ekki útúrdúr frá fullorðinsfræðslu. Það er leið til að taka óformlega stafræna ævisögu þátttakandans alvarlega og tengja hana við víðari áherslur Erasmus+ um stafrænan viðbúnað, seiglu og getu.

Þegar leikjamenning hefur verið viðurkennd sem hluti af þessari stafrænu ævisögu er næsta skref að skilja hvers konar samband þátttakandinn hefur við hana. **Ekki eru allir leikir notaðir á sama hátt og ekki leita allir leikmenn að sömu reynslu**.

Eitt gagnlegt atriði er að skoða hvers konar tengsl þátttakendur hafa við ákveðinn leik. Sumir leikir tengjast áskorun og leikni, aðrir venjum, söfnun, ró, samkeppni, sköpun, félagslegum tengslum, frásögn eða umhyggju.

Þátttakandi getur snúið aftur í ***Stardew Valley*** ekki vegna þess að leikurinn sé „fræðandi“, heldur vegna þess að takturinn, árstíðirnar, verkefnin og tengslin veita tilfinningu fyrir reglu og samfellu.
Annar getur valið ***Valorant*** vegna áherslunnar á nákvæmni, viðbragðshraða, stigakerfi og samhæfingu liðs, þar sem mistök eru sýnileg og framfarir mælanlegar.
The Sims getur höfðað til einhvers vegna þess að leikurinn gerir kleift að skipuleggja ímynduð líf, heimili, markmið og tengsl. Kennarinn getur því skoðað hvers konar brú leikurinn getur skapað inn í fræðslustarfið.
Annað mikilvægt atriði er félagsleg uppbygging leiksins. Leikur er ekki aðeins saga eða safn leikjakerfa; hann mótar einnig hvernig fólk getur hist, talað, unnið saman, keppt, fylgst með, beðið eða sýnt frammistöðu.

Sumir leikir krefjast liða og raddsamskipta, á meðan aðrir leyfa leikmanni að fylgjast með áður en hann tekur þátt. Sumir refsa mistökum harðlega með stigakerfum, opinberum niðurstöðum eða hraðri útsláttarkeppni; aðrir leyfa hægari tilraunir, endurtekningu og einkatilraunir.
Leikir geta einnig innihaldið guilds, clans, viðskiptakerfi, sameiginlega byggingu, sjálfvirka pörun leikmanna, opinbera prófíla eða efni búið til af notendum.

Þessi atriði móta hvaða fræðsluaðstæður hægt er að byggja í kringum leikinn.
Hraður samkeppnisleikur býður ekki upp á sömu skilyrði og búskaparhermir, frásagnarleikur, samvinnuþraut eða opinn sandbox-heimur. Þessi munur skiptir máli áður en kennarinn byrjar að hanna verkefnið.

Tungumálið sem þátttakendur nota þegar þeir lýsa spilun skiptir einnig máli. Leikjamenning hefur sinn eigin orðaforða, en hann er ekki aðeins skrautlegt slangur. Orð eins og „grinding“, „carrying“, „ranking up“, „building“, „farming“, „healing“, „supporting“, „tilting“, „speedrunning“ og „questing“ lýsa oft hugmyndum um fyrirhöfn, hlutverk, árangur, mistök, tíma, framför og samvinnu. Að biðja þátttakendur um að útskýra þessi orð getur sjálft orðið lítið verkefni í fullorðinsfræðslu. Þátttakandinn verður sá sem býr yfir þekkingunni, kennarinn hlustar og hópurinn byggir upp sameiginlegan orðaforða um stafræna menningu. Þetta getur verið sérstaklega gagnlegt fyrir kennara sem upplifa sig fjarri leikjamenningu, því það **snýr við hefðbundnu flæði sérþekkingar án þess að missa fræðslurammann**.

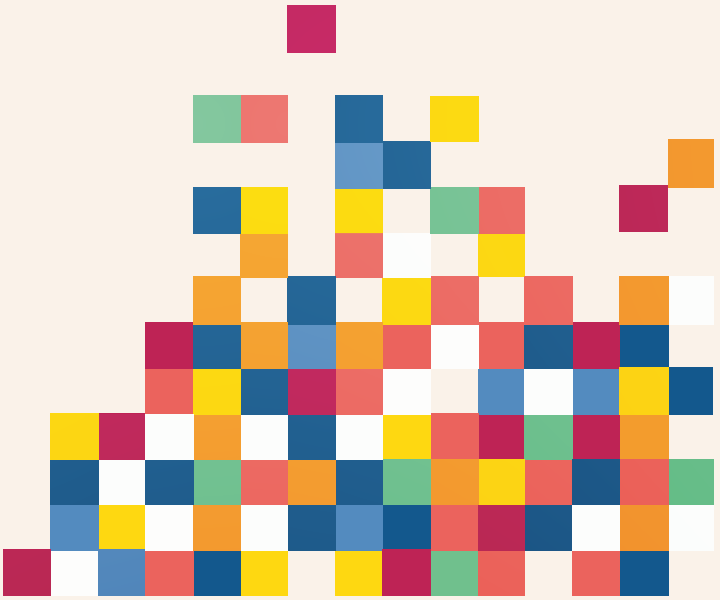
Kennarar geta einnig fylgst með fjarlægðinni milli leikmannsins og hlutverksins sem hann velur eða lýsir, því hún getur opnað gagnlegar spurningar um óskir, athafnafrelsi og sjálfsvitund. Sumir þátttakendur velja hlutverk sem samsvara því hvernig þeir sjá sjálfa sig nú þegar, á meðan aðrir nota leiki til að prófa stöður sem eru síður aðgengilegar í daglegu lífi.
Einstaklingur sem forðast til dæmis beina árekstra getur samt notið samkeppnisleiks þegar reglurnar eru skýrar, sameiginlegar og afmarkaðar af leiknum.
Þessi atriði geta hjálpað kennurum að spyrja nákvæmari spurninga um hvernig þátttakendur upplifa ábyrgð, sjálfstraust, stjórn, samvinnu og sýnileika.

Einföld leið til að skipuleggja þessa athugun er eftirfarandi:

Áhersla kennarans	Gagnleg spurning	Fræðslulegur inngangur
Leikjavenjur	Hvað spilar þú og hvenær?	Venjur, stafrænt líf og óformlegt nám
Leikjamáti	Spilar þú einn, með vinum, á netinu eða á sama stað?	Félagsleg tengsl, sjálfstæði og tilheyrandi
Hvati til spilunar	Hvers vegna þessi leikur?	Áskorun, ró, sköpun, stjórn og umhyggja
Æskilegt hlutverk	Hvað gerir þú yfirleitt í leiknum?	Athafnafrelsi, ábyrgð, sjálfsmynd og sjálfstraust
Leikjasamfélag	Fylgist þú með öðrum eða átt samskipti við þá?	Þátttaka, jafningjanám og stafræn borgaravitund
Tungumál	Hvaða orð nota leikmenn?	Miðlalæsi, sameiginlegur orðaforði og menningarvitund
Yfirfærsla	Nýtist eitthvað úr leiknum utan hans?	Ígrundun, hæfni til að læra og borgaraleg og félagsleg færni

HAGNÝTT VERKEFNI #1

AÐ KORTLEGGJA FÆRNI Í GEGNUM SPILUN



Leikur
Overcooked, Portal 2, Stardew Valley eða Keep Talking and Nobody Explodes.

Fræðslumarkmið
Að greina lífsleikni: samskipti, samvinnu, lausn vandamála, tilfinningastjórn, skipulagningu og hæfni til að læra.

Hópur
4–8 þátttakendur.

Lengd
60–90 mínútur.

UMGJÖRÐ

Í staðnámi eða á netinu, eftir því hvaða leikur er valinn. **Verkefnið virkar best þegar þátttakendur geta átt samskipti á meðan þeir spila og rætt reynsluna strax að leik loknum**.

KYNNING

Kennarinn útskýrir að markmiðið sé ekki að „standa sig vel“ í leiknum, heldur að **taka eftir hvaða hæfni er notuð meðan á verkefninu stendur**. Þátttakendur eru hvattir til að fylgjast með hvernig þeir hafa samskipti, leysa vandamál, bregðast við mistökum, biðja um hjálp, styðja aðra og aðlagast þegar eitthvað virkar ekki.

LEIKJAVERKEFNI

Hópurinn tekur þátt í stuttu samvinnu- eða lausnamiðuðu verkefni. Það ætti að vera afmarkað í tíma og nógu einfalt til að þátttakendur geti bæði einbeitt sér að markmiði leiksins og að því hvernig þeir vinna saman.
Í ***Overcooked*** getur verkefnið falist í að útbúa nokkra rétti undir tímapressu og fylgjast með hvernig verkum er skipt og hvernig hópurinn bregst við mistökum eða ruglingi. Í ***Stardew Valley*** getur það falist í að skipuleggja einn dag í leiknum saman: ákveða hver vökvar uppskeru, safnar auðlindum, kannar umhverfið eða skipuleggur umbætur, með rólegri áherslu á skipulagningu, venjur og sameiginlega ábyrgð.

ATHUGUNARÁHERSLA

Á meðan á verkefninu stendur getur kennarinn fylgst með hvernig þátttakendur greina og beita hæfni í spilun.

Gagnlegar athugunarspurningar:

Hvaða hæfni verður sýnileg í verkefninu?
Hver útskýrir, samhæfir eða styður aðra?
Hvernig bregst hópurinn við þegar fyrsta aðferðin virkar ekki?
Aðlaga þátttakendur nálgun sína eftir endurgjöf eða mistök?
Er verkefnum skipt skýrt eða mótast skiptingin á meðan á leik stendur?
Beitir einhver hæfni án þess að nefna hana strax?

SPURNINGAR TIL ÚRVINNSLU

Að leikjalotunni lokinni hjálpar kennarinn hópnum að tengja leikjaupplifunina við þá hæfni sem var notuð í verkefninu.

Tillögur að spurningum:

Hvaða hæfni notaðir þú mest í leiknum?
Var eitthvert augnablik þar sem samskipti urðu nauðsynleg?
Hvernig brást hópurinn við mistökum eða álagi?
Hjálpaði einhver þér að skilja hvað ætti að gera?
Hvað breyttist frá fyrstu tilraun til þeirrar síðustu?
Hvaða hæfni gæti nýst utan leiksins?
Hvar gætir þú notað hana í daglegu lífi, vinnu eða námi?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Með óreyndari hópum er betra að velja hægari og fyrirgefanlegri leik, til dæmis ***Stardew Valley*** eða ***Minecraft***, og leggja áherslu á skipulagningu, venjur og sameiginlega ábyrgð.
Með öruggari hópum má nota krefjandi samvinnuleik, svo sem ***Overcooked*** eða ***Keep Talking and Nobody Explodes***, þar sem samskipti, álag og hlutverkaskipting verða sýnilegri.
Ef bein spilun er ekki möguleg getur kennarinn sýnt stutt myndband af samvinnuleik og beðið þátttakendur að greina hvaða hæfni birtist í spiluninni.

ATHUGASEMD UM ENDURTEKNINGU

Sömu uppbyggingu má nota með hvaða leik sem er þar sem þátttakendur þurfa að bregðast við, taka ákvarðanir, aðlagast eða vinna saman. **Það sem ætti að haldast óbreytt er ferlið við að kortleggja hæfni**: spila fyrst, greina hvað gerðist, nefna þá hæfni sem var notuð og tengja hana við daglegt líf, vinnu, nám eða félagslegar aðstæður.

HAGNÝTT VERKEFNI #2

AVATAR, HLUTVERK OG SJÓNARHORN ANNARRA



Leikur
The Sims 4, Final Fantasy XIV, Animal Crossing, Life is Strange, Detroit: Become Human, Tell Me Why.

Fræðslumarkmið
Virkt ímyndunarafl, hlutverk, sjónarhorn annarra og sjálfstjáning.

Hópur
4–8 þátttakendur.

Lengd
60–90 mínútur.

UMGJÖRÐ

Í staðnámi eða á netinu. Verkefnið getur byggst á **beinni spilun, persónusköpun, stuttri frásagnarlotu eða sameiginlegri** umræðu um avatara og hlutverk sem þátttakendur velja.

KYNNING

Kennarinn útskýrir að verkefnið snúist um persónur, hlutverk og val. Þátttakendur eru ekki beðnir um að „afhjúpa“ sjálfa sig í gegnum avatar, heldur að nota skáldaðar aðstæður sem öruggari leið til að ræða ákvarðanatöku, ábyrgð, óskir og sjónarhorn. **Markmiðið er að kanna hvað ákveðið hlutverk gerir leikmanni kleift að gera, forðast, prófa eða skilja frá sjónarhorni annarra**.

LEIKJAVERKEFNI

Þátttakendur velja eða skapa persónu, avatar eða hlutverk, eftir því hvaða leikur er valinn. Í ***The Sims 4*** getur það falist í að skapa persónu með ákveðin markmið, venjur og tengsl. Í ***Baldur's Gate 3*** getur það falist í umræðu um persónusköpun, bakgrunn, flokk og fyrstu valmöguleika í samtölum.
Í frásagnarleik eins og ***Life is Strange*** eða ***Detroit: Become Human*** geta þátttakendur greint stutta senu og rætt hvað ólík val segja um ábyrgð, samkennd og afleiðingar.
Verkefnið ætti að vera einfalt: velja hlutverk, skoða hvað leikurinn gerir því hlutverki kleift að gera og ígrunda hvernig sú staða breytir sýninni á aðstæðurnar.

ATHUGUNARÁHERSLA

Kennarinn ætti að einbeita sér að því hvernig þátttakendur nálgast hlutverk, persónur og skálduð val.

Eins og áður hefur komið fram í þessum kafla er fræðslumarkmiðið ekki að túlka avatarinn, heldur að taka eftir því hvernig hver þátttakandi notar skálduðu aðstæðurnar: hvort hann velur kunnuglegt hlutverk, prófar eitthvað nýtt, forðast átök, tekur ábyrgð, annast aðra, leitar stjórnunar eða kannar annað sjónarhorn.
Möguleg atriði til að fylgjast með:

- Hvers konar hlutverk eða persóna er valin.
- Hvaða ástæður þátttakendur gefa fyrir vali sínu.
- Hvernig þeir bregðast við siðferðilegum eða tengslatengdum álitamálum.
- Hvort þeir kjósa stjórn, umhyggju, könnun, vald, húmor eða öryggi.
- Hvernig þeir lýsa tilfinningum, markmiðum eða takmörkunum persónunnar.
- Hvort þeir tengja skálduðu aðstæðurnar við reynslu úr raunveruleikanum.

SPURNINGAR TIL ÚRVINNSLU

Að leikjalotunni lokinni hjálpar kennarinn hópnum að færa sig frá persónu og hlutverki yfir í ígrundun, en halda umræðunni nátengdri skálduðu upplifuninni.

Tillögur að spurningum:

Hvers vegna valdir þú þessa persónu, þetta hlutverk eða þennan valkost?
Var hlutverkið líkt því hvernig þú hegðar þér venjulega eða frábrugðið því?
Hvað gerði leikurinn þér kleift að prófa, ákveða eða forðast?
Breytti sjónarhorn persónunnar því hvernig þú sást aðstæðurnar?
Var eitthvert val erfitt eða tvírætt?
Hvaða afleiðingar hafði val þitt í leiknum?
Hjálpaði verkefnið þér að skilja annað sjónarhorn?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Með hópum sem eru ekki tilbúnir í beina spilun getur kennarinn notað skjáskot, persónusköpunarskjái, stikla eða stutt myndskeið úr spilun og beðið þátttakendur að ræða hlutverk og val utan frá. Þetta getur hentað þegar tæki, aðgangar eða tími eru takmörkuð.
Með óöruggari þátttakendum getur verkefnið haldist alfarið innan skáldaðra aðstæðna: hópurinn ræðir hvað persóna gæti fundið, valið eða forðast, án þess að tengja það beint við persónulega reynslu.
Með öruggari hópum getur kennarinn smám saman kynnt spurningar um athafnafrelsi, ákvarðanatöku, samkennd og sjónarhorn annarra.

ATHUGASEMD UM ENDURTEKNINGU

Sömu uppbyggingu má laga að mörgum frásagnar-, hlutverka-, hermi- eða avatarleikjum. Það sem ætti að haldast óbreytt er fræðsluumgjörðin: **skáldað hlutverk eða val, örugg fjarlægð frá beinni sjálfsfrásögn og ígrundandi umræða um athafnafrelsi, sjónarhorn, afleiðingar og sjálfsvitund**.

ÚRVINNSLA OG YFIRFÆRSLA

Frá spilun til náms í daglegu lífi

Eftir að verkefni á borð við þau sem lýst er hér að framan hafa verið framkvæmd er úrvinnslan sá hluti þar sem leikjaupplifunin verður að fræðslustarfi. Hún ætti ekki að takmarkast við að athuga hvort þátttakendur skemmtu sér, unnu umferðina eða luku verkefninu. Slík atriði geta nýst til að hefja umræðuna, en meginmarkmiðið er annað: **að hjálpa þátttakendum að líta til baka á það sem gerðist og greina þá hæfni, þau val, viðbrögð og þátttökuform sem komu fram í verkefninu**.

Í fullorðinsfræðslu er þetta skref sérstaklega mikilvægt, þar sem tölvuleikjamiðuð verkefni eru ekki lögð fram sem einangruð skemmtun, heldur sem tæki til að efla hæfni. Úrvinnslan tengir leikjalotuna við áður skilgreind fræðslumarkmið vinnustofunnar, svo sem samskipti, samvinnu, ákvarðanatöku, tilfinningastjórn, sköpun, sjónarhorn annarra, stafrænt sjálfstraust eða félagslega þátttöku.

Kennarinn þarf ekki að fjalla um allar þessar víddir í hvert sinn. Góð úrvinnsla er yfirleitt markviss: hún tekur mið af verkefninu, hópnum og þeirri tilteknu hæfni sem ákveðið var fyrirfram að leggja áherslu á.

Spurningar til að greina hæfni

Hvers krafðist verkefnið af hópnum, umfram það eitt að spila leikinn?
Var eitthvert augnablik þar sem einhver beitti hæfni áður en hún var nefnd sem slík?
Hvernig áttaði hópurinn sig á því hvað þurfti að gera?
Hvað breyttist frá fyrstu tilraun til þeirra síðari?
Hvaða aðferðir komu fram af sjálfu sér?
Var beðið um hjálp, hún boðin, henni hafnað eða hún þegin?
Hvaða hæfni myndir þú nefna núna, þegar þú lítur til baka á reynsluna?

Spurningar um hlutverk og sjónarhorn annarra

Hvaða hlutverk tókst þú að þér í verkefninu?
Var það valið, úthlutað af leiknum eða mótað af hópnum?
Hegðaðir þú þér á kunnuglegan hátt eða setti leikurinn þig í aðra stöðu?
Var eitthvert augnablik þar sem þú þurftir að huga að því hvað annar leikmaður eða persóna þurfti?
Birtist val í öðru ljósi þegar þú skoðaðir það frá öðru sjónarhorni?
Hvað gerði hlutverkið þér kleift að prófa, forðast eða skilja?

Spurningar um tilfinningatengda hæfni

Hvenær varð auðveldara eða erfiðara að halda áfram með verkefnið?
Hvernig brást hópurinn við þegar eitthvað fór úrskeiðis?
Var augnablik þar sem gremja, álag, óvissa eða ánægja breytti því hvernig þátttakendur spiluðu?
Hvað hjálpaði þátttakendum að halda áfram?
Hægði einhver á, byrjaði upp á nýtt, beið, útskýrði eða hvatti aðra áfram?
Hvað gæti hjálpað hópnum að takast betur á við erfiðleika í næstu leikjalotu?

Spurningar um yfirfærslu

Hvar annars staðar gæti þessi hæfni komið fram: í námi, vinnu, sjálfboðastarfi, samfélagsþátttöku eða daglegum tengslum?
Minnir verkefnið þig á aðstæður þar sem fólk þarf að vinna saman, taka ákvarðanir, bíða, semja eða axla ábyrgð?
Hvað gerði leikurinn auðveldara að ræða en hreint munnlegt verkefni hefði gert?
Hvaða hluti reynslunnar gæti nýst utan leiksins?
Hverju myndir þú halda, breyta eða aðlaga ef verkefnið væri endurtekið með öðrum hópi?

STUTTUR GÁTLISTI FYRIR KENNARA

Þessum lokagátlista er ætlað að styðja kennara sem vilja nota tölvuleikjamiðuð verkefni án þess að gera þau óþarflega tæknileg. Markmiðið er að halda fræðsluumgjörðinni skýrri: velja viðeigandi leik, raunhæft verkefni, tryggja að hópurinn skilji hvað er að gerast og nota úrvinnslu sem hjálpar þátttakendum að tengja spilun við nám.

Fyrir verkefnið

- Hentar valinn leikur eða leikhluti stafrænu sjálfstrausti hópsins?
- Er verkefnið nógu einfalt til að hægt sé að spila það, fylgjast með því og ræða það innan þess tíma sem er til ráðstöfunar?
- Er fræðslumarkmiðið skýrt: kortlagning hæfni, hlutverk, sjónarhorn annarra, tilfinningastjórn, sköpun eða annað tiltekið markmið?
- Skilja þátttakendur að verkefnið snýst ekki um frammistöðu í leiknum?
- Eru merkingarbær hlutverk í boði fyrir þá sem vilja ekki byrja strax að spila, svo sem athugandi, skipuleggjandi, stuðningsaðili, glósuhöfundur eða umræðustjóri?

Meðan á verkefninu stendur

- Er athugunaráherslan nógu afmörkuð til að vera viðráðanleg?
- Geta þátttakendur tekið þátt á fleiri en einn hátt: með því að spila, fylgjast með, skipuleggja, útskýra, styðja eða ígrunda?
- Á einhver í erfiðleikum vegna lítillar leikjareynslu, tungumálaörðugleika, kvíða eða skorts á sjálfstrausti?
- Verða hlutverk, val og hæfni sýnileg án þess að vera oftúlkuð?
- Styður leikurinn enn fræðslumarkmiðið eða er lotan að verða of tæknileg, samkeppnismiðuð eða ruglingsleg?

Eftir verkefnið

- Hafa þátttakendur fengið nægilegt svigrúm til að lýsa því sem gerðist með eigin orðum?
- Hefur hópurinn nefnt að minnsta kosti eina hæfni, eitt hlutverk eða eina aðferð sem kom fram í spiluninni?
- Hefur úrvinnslan tengt verkefnið við daglegt líf, nám, vinnu eða félagslega þátttöku?
- Hefur umræðan haldist örugg án þess að þrýsta á þátttakendur að deila persónulegum upplýsingum?
- Er hægt að einfalda, aðlaga eða endurnýta verkefnið með öðrum hópi?

TÖLVULEIKIR, KVÍÐI OG FÉLAGSLEG EINANGRUN



01.

Tölvuleikir geta veitt fólki sem á erfitt með bein félagsleg samskipti mildari inngang að þátttöku. Sameiginlegt verkefni, avatar, spjall eða kunnuglegt leikjaumhverfi getur dregið úr þrýstingi um tafarlausa sjálfsafhjúpun og gert þátttakendum kleift að koma smám saman inn í aðstæðurnar, fylgjast fyrst með, bregðast við í gegnum leikinn og tengjast öðrum án þess að þurfa að útskýra sjálfa sig frá upphafi.

02.

TENGSL, VENJUR OG TILHEYRANDI

Þessi kafli fjallar um hvernig tölvuleikir geta stutt tengsl, samfellu og tilfinningu fyrir tilheyrandi, sérstaklega hjá fullorðnum og ungu fullorðnu fólki sem upplifir einangrun, kvíða, lítið sjálfstraust eða takmarkaðan aðgang að samfélagslífi. Í þessum skilningi geta leikir orðið að litlum félagslegum innviðum: **endurteknum rýmum þar sem fólk hittist, vinnur saman, þekkir hvert annað, fylgir venjum og heldur tengslum í gegnum sameiginleg verkefni**.

03.

ÁHÆTTA, MÖRK OG FRÆÐSLULEG UMHYGGJA

Tölvuleikir geta einnig ýtt undir forðun, ofnotkun eða útilokun ef umgjörðin er ekki nægilega vönduð. Kaflinn leggur því áherslu á raunhæfa notkun í fræðslustarfi: undirbúning, leiðsögn, stigvaxandi þátttöku, skýr mörk og tilvísun til viðeigandi þjónustu þegar þörf krefur. **Markmiðið er ekki að fegra tölvuleiki, heldur að hjálpa kennurum að greina á milli styðjandi stafrænnar þátttöku og aðstæðna þar sem spilun verður enn ein birtingarmynd félagslegs undanhalds**.

TÖLVULEIKIR SEM AÐGENGILEG INNGÖNGULEIÐ

Þátttaka á undan sjálfsafhjúpun

Kvíði, félagsleg einangrun og félagslegt undanhald eru hugtök sem þarf að nota af varfærni í fræðsluefni, þar sem þau geta vísað til mjög ólíkrar reynslu. Stundum lýsa þau klínískt mikilvægum vanda sem krefst sérhæfðs stuðnings. Í mörgum öðrum tilvikum mæta kennarar, æskulýðsstarfsfólk og fagfólk í fullorðinsfræðslu þeim hins vegar sem hindrunum í daglegri þátttöku: nemendum sem forðast hópaðstæður, ungu fullorðnu fólki sem hefur misst sjálfstraust í námi eða samfélagsstarfi, fólki sem upplifir sig öruggara fyrir aftan skjá en í herbergi fullt af öðrum, eða fullorðnum einstaklingum sem hafa þröngar, viðkvæmar eða rofnar félagslegar venjur.

Nefnd Alþjóðaheilbrigðismálastofnunarinnar um félagsleg tengsl hefur nýlega bent á að einmanaleiki og skortur á félagslegum tengslum séu útbreidd meðal ólíkra aldurshópa og heimshluta. Einmanaleiki hefur áhrif á einn af hverjum sex á heimsvísu og er sérstaklega algengur meðal ungmenna og ungs fullorðins fólks. Af þessum sökum eru kvíði og einangrun ekki notuð hér sem greiningarheiti, heldur sem fræðslulegar og félagslegar áskoranir sem hafa áhrif á hvort einstaklingur geti tekið þátt í, haldist í og notið góðs af námsaðstæðum.

Nánar tiltekið getur félagsleg einangrun vísað til fárra tengsla eða lítillar þátttöku í samfélagslífi. **Einmanaleiki** tengist frekar huglægri tilfinningu um að tengsl manns séu ófullnægjandi eða ekki gefandi. **Félagslegt undanhald** getur lýst stigvaxandi fjarlægingu frá félagslegum aðstæðum, námi eða vinnu. Kvíði, sérstaklega þegar hann tengist félagslegri berskjöldun, getur gert venjuleg hópverkefni krefjandi áður en þau hefjast.

Þessi fyrirbæri eru ekki það sama, en í fullorðinsfræðslu geta þau haft svipuð áhrif: hik, forðun, lítið sjálfstraust, erfiðleika við að biðja um hjálp, ótta við mat annarra eða tilhneigingu til að halda sig á jaðri hópsins.

Hlutverk kennarans er ekki að greina slíkan vanda eða leysa sálræna vanlíðan. Það er að skapa aðstæður þar sem þátttaka getur hafist án þess að krefjast tafarlausrar sjálfsafhjúpunar. Kennari getur til dæmis tekið eftir því að þátttakandi á erfitt með að koma inn í hópinn, án þess að þurfa að ákveða „hvað sé að“ viðkomandi.

Það sem kennarinn getur gert er að vinna með aðgengisskilyrðin: hraða, verkefni, stærð hóps, reglur, fyrirsjáanleika, möguleika á að fylgjast með og þátttökuform sem krefjast ekki strax persónulegrar upplýsingagjafar. Í þessum skilningi er stuðningur við þátttöku þegar hluti af fræðslulegri umhyggju.

Hér geta tölvuleikir, og stafræn þátttaka almennt, orðið mikilvæg. Tölvuleikur getur boðið upp á sameiginlegt verkefni áður en hann krefst persónulegrar tjáningar. Þátttakandi sem treystir sér ekki til að kynna sig í hring gæti samt hjálpað til við að byggja lítið svæði í ***Minecraft***, fylgt rólegri samvinnuleið í ***Sky: Children of the Light***, sinnt einföldum sameiginlegum venjum í ***Stardew Valley*** eða fyrst tekið þátt sem athugandi áður en hann byrjar sjálfur að spila.

Í öllum þessum tilvikum skapar leikurinn miðlaðar aðstæður: eitthvað er hægt að gera, hlutverk er hægt að taka að sér, lítið markmið er til staðar, skjár eða avatar veitir ákveðna fjarlægð og hægt er að tengjast öðrum án þess að þátttakandinn verði strax miðpunktur athyglinnar.

Samband stafræns lífs, tölvuleikja, kvíða og einangrunar er hins vegar mjög umdeilt og má ekki einfalda.

Netrými geta vissulega stutt tengsl þegar þau bjóða upp á samfellu, sameiginleg áhugamál, gagnkvæma viðurkenningu og samfélag. Þau geta þó einnig ýtt undir félagslegt undanhald, ofnotkun, skaðleg samskipti, forðun eða háð mjög þröngum stafrænum venjum.

Gögn Alþjóðaheilbrigðismálastofnunarinnar fyrir Evrópu frá 2024 um ungmenni sýndu til dæmis aukningu á vandkvæðum tengdum notkun samfélagsmiðla og að **12% ungmenna væru í hættu á vandkvæðum tengdum tölvuleikjanotkun**. Því þarf að fjalla um tölvuleiki af varfærni, án þess að ganga út frá því að þeir séu alltaf styðjandi eða skaðlausir.

Á evrópskum vettvangi endurspeglast þessi nálgun einnig í núverandi umræðu um stafræna menntun. Málið er ekki lengur aðeins sett fram út frá „skjátíma“, eins og að meginspurningin sé einfaldlega hversu mörgum klukkustundum nemendur verja á netinu. Áherslan hefur smám saman færst yfir á gæði stafrænnar þátttöku: hvort stafrænt umhverfi sé aðgengilegt, inngildandi, öruggt, merkingarbært og styðji vellíðan nemenda.

Aðgerðaáætlun framkvæmdastjórnar Evrópusambandsins um stafræna menntun 2021–2027, sem samþykkt var árið 2020, er ein helsta stefnumótunarheimildin á þessu sviði. Hún setur fram sameiginlega evrópska sýn á vandaða, inngildandi og aðgengilega stafræna menntun og miðar að því að hjálpa mennta- og þjálfunarkerfum að laga sig að stafrænni öld.

Fyrir þennan bækling skiptir þetta máli vegna þess að stafræn menntun er ekki aðeins skilin sem tæknileg þjálfun, heldur einnig sem spurning um inngildingu, þátttöku og eflingu hæfni.

Svipað sjónarhorn birtist í starfi **Sameiginlegu rannsóknarmiðstöðvarinnar** um vellíðan í stafrænni menntun. Þar er stafræn vellíðan skilgreind sem vítt hugtak sem nær ekki aðeins til andlegrar og líkamlegrar heilsu, heldur einnig til inngildingar og útilokunar, stafrænnar gjár, streitu, neteineltis, ótta við að missa af, rangupplýsinga og valdeflingar kennara og nemenda.

Með öðrum orðum snýst fræðsluspurningin ekki aðeins um hvort fólk noti stafræna tækni, heldur **hvers konar skilyrði tæknin skapar fyrir nám, öryggi, sjálfræði, tengsl og þátttöku**.

Fyrir kennara þýðir þetta að spurningin er ekki hvort stafræn samskipti séu í sjálfu sér góð eða slæm. Gagnlegra er að spyrja **hvers konar þátttöku** stafrænt umhverfi styður. Hjálpar það nemandanum að færast nær tengslum, sjálfstrausti og fjölbreyttari félagslegum möguleikum, eða heldur það honum innan lokaðrar venju sem verður sífellt erfiðara að rjúfa? Veitir leikurinn viðkomandi viðráðanlega leið inn í hóp, eða setur hann undir þrýsting vegna stigagjafar, útilokunar, áreitni eða óhóflegrar samkeppni? Myndar verkefnið brú að námi og samfélagslífi, eða verður það enn eitt einangrað verkefni fyrir framan skjá?

Tölvuleikjamiðað verkefni getur verið gagnlegt þegar það byggist á þessari hugmynd um brú. Það ætti ekki að koma í stað annars stuðnings og ekki að ýta viðkvæmum þátttakendum inn í oförvandi, samkeppnismiðað eða félagslega áhættusamt umhverfi.

Gildi þess felst í litlum og raunhæfum skrefum: **að fylgjast með áður en brugðist er við, ganga inn í hóp í gegnum hlutverk, vinna saman að verkefni, nota avatar eða skáldað rými til að draga úr þrýstingi, tjá sig fyrst í gegnum verkefnið og tengja stafrænu reynsluna smám saman við nám, traust og félagslega inngildingu**.

Í þessum kafla er því litið á tölvuleiki sem mögulega aðgengilega inngönguleið: ekki sem lausn á kvíða eða einangrun, heldur sem skipulagða leið til að gera þátttöku minna skyndilega, miðlaðri og auðveldari til umræðu.

FÉLAGSLEG EINANGRUN, VENJUR OG TILHEYRANDI Á NETINU

Stafræn samfélög, daglegar venjur og miðluð tengsl

Þegar fjallað er um tölvuleiki og félagslega einangrun er gagnlegt að víkka sjónarhornið út fyrir hugmyndina um að „spila á netinu með öðru fólki“. Stafrænt líf í kringum leiki samanstendur af mörgum lögum: fjölspilunarleikjum, að sjálfsögðu, en einnig beinum útsendingum, **Discord-þjónum**, **Reddit-þráðum**, aðdáendasamfélögum, leiðbeiningum, memum, aðdáendalist, daglegum innskráningum, árstíðabundnum viðburðum, avatarum, persónum, skálduðum stöðum og venjum sem fólk snýr aftur til yfir tíma.

Fyrir kennara skiptir þetta máli vegna þess að þátttaka hefst ekki alltaf með beinu samtali eða sýnilegu félagslegu sjálfstrausti. Hún getur hafist með því að þekkja eitthvað aftur, endurtekningu, sameiginlegum tilvísunum og þeirri tilfinningu að kunna þegar að vera til staðar í litlum hluta stafræns heims. Þess vegna þarf kaflinn að skoða sum þeirra netrýma þar sem tengsl tengd tölvuleikjum eiga sér raunverulega stað í dag.

Fyrir kennara sem starfar árið 2026 getur stafræn hæfni ekki aðeins þýtt að kunna að nota stofnanakerfi eða hagnýt verkfæri. Hún felur einnig í sér grunnskilning á þeim óformlegu umhverfum þar sem nemendur kunna þegar að eiga samskipti, læra, fylgjast með samfélögum og móta hluta félagslegrar sjálfsmyndar sinnar.

Í þessum skilningi tilheyra tölvuleikir víðara sviði stafrænnar þátttöku: ekki einfaldlega því að „nota internetið“, heldur að taka þátt í stafrænu umhverfi með því að horfa, skrifa athugasemdir, skapa, biðja um hjálp, fylgja samfélögum, deila þekkingu, móta sjálfsmynd og viðhalda tengslum.

Gagnleg viðmiðun og upphafspunktur er verk Henry Jenkins, fjölmiðlafræðings sem hefur haft mikil áhrif á rannsóknir á aðdáendamenningu og þátttökumenningu. Í *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (1992) greindi Jenkins aðdáendasamfélög ekki sem óvirka áhorfendahópa, heldur sem virka hópa sem skapa túlkanir, venjur og menningarlegt efni í kringum þá miðla sem skipta þau máli.
Síðar, í *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (2006), tengdu hann og meðhöfundar hans þátttökumenningu beinar við miðlalæsi og menntun. Þar er henni lýst sem menningu með litlar hindranir fyrir tjáningu, stuðning við miðlun efnis, óformlega leiðsögn og tilfinningu fyrir félagslegum tengslum meðal þátttakenda. Aðdáendasamfélag er því ekki einfaldlega hópur fólks sem kann að meta sama leik. Það er samfélag sem byggist á tengslum við leik, sögu, persónu, streymara, tegund eða skáldaðan heim og þróar oft eigið tungumál, húmor, venjur og form gagnkvæmrar viðurkenningar.
Í kringum leiki á borð við ***Dragon Age***, ***Genshin Impact***, ***The Legend of Zelda***, ***Pokémon*** eða ***League of Legends*** getur fólk skapað aðdáendalist, leiðbeiningar, meme, kenningar, mod, myndbönd, búninga, hlutverkaleikjahópa eða stuðningsnet.
Fyrir félagslega einangraðan einstakling eyðir þetta ekki einmanaleika, en getur veitt fyrstu tilfinningu fyrir viðurkenningu: annað fólk skilur sömu tilvísanir, bíður eftir sömu uppfærslu, ræðir sömu persónu eða hittist í kringum sama endurtekna viðburð. Þegar fjallað er um aðdáendasamfélög í dag er einnig oft átt við áður nefnda vettvanga eins og ***Reddit*** og ***Discord***, þar sem mörg leikjasamfélög skipuleggja starf sitt.
Reddit er stór vettvangur sem samanstendur af smærri, efnismiðuðum samfélögum sem nefnast subreddits. Þar ræða notendur ákveðin áhugamál, spyrja spurninga, deila reynslu, skiptast á ráðleggingum og fylgja reglum og menningu hvers samfélags. Reddit lýsir sjálft subreddits sem „smærri samfélögum sem notendur stofna og stjórna innan stærri vettvangsins“.

Discord virkar á annan hátt. Það er samskiptavettvangur sem byggist á þjónum, rásum, raddherbergjum og mynd- og textasamskiptum. Upphaflega var hann nátengdur leikjamenningu, en er nú notaður af margvíslegum litlum og virkum samfélögum.

Discord lýsir sér sem vettvangi til að byggja upp tengsl með rödd, mynd og texta. Í eigin öryggisefni fjallar fyrirtækið sérstaklega um foreldra og kennara, enda er vettvangurinn orðinn mjög algengur meðal ungs fólks og leikjahópa.
Í reynd getur Discord-þjónn virkað sem hálflokaður samkomustaður: fólk skráir sig inn, les tilkynningar, fer inn á raddrás, skipuleggur leikjakvöld, biður um tæknilega aðstoð, deilir memum, ræðir nýja uppfærslu eða er einfaldlega til staðar í rými þar sem það er þekkt af notandanafni, avatar, húmor og venjum.

Svo er það **Twitch**, sem getur virst framandi ef kennari hefur aldrei kynnst menningu beinna útsendinga: fólk situr við tölvu eða snjallsíma og horfir á einhvern annan tala, spila, bregðast við, tapa, vinna, spinna og eiga samskipti við spjall sem hreyfist í rauntíma.

Þetta er þó ekki jaðarfyrirbæri. Samkvæmt Amazon Ads nær Twitch að meðaltali til **35 milljóna notenda á dag, þar af eru tæp 70% á aldrinum 18–34 ára**. TwitchTracker greinir jafnframt frá yfir **20 milljörðum áhorfstunda árið 2024 og yfir tveimur milljónum samtímaáhorfenda að meðaltali árið 2025**.

Beinar útsendingar skapa sérstakt form miðlaðra tengsla. Áhorfandi spilar kannski ekki sjálfur, en getur fylgst með streymara, tekið þátt í spjalli, þekkt reglulega áhorfendur og upplifað sig sem hluta af endurteknu samfélagi.
Í fjölmiðlafræði er þessu oft lýst með hugtakinu parasocial interaction, það er einhliða eða að hluta einhliða tilfinningu fyrir tengslum við fjölmiðlapersónu.

Þegar um beinar útsendingar er að ræða eru þessi tengsl flóknari en í hefðbundnu sjónvarpi, þar sem streymarinn getur svarað skilaboðum, lesið notendanöfn, brugðist við spjallinu og skapað tilfinningu fyrir sameiginlegri nærveru.
Fyrir kennara snýst málið hvorki um að gera lítið úr þessum tengslum sem „óekta“ né að ýkja þau sem jafngildi vináttu, heldur að skilja að þau geta orðið hluti af daglegum venjum einstaklings, tungumálaumhverfi, afþreyingu, tilfinningastjórn eða tilfinningu fyrir tilheyrandi.

Annað lykilhugtak hér er venja. Í mörgum leikjum, einkum lifandi þjónustuleikjum, MMO-leikjum, búskaparhermum, farsímaleikjum og gacha-leikjum, snúa leikmenn reglulega aftur vegna þess að leikurinn er byggður upp í kringum endurtekin verkefni og viðburði, svo sem „daily quests“, „login rewards“, „seasonal events“, „raids“, „guild meetings“, „ranked matches“, „limited-time banners“ og margt fleira.

Þetta má gagnrýna þegar það verður áráttukennt, stýrandi eða erfitt að rjúfa, en það getur einnig skapað samfellu. Dagleg heimsókn í ***Animal Crossing***, skipulögð raid í ***World of Warcraft***, rólegt kvöld í ***Final Fantasy XIV***, endurtekin leikjalota með vinum í ***Rocket League*** eða dagleg verkefni í leikjum eins og ***Honkai: Star Rail*** eða ***Wuthering Waves*** geta skipulagt tímann og skapað fyrirsjáanlegan félagslegan eða tilfinningalegan viðkomustað.

Fyrirsjáanleiki getur skipt máli þegar venjur utan nets eru veikburða, rofnar eða tilfinningalega krefjandi.

Þetta á einnig við um einspilunarleiki, þar sem ekki öll merkingarbær tengsl í leikjum eru tengsl við annan leikmann. Sumir mynda sterk tengsl við avatar, persónu, stað, tónlist, skáldað samfélag eða endurtekið athæfi, og endurkoma í kunnuglegan leikjaheim getur hjálpað þeim að stjórna skapi, endurheimta stjórn eða viðhalda tengslum við eigin frásögn.

Kennarinn ætti hvorki að oftúlka þessi tengsl né vísa þeim á bug sem óviðkomandi. Ef þátttakandi talar um leik sem stað þar sem hann upplifir ró, hæfni, viðurkenningu eða að vera „heima“, segir það eitthvað um hvers konar umhverfi, hrynjandi og hlutverk auðvelda honum þátttöku.

Í stuttu máli má nálgast þessar stafrænu venjur og samfélög sem hluta af óformlegum félagsheimi nemandans. Leiðbeinandi þarf ekki að ganga inn á hvern Discord-þjón, skilja hvert meme eða fylgjast með hverjum streymara, en ætti að geta spurt gagnlegra spurninga: Til hvaða rýma snýrðu aftur? Hverjir eru venjulega þar? Hvað gerið þið saman? Hvað fær þig til að upplifa að þú tilheyrir? Hvað fær þig til að fara? Hvenær hjálpar venjan og hvenær verður hún of þröng?

Slíkar spurningar halda áherslunni á gæði þátttökunnar, fremur en siðferðilegan dóm um tölvuleiki.

Tilheyrandi á netinu ætti því að líta á sem mögulega auðlind, en ekki tryggingu fyrir vellíðan. Leikjasamfélög geta boðið upp á viðurkenningu, jafningjanám, húmor, samvinnu, venjur og tengsl án mikils þrýstings. Þau geta einnig útsett fólk fyrir útilokun, áreitni, samanburði, þrýstingi vegna stigagjafar, skaðlegri hegðun og háði stafrænnar staðfestingar.

Hlutverk kennarans er að halda sig nærri þessari tvíræðni, án þess að ýta einangruðum nemendum lengra inn í stafræn rými og án þess að gera lítið úr þeim tengslum sem þeir eiga þar nú þegar. Hagnýta spurningin er hvort þessi rými geti orðið að brú í átt að víðari þátttöku, auknu sjálfstrausti og félagslegri inngildingu, eða hvort þau virki sem lokaðar venjur sem gera önnur samskipti erfiðari.

ÞEGAR TÖLVULEIKIR STYÐJA ÞÁTTTÖKU — OG ÞEGAR ÞEIR GERA ÞAÐ EKKI

Styðjandi notkun, forðun og stafræn vellíðan

Tölvuleikir geta stutt þátttöku þegar þeir veita nemendum viðráðanlega leið inn í sameiginlegar aðstæður, sérstaklega þegar bein samskipti virðast þreytandi, óörugg eða of krefjandi í upphafi námsferlis.
Í fullorðinsfræðslu getur þetta gerst með samvinnuverkefni, kunnuglegum avatar, litlu sameiginlegu markmiði eða endurtekinni netvenju sem dregur úr þrýstingi um að standa sig félagslega frá fyrstu mínútu.
Fyrir suma þátttakendur getur verið auðveldara að koma inn í leikjalotu en að tala í hring, kynna sig fyrir hópi eða útskýra persónulegan vanda með beinum hætti, þar sem fyrstu samskiptin snúast um eitthvað sameiginlegt og áþreifanlegt fremur en sjálfsafhjúpun.

Þetta er ein ástæða þess að tölvuleikjamiðuð verkefni geta nýst í óformlegri fullorðinsfræðslu, æskulýðsstarfi og víðara inngildingarstarfi: þau geta breytt formi þátttökunnar áður en ætlast er til þess að þátttakandinn verði sjálfsöruggari.
Einhver getur byrjað á því að fylgjast með hópi byggja saman í ***Minecraft***, sinna litlu sameiginlegu verkefni í ***Stardew Valley***, fylgja öðrum leikmanni í ***Sky: Children of the Light*** eða taka þátt í skapandi verkefni án mikils þrýstings áður en hann tjáir sig beint.

Í slíkum tilvikum eyðir leikurinn hvorki kvíða né einangrun, en hann getur skapað öruggara bil milli einstaklingsins og hópsins og gert þátttöku kleift að hefjast í gegnum athöfn, venjur, athugun eða litla ábyrgð.

Sami mekanismi getur þó einnig orðið vandamál, eftir því hvernig leikurinn er notaður og hvaða sess hann skipar í lífi einstaklingsins í heild. Stafræn rútína í hvaða síþróunarleik sem er getur veitt skipulag og samfellu, en jafnframt orðið erfið að rjúfa þegar dagleg verðlaun, tímabundnir viðburðir eða væntingar hópsins skapa þá tilfinningu að ekki megi missa úr leikjalotu. Keppnisumhverfi eins og í ***Valorant*** eða ***EA Sports FC*** getur veitt sumum leikmönnum sterka tilfinningu fyrir framförum og því að tilheyra, en hjá öðrum aukið pressu, skömm eða ótta við að vera dæmdir. **Discord-samfélag** eða leikmannagildi getur veitt viðurkenningu og húmor, en einnig orðið að þröngum félagslegum heimi ef það er eini vettvangurinn þar sem einstaklingurinn treystir sér til þátttöku.

Hér er gagnlegt að útskýra nokkur hugtök á einföldu máli.

Forðun felst í því að nota ákveðna athöfn til að halda sig frá aðstæðum sem virðast erfiðar, ógnandi eða tilfinningalega krefjandi. Hún getur veitt skammtímaléttir, og það er ekki alltaf neikvætt. Hún verður hins vegar mikilvæg frá uppeldis- og menntunarlegu sjónarmiði þegar hún þrengir smám saman að lífi einstaklingsins og dregur úr öðrum samskiptum, námstækifærum eða ábyrgð.

Ofnotkun merkir ekki einfaldlega að spila í margar klukkustundir, því tíð spilamennska getur verið eðlilegur hluti af áhugamáli eða samfélagsþátttöku. Mikilvægara er að skoða hvort spilamennskan fari að koma í stað svefns, náms, vinnu, sjálfsumönnunar, sambanda eða annarra merkingarbærra athafna. Skilgreining Alþjóðaheilbrigðismálastofnunarinnar á tölvuleikjaröskun í ICD-11 er gagnleg einmitt vegna þess að hún beinist ekki eingöngu að leiktíma, heldur að skertri stjórn á spilamennsku, auknum forgangi hennar fram yfir aðrar athafnir og áframhaldandi spilamennsku þrátt fyrir neikvæðar afleiðingar.

Annað gagnlegt hugtak er ***FOMO***, eða „óttinn við að missa af“. Í tölvuleikjum og netsamfélögum getur FOMO komið fram þegar leikmaður finnur fyrir þrýstingi til að skrá sig inn vegna tímabundinna viðburða, daglegra verðlauna, árstíðabundins efnis, stigakerfa, skipulagðra hópviðburða eða ótta við að aðrir taki framförum án hans. Í stuttu máli hefst vandinn þegar erfitt verður að semja um rútínuna, þegar einstaklingurinn upplifir að hann geti ekki tekið sér hlé eða þegar leikurinn skapar þrýsting í stað stuðnings. Í víðara samhengi getur sami leikurinn haft ólíka merkingu í lífi ólíkra einstaklinga.

Rútína getur verið styðjandi þegar hún hjálpar þátttakanda að viðhalda tengslum, æfa samskipti, upplifa hæfni, snúa aftur til hóps eða færa sig smám saman í átt að öðrum athöfnum. Hún verður meira takmarkandi þegar hún skerðir svefn, kemur í stað allra annarra félagslegra samskipta, veldur vanlíðan þegar hún er rofin, eykur árekstra eða gerir þátttöku utan netsins enn fjarlægari og erfiðari.

Spurningin er því ekki hvort þátttakandinn spili, eða jafnvel hversu mikið hann spilar, heldur hvort spilamennskan víkki eða þrengi möguleika hans til þátttöku.

Þessi aðgreining er einnig gagnleg við skipulagningu fræðslu og leiðsagnar sem byggir á tölvuleikjum. Ef hópurinn inniheldur viðkvæma þátttakendur er öruggast að byrja yfirleitt á áreynslulitlu, samvinnumiðuðu eða ígrundandi verkefni fremur en mjög samkeppnismiðuðu umhverfi eða umhverfi sem byggir á stigaforgangi.
Tíminn ætti að hafa skýran ramma, skýrt markmið, skýra samskiptaleið, grundvallarreglur um samskipti og umræðu í lokin, þar sem þátttakendur geta lýst því hvaða áhrif verkefnið hafði á þá. Þetta snýst ekki aðeins um gott skipulag; það er hluti af faglegri umhyggju í menntastarfi, því skýr mörk hjálpa til við að koma í veg fyrir að verkefnið verði of tæknilegt, of krefjandi eða feli í sér of mikla félagslega áhættu.

Í framkvæmd getur leiðbeinandinn spurt:

Hjálpar þetta verkefni þátttakandanum að stíga inn í víðari heim, eða heldur það honum inni í þrengri heimi?

Skapar það skref í átt að námi, sjálfstrausti og tengslum, eða styrkir það fyrst og fremst forðun?

Lýkur einstaklingurinn verkefninu betur í stakk búinn til að tjá sig, vinna með öðrum eða snúa aftur til hópsins, eða er hann spenntari, skömmustulegri, örmagna eða háðari stafrænu rútínunni?

Þetta eru ekki greiningarspurningar heldur menntunarlegar spurningar. Þær hjálpa leiðbeinandanum að meta hvort tölvuleikjanotkunin virki sem brú í átt að víðtækari þátttöku, vellíðan og félagslegri inngildingu, eða hvort hægja þurfi á verkefninu, endurramma það, einfalda eða tengja það við annars konar stuðning.

AÐ HVERJU ÆTTU LEIÐBEINENDUR AÐ GEFA GAUM?

Að lesa leikjavenjur sem mynstur þátttöku

Eftir að hafa fjallað bæði um styðjandi og áhættusamar hliðar tölvuleikjanotkunar verður hagnýta spurningin nákvæmari: að hverju ætti leiðbeinandi í raun að gefa gaum? Markmiðið er ekki að ákveða hvort leikjavenjur þátttakanda séu „eðlilegar“ eða „rangar“, heldur að skilja hvaða stöðu tölvuleikir hafa í daglegu lífi hans: hvort þeir auki möguleika til þátttöku eða þrengi þá, styðji við rútínur eða taki þær yfir, efli sjálfstraust, skapi þrýsting eða verði erfiðir viðfangs þegar semja þarf um mörk þeirra.
Gagnlegur upphafspunktur er að skoða hvaða sess tölvuleikir skipa í daglegri rútínu þátttakandans. Eins og þegar hefur komið fram er tíð spilamennska ekki í sjálfu sér viðvörunarmerki. Margir spila reglulega á sama hátt og aðrir lesa á hverju kvöldi, fylgjast með íþróttum, horfa á þáttaraðir, fara í líkamsrækt, hlusta á hlaðvörp eða verja tíma í netsamfélögum. Málið verður mikilvægara frá menntunarlegu sjónarmiði þegar tölvuleikir fara að ýta öðrum þáttum lífsins til hliðar með ósveigjanlegum hætti: svefni, máltíðum, námi, vinnu, stefnumótum, samböndum, sjálfsumönnun, líkamlegri hreyfingu eða grunnskyldum. **Fyrir leiðbeinanda er spurningin því ekki einfaldlega: „Hversu margar klukkustundir spilar þú?“ heldur: „Hvað verður erfiðara að gera vegna spilamennskunnar og hvað gerir hún mögulegt sem annars myndi vanta?“**

Í þessum skilningi ætti að skoða tíma samhliða stjórn og sveigjanleika. Þátttakandi sem spilar í nokkrar klukkustundir um helgar en getur hætt, samið um tímann, mætt í verkefni og haldið öðrum rútínum við, vekur ekki endilega sömu áhyggjur og einstaklingur sem spilar færri klukkustundir en upplifir að hann geti ekki stöðvað leikjalotu, verður mjög vanlíðan við að aftengjast eða missir ítrekað af námstækifærum vegna skuldbindinga innan leiksins.

Eins og þegar hefur verið rakið í fyrri málsgrein á þetta sérstaklega við um síþróunarleiki, stigakerfi, dagleg verðlaun og hópmiðaðar athafnir á netinu, þar sem taktur leiksins getur orðið sterkari en taktur einstaklingsins sjálfs. Það sem skiptir mestu frá menntunarlegu sjónarmiði er ekki ákefðin ein og sér, heldur minnkandi sveigjanleiki. Þetta samræmist einnig klínískri lýsingu á tölvuleikjaröskun, þar sem áhersla er lögð á skerta stjórn, aukinn forgang spilamennsku fram yfir aðrar athafnir og áframhaldandi spilamennsku þrátt fyrir neikvæðar afleiðingar.

Annar mikilvægur þáttur er tilfinningalegt yfirbragð spilamennskunnar. Hér er leiðbeinandinn ekki að leita að falinni greiningu, heldur að skoða gæði upplifunarinnar fyrir og eftir leik: hvort einstaklingurinn lýsir spilamennsku sem róandi, orkugefandi, félagslegri og merkingarbærri, eða hvort hún tengist fyrst og fremst reiði, skömm, örmögnun, samanburði, ágreiningi eða tilfinningu um að vera fastur. Þátttakandi sem segir að leikur hjálpi honum að jafna sig eftir vinnu eða halda sambandi við vini lýsir öðru mynstri en sá sem segist halda áfram að spila vegna þess að hann upplifir að hann geti ekki hætt, óttast að lækka í stigum eða líður verr eftir hverja leikjalotu. Sama athöfn getur því haft mjög ólíka merkingu eftir því hvort hún stuðlar að endurheimt, skapar þrýsting, þjónar sem uppbót eða viðheldur forðun.

Gæði félagslega umhverfisins, sem þegar voru kynnt í fyrri hlutanum, verða hér að hagnýtara athugunarefni. Þátttakandi kann að vera hluti af leikmannagildi, Discord-þjóni, Twitch-samfélagi, subreddit eða stöðugum vinahópi, en leiðbeinandinn ætti að hlusta eftir því hvernig viðkomandi lýsir þessu rými. Er svigrúm fyrir mistök, eða leiða öll mistök til opinberrar ásökunar? Er húmorinn inngildandi, eða byggist hann á niðurlægingu? Getur fólk tekið sér hlé án félagslegra viðurlaga? Eru þar traustir jafningjar, stjórnendur eða sameiginlegar reglur?

Í leik eins og ***League of Legends*** getur textaspjall til dæmis verið vettvangur fyrir samhæfingu, en einnig fyrir móðganir og ásakanir. Í ***Fortnite*** getur raddspjall stutt hraða samvinnu, en jafnframt útsett óörugga þátttakendur fyrir þrýstingi, háði eða óæskilegum samskiptum. Það sem skiptir máli er ekki vettvangurinn sjálfur, heldur það andrúmsloft sem hann skapar í kringum þátttöku.

Útsetning tengist þessu náið. Sumir leikir og vettvangar krefjast þess að leikmenn verði mjög fljótt sýnilegir: með raddspjalli, stigatöflum, opinberum notandasniðum, beinum útsendingum, frammistöðu liðsins, viðbragðshraða eða sýnilegum mistökum. Fyrir sjálfsörugga leikmenn getur þetta verið hvetjandi, en fyrir aðra, sérstaklega þá sem glíma við kvíða, lágt sjálfsmat eða félagslega einangrun, getur þetta orðið of mikið og of fljótt. **Leiðbeinandi sem skipuleggur verkefni byggt á tölvuleikjum ætti því að spyrja hvort leikurinn útsetji þátttakendur áður en þeir eru tilbúnir**. Þátttakandi gæti verið fær um að taka þátt í skapandi verkefni eða samvinnuverkefni, en ekki enn treyst sér til að tala í raddspjalli, spila í röðuðum leikjaham, taka þátt í opinni pörun við ókunnuga leikmenn eða bera ábyrgð á mistökum sem hafa áhrif á allt liðið. Tengsl tölvuleikjanotkunar og þátttöku utan netsins verðskulda einnig athygli, en án þess að gengið sé út frá því að líf á netinu sé sjálfkrafa síðra. Fyrir suma félagslega einangraða þátttakendur getur stafrænt samfélag verið fyrsti vettvangurinn þar sem þeir upplifa að tekið sé eftir þeim, að þeir séu hæfir eða að aðrir vænti nærveru þeirra. Að vísa slíku rými á bug sem „ekki raunverulegu“ getur lokað dyrum í stað þess að opna þær.

Ef tölvuleikir verða hins vegar eini vettvangurinn þar sem einstaklingur getur verið til staðar, tjáð sig, lært eða upplifað eigin verðmæti, getur menntunarlegt markmið ekki einskorðast við að styrkja þá stafrænu rútínu. Spurningin verður þá hvernig nýta megi það sem þegar er til staðar sem brú yfir í aðrar tegundir þátttöku: námskeið, sjálfboðastarf, staðbundinn hóp, öruggari rútínu eða einfaldlega fjölbreyttara tengslanet.

Persónuvernd er annað viðkvæmt atriði, sérstaklega þegar unnið er með ungu fullorðnu fólki. Margir á aldrinum 20 til 30 ára upplifa enn að tölvuleikir séu áhugamál sem aðrir geti dæmt sem barnalegt, undarlegt eða félagslega tortryggilegt, einkum í samhengi þar sem „alvöru“ fullorðinsímynd er tengd vinnu, afköstum og félagslífi utan netsins.
Af þessum sökum vilja þátttakendur ef til vill ekki strax sýna leiðbeinanda notandasnið sín, spjall, netþjóna, leikjasögu eða vini á netinu, og ekki ætti að ætlast til þess af þeim.

Hér þarf að greina á milli friðhelgi einkalífs og leyndar: friðhelgi einkalífs er réttmæt, en leynd verður mikilvæg frá menntunarlegu sjónarmiði þegar tölvuleikjanotkun tengist skömm, ágreiningi, feluleik, ótta við að vera dæmdur eða algjörri vanhæfni til að ræða það sem gerist á netinu.
Hlutverk leiðbeinandans er ekki að ganga á stafrænt einkalíf þátttakenda, heldur að skapa nægilegt traust til að þeir geti rætt mynstur, rútínur og tilfinningar án þess að þurfa að sýna persónulega reikninga eða einkasamtöl.

Í hagnýtum tilgangi geta eftirfarandi fimm þættir hjálpað leiðbeinendum að beina athyglinni að því sem skiptir máli, án þess að verkefnið breytist í formlegt matskerfi:

Athugunarsvið	Það sem leiðbeinandinn reynir að skilja
Rútína og sveigjanleiki	Hvort tölvuleikir séu ein athöfn meðal annarra eða hvort orðið sé erfitt að samræma þá við svefn, nám, vinnu, sambönd eða sjálfsumönnun.
Tilfinningaleg áhrif	Hvort spilamennska skilji þátttakandann yfirleitt eftir rólegri, tengdari öðrum eða öruggari með sig, eða spenntari, skömmustulegri, reiðari, örmagna eða meira til baka dreginn.
Gæði tengsla	Hvort leikjarými séu styðjandi og einkennist af virðingu eða af móðgunum, útilokun, þrýstingi, háð, áreitni eða ótta við að verða skilinn eftir.
Útsetningarstig	Hvort verkefnið geri kleift að taka þátt smám saman eða þrýsti þátttakandanum of hratt inn í raddspjall, stigakerfi, opinbera frammistöðu, samkeppni eða félagslegt mat.
Tengsl við lífið í víðara samhengi	Hvort tölvuleikir opni leiðir að námi, tungumálaþjálfun, vináttu, samfélagsþátttöku eða borgaralegri þátttöku eða komi smám saman í stað annarra mögulegra vettvanga.

Þessum þáttum er ætlað að hjálpa leiðbeinandanum að halda athyglinni á gæðum þátttökunnar. Í leiðsögn sem byggir á tölvuleikjum er markmiðið ekki að fjarlægja tölvuleiki úr lífi þátttakandans né að líta sjálfkrafa á þá sem jákvæða, heldur að skilja hvaða hlutverki þeir gegna þar. Stundum eru þeir úrræði sem hægt er að byggja á, stundum viðkvæm rútína sem þarf skýrari mörk og stundum vísbending um að þátttakandinn kunni að þurfa stuðning utan menntunarlegs samhengis.

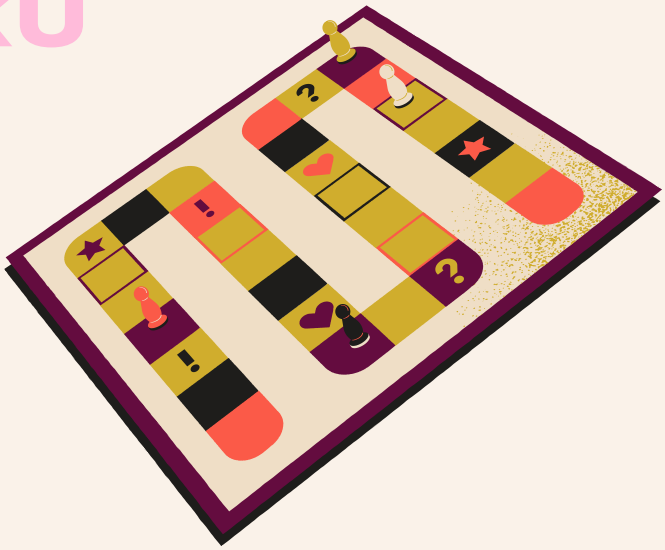
Gagnlegasta viðbragðið er oft smátt og hagnýtt. Ef raddspjall skapar of mikinn þrýsting getur leiðbeinandinn heimilað textaspjall, áhorf eða hlutverk án talmáls. Ef keppnishamir auka kvíða má færa verkefnið í átt að samvinnu, sköpun eða hægari spilamennsku. Ef rútína virðist of ósveigjanleg má nota umræðuna í lokin til að skoða hvað gerist fyrir og eftir leik, án þess að siðvæða eða dæma. Ef ágreiningur kemur upp á netinu getur hópurinn unnið með samskiptareglur, hófstjórn og virðingarfullan ágreining. Ef þátttakandinn lýsir alvarlegri vanlíðan, stjórnleysi eða djúpstæðri félagslegri einangrun ætti leiðbeinandinn ekki að reyna að takast á við allt einn. Þá ber að fylgja verklagsreglum stofnunarinnar um vernd og öryggi þátttakenda og kalla eftir viðeigandi stuðningi.

Það sem leiðbeinendur ættu því að beina athyglinni að er ekki tölvuleikjanotkun sem einangruð hegðun, heldur sem hluti af víðara mynstri þátttöku.

Sama stafræna athöfn getur verið styðjandi, hlutlaus eða skaðleg eftir því hvernig hún tengist tíma, samböndum, tilfinningalegu ástandi, sjálfræði og daglegu lífi. **Þarna getur fullorðinsfræðsla unnið á ábyrgan hátt: ekki með því að líta á leiki sem einkenni eða lausnir, heldur með því að spyrja hvaða form þátttöku þeir gera möguleg og hvaða form þeir kunna að hindra**.

HAGNÝTT VERKEFNI #1

LÍTIL SKREF INN Í SAMEIGINLEGA SPILAMENNSKU



Leikir
Palia, PowerWash Simulator, Unravel Two, Fall Guys, Lego Fortnite Odyssey.

Fræðsluleg áhersla
Lágþrýst samskipti, uppbygging sjálfstrausts, athugun áður en gripið er til aðgerða, samvinna, stuðningur og félagsleg inngilding.

Ráðlagður hópur
3–6 þátttakendur.

Tímalengd
45–75 mínútur.

FRAMKVÆMDARUMHVERFI

Í staðnámi eða á netinu. Verkefnið ætti að gera ráð fyrir ólíkum þátttökuleiðum: að spila, fylgjast með, koma með tillögur, sjá um einfalt verkefni, styðja annan þátttakanda eða taka þátt eftir að hafa fyrst fylgst með um stund.

KYNNING

Leiðbeinandinn útskýrir að verkefnið sé hugsað sem smám **saman innganga í sameiginlega spilamennsku**. Ekki er ætlast til þess að þátttakendur standi sig vel, tali strax eða þekki leikinn fyrirfram. Þeir geta byrjað á því að fylgjast með, styðja annan leikmann, taka að sér einfalt hlutverk eða taka aðeins þátt þegar þeir telja sig tilbúna.
Markmiðið er að gera þátttöku aðgengilega áður en óskað er eftir beinni samskiptum.

LEIKJAVERKEFNI

Hópurinn tekur þátt í stuttu og áreynslulitlu verkefni þar sem samvinna nýtist án þess að vera ógnvekjandi. Í ***PowerWash Simulator*** geta þátttakendur hreinsað sameiginlegan hlut eða svæði saman, skipt með sér verkþáttum og unnið á rólegum hraða. Í ***Unravel Two*** samhæfa tveir leikmenn hreyfingar sínar og styðja hvor annan við lausn einfaldra þrauta í umhverfinu, á meðan aðrir geta fylgst með og lagt til lausnir. Ef leiðbeinandinn velur ***Fall Guys*** ætti áherslan ekki að vera á sæti eða röðun, heldur á þátttöku í leikrænni áskorun þar sem mistök gerast hratt, hafa lítil áhrif og auðvelt er að byrja aftur.
Verkefnið ætti að vera afmarkað, fyrirsjáanlegt og umburðarlynt gagnvart mistökum. Markmiðið er ekki að vinna eða ljúka erfiðu verkefni, heldur að skapa aðstæður þar sem þátttakendur geta komið inn á ólíkum hraða og hópurinn getur tekið eftir því hvað hjálpar hverjum og einum að taka þátt.

ÁHERSLUR VIÐ ATHUGUN

Meðan á verkefninu stendur getur leiðbeinandinn einbeitt sér að því hvernig þátttakendur ganga inn í sameiginlega verkefnið og hvernig hópurinn skapar rými fyrir ólíkt sjálfstraust og mismunandi leiðir til þátttöku.

Gagnlegt er að fylgjast með eftirfarandi:

Hver kýs að fylgjast með áður en hann tekur þátt?
Hver velur lítið eða áhættulítið verkefni?
Hver fylgir öðrum þátttakanda áður en hann bregst við sjálfstætt?
Hver notar látbragð, texta, hreyfingar eða tillögur í stað raddar?
Hver hjálpar öðrum að skilja hvað á að gera?
Gefur hópurinn svigrúm fyrir hægari þátttöku?
Virðist einhverjum vera ýtt of hratt út í virkni eða sýnileika?

SPURNINGAR Í LOK UMRÆÐU

Að verkefninu loknu hjálpar leiðbeinandinn hópnum að ígrunda hvað auðveldaði þátttökuna, gerði hana öruggari eða torveldaði hana.

Tillögur að spurningum:

Var gagnlegt að byrja á einföldu sameiginlegu verkefni?
Höfðu allir möguleika á að taka þátt?
Hvað hjálpaði þér að skilja hvenær og hvernig þú gætir tekið þátt?
Var eitthvert augnablik þar sem hópurinn auðveldaði þátttöku?
Upplifði einhver þrýsting, flýti eða að vera skilinn eftir?
Hvers konar stuðningur var gagnlegur án þess að vera uppáþrengjandi?
Hvernig mætti laga verkefnið að einstaklingi sem tekur þátt í fyrsta sinn?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Með óöruggari þátttakendum getur fyrsta umferðin falið í sér hlutverk áhorfanda, sameiginlegt skjááhorf, textaspjall eða þátttöku án talmáls. Leiðbeinandinn getur einnig úthlutað litlum og rólegum verkefnum, svo sem að hreinsa eitt svæði í ***PowerWash Simulator***, koma með tillögur í ***Unravel Two*** eða aðstoða við leiðsögn í ***Fall Guys***. Með öruggari hópum getur leiðbeinandinn smám saman bætt við vægum skilyrðum, svo sem tímamörkum, sameiginlegu markmiði eða því verkefni að hjálpa nýjum þátttakanda inn í athöfnina. **Hér ætti að forðast keppnis- og stigamiðaða leikjahami, þar sem áherslan er á aðgengi að þátttöku en ekki frammistöðu**.

LEIÐBEININGAR UM AÐLÖGUN

Þetta verkefni má aðlaga hvenær sem fræðslumarkmiðið er að gera þátttöku stigvaxandi og draga úr útsetningu. Leikurinn sjálfur getur breyst, en uppbyggingin ætti að fylgja sömu framvindu: fyrst að leyfa þátttakendum að fylgjast með, síðan að bjóða þeim lítið og viðráðanlegt hlutverk og aðeins síðar að hvetja til beinni samskipta. **Verkefnið hentar sérstaklega hópum þar sem lítið sjálfstraust, félagskvíði eða mismunandi stafræn færni geta gert tafarlausa þátttöku erfiða**.

HAGNÝTT VERKEFNI #2

KORTLAGNING STAFRÆNNA RÚTÍNA OG SAMSKIPTA

Leikir og stafrænir vettvangar
Leikjavenjur, Discord, Twitch, Reddit, síþróunarleikir og netsamfélög.

Fræðsluleg áhersla
Stafræn vellíðan, sjálfsvitund, kortlagning rútína, félagsleg tengsl, tilfinningastjórnun og stigvaxandi þátttaka.

Ráðlagður hópur
4–10 þátttakendur.

Tímalengd
60–75 mínútur.

FRAMKVÆMDARUMHVERFI

Verkefnið má vinna í staðnámi eða á netinu og það krefst ekki beinnar spilamennsku. Þátttakendur geta notað pappír, límmiða, prentað vinnublað eða sameiginlega stafræna töflu til að raða rútínum sínum í fjögur svið.
Leiðbeinandinn ætti að velja það form sem veldur hópnum minnstri útsetningu og gefa þátttakendum svigrúm til einstaklingsbundinnar ígrundunar áður en sameiginleg umræða hefst.

KYNNING

Leiðbeinandinn útskýrir að verkefnið snúist ekki um að dæma hversu mikið þátttakendur spila eða nota stafræn rými. Markmiðið er að skoða stafrænar rútínur skýrar: hverjar styðja tengsl, ró, nám eða tilfinningu fyrir því að tilheyra og hverjar geta skapað þrýsting, þreytu eða einangrun.

LEIKJAVERKEFNI

Þátttakendur kortleggja venjulegar leikja- eða stafrænar rútínur sínar á fjórum sviðum:

Tengsl — rými þar sem þeir hitta aðra, tala saman, vinna saman eða upplifa viðurkenningu.
Ró — athafnir sem hjálpa þeim að slaka á, stjórna tilfinningum eða viðhalda rútínu.
Þrýstingur — athafnir sem skapa streitu, samanburð, FOMO, kvíða vegna stigakerfa eða ágreining.
Einangrun — rútínur sem geta dregið úr annarri þátttöku eða orðið erfiðar að rjúfa.

Þeir geta skrifað niður ákveðna leiki, vettvanga, venjur eða aðstæður: „dagleg verkefni“, „að horfa á Twitch fyrir svefn“, „raddspjall á Discord“, „stigaleikir“, „farsímaleikir í hléum“, „leiðbeiningar á Reddit“, „einspilunarleikur eftir vinnu“.

ÁHERSLUR VIÐ ATHUGUN

Meðan á verkefninu stendur getur leiðbeinandinn einbeitt sér að því hvernig þátttakendur lýsa hlutverki stafrænna rútína í daglegu lífi sínu, án þess að biðja þá um að sýna einkasnið, spjall eða persónulegt efni.

Gagnlegt er að fylgjast með eftirfarandi:

Hvaða rútínum er lýst sem róandi eða styðjandi?
Hvaða rútínur tengjast samskiptum, viðurkenningu eða tilfinningu fyrir því að tilheyra?
Hvaða athafnir skapa þrýsting, samanburð eða ótta við að missa af?
Eru til stafræn rými sem erfitt er að yfirgefa eða taka hlé frá?
Greina þátttakendur á milli þess að vera á netinu og þess að upplifa tengsl við aðra?
Styðja sumar rútínur við nám, tungumálaþjálfun eða sjálfstraust?
Koma þátttakendur auga á litlar breytingar sem þeir telja raunhæfar?

SPURNINGAR Í LOK UMRÆÐU

Að kortlagningu lokinni hjálpar leiðbeinandinn hópnum að ígrunda gæði stafrænnar þátttöku, ekki aðeins tímann á netinu.

Tillögur að spurningum:

Hvaða stafræna rútína styður þig mest?
Er til rými þar sem þú upplifir viðurkenningu eða að aðrir vænti þín?
Hvaða athöfn gefur þér orku og hver tekur hana frá þér?
Er einhver rútína sem erfitt verður að stöðva eða semja um?
Hver er munurinn á því að vera tengdur og að vera minna einangraður?
Geta tengsl, venja eða áhugamál á netinu orðið brú yfir í aðra athöfn?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Ef þátttakendur kunna að upplifa mikla útsetningu má vinna kortlagninguna nafnlaust eða nota tilbúin dæmi í stað eigin rútína. Leiðbeinandinn getur útbúið spjöld með algengum stafrænum venjum, svo sem „að horfa á streymi“, „dagleg verkefni“, „Discord-spjall“, „stigaleikir“, „farsímaleikir fyrir svefn“ eða „leiðbeiningar á Reddit“, og beðið hópinn að raða þeim í fjögur svið án þess að vísa beint til sjálfs sín. Með öruggari hópum geta þátttakendur búið til persónulegt kort og síðan valið eitt atriði til umræðu í pörum eða litlum hópum. **Áherslan ætti áfram að vera á mynstur, mörk og mögulegar breytingar, ekki á að dæma tiltekna leiki, vettvanga eða skjátíma**.

LEIÐBEININGAR UM ENDURNÝTINGU

Þetta verkefni má endurnýta þegar fræðslumarkmiðið er að tengja stafræna vellíðan við þátttöku í daglegu lífi. Það krefst ekki beinnar spilamennsku og hentar því hópum með ólíka reynslu af tölvuleikjum. **Það sem ætti að haldast óbreytt er ígrundandi uppbyggingin**: að kortleggja rútínur, greina hvað styður þátttöku eða dregur úr henni og velja eina litla breytingu sem getur gert stafrænt líf meira í jafnvægi og tengdara.

LOKAUMRÆÐA, MÖRK OG GÁTLISTI LEIÐBEINANDA

Að halda verkefninu öruggu, gagnlegu og í réttu hlutfalli

Í lok verkefnis um tölvuleiki, kvíða og félagslega einangrun ætti lokaumræðan að hjálpa þátttakendum að skilja reynsluna án þess að umræðan breytist í óumbeðna persónulega upplýsingagjöf. Leiðbeinandinn getur haldið umræðunni nálægt því sem var gert, séð og upplifað í verkefninu og síðan færst smám saman yfir í víðari ígrundun um þátttöku, rútínur og stuðning.

Almennar spurningar í lokaumræðu

Hvað auðveldaði þátttöku í verkefninu?

Var eitthvert augnablik þar sem þátttakan varð viðráðanlegri?

Hvaða þátttökuleiðir voru mögulegar auk þess að tala eða spila beint?

Skapaði verkefnið tengsl, ró, þrýsting, þreytu eða eitthvað annað?

Kom fram stafræn rútína eða vettvangur sem virtist styðjandi?

Var einhver rútína of krefjandi, endurtekin eða erfið að rjúfa?

Hvers konar stuðningur hjálpaði án þess að vera uppáþrengjandi?

Hvaða litla breyting gæti auðveldað þátttöku næst?

Leiðbeinandinn ætti að forðast spurningar sem þrýsta á þátttakendur að útskýra einangrun sína, kvíða eða einkalíf á netinu fyrir framan hópinn. Áherslan ætti að vera á verkefnið, skilyrði þátttöku og gæði stafrænu rútínunnar, ekki á persónulega greiningu eða játningu.

<u>Öruggari umræða spyr:</u>

Hvað hjálpaði þér að taka þátt?

Hvað gerði verkefnið auðveldara eða erfiðara?

Hvers konar þátttaka virtist möguleg?

<u>Síður viðeigandi umræða spyr:</u>

Af hverju ertu einangraður?

Af hverju forðastu fólk?

Af hverju spilarðu svona mikið?

Mörk eru einnig hagnýt: verkefni ættu að hafa skýra tímalengd, skýra samskiptaleið og möguleika á að hætta fyrir þátttakendur sem finna fyrir of miklu álagi. Ef þátttakandi lýsir alvarlegri vanlíðan, stjórnleysi, vanrækslu á sjálfum sér, áreitni eða einangrun sem nær út fyrir menntunarlegt samhengi, ætti leiðbeinandinn ekki að takast á við það einn heldur fylgja verklagsreglum stofnunarinnar um vernd eða tilvísun til viðeigandi þjónustu.

STUTTUR GÁTLISTI LEIÐBEINANDA

Fyrir verkefnið

Er valinn leikur eða kortlagningarverkefni tilfinningalega aðgengilegt fyrir þennan hóp?

Gerir verkefnið ráð fyrir stigvaxandi þátttöku, áhorfi eða hlutverkum án talmáls?

Hafa tímamörk, samskiptareglur og möguleikar á að hætta þátttöku verið útskýrð?

Er verkefnið nægilega áreynslulítið fyrir þátttakendur með kvíða, lítið sjálfstraust eða takmarkaða reynslu af tölvuleikjum?

Hef ég forðast keppnis- eða stigamiðað form ef hópurinn er ekki tilbúinn fyrir þau?

Meðan á verkefninu stendur

Verður einhver ofhlaðinn, fyrir flýti eða of sýnilegur of snemma?

Geta þátttakendur tekið þátt á ólíkan hátt: með því að fylgjast með, kortleggja, koma með tillögur, spila, skrifa eða styðja aðra?

Virðir hópurinn ólíkan þátttökuhraða? Halda samskipti á netinu eða innan leiksins áfram að vera virðingarfull og innan skýrra marka?

Þarf ég að hægja á, einfalda verkefnið eða bjóða annað hlutverk?

Eftir verkefnið

Gátu þátttakendur rætt reynsluna án þess að vera þrýstir til persónulegrar upplýsingagjafar?

Beindist lokaumræðan að skilyrðum þátttöku fremur en að því að dæma venjur?

Höfum við greint eina litla breytingu, stuðning eða mörk sem gætu auðveldað þátttöku síðar?

Eru einhver merki um að þörf sé á stuðningi umfram verkefnið?

Má aðlaga þetta form að rólegri, öruggari eða aðgengilegri útgáfu fyrir annan hóp?

VERKFÆRI OG VETTVANGAR Í TÖLVULEIKJAFRÆÐSLU



01.

Þessi kafli fjallar um þær hagnýtu aðstæður sem gera fræðslu með tölvuleikjum mögulega. Leikur verður ekki fræðandi eingöngu vegna þess að hann er áhugaverður eða vinsæll: hann þarf að vera hluti af skýru samhengi, með skilgreindu markmiði, aðgengilegu formi, raunhæfum tímaramma og hópi sem skilur hvernig verkefnið fer fram.

02. VETTVANGAR, AÐGENGI OG ÖRYGGI

Kaflinn fjallar um þau hagnýtu atriði sem gera verkefnið mögulegt: tæki, notandareikninga, nettengingu, krossspilun, ókeypis eða ódýra leiki, uppsetningartíma, aðgengi, raddspjall, textaspjall og netvettvanga.
Sérstök áhersla er lögð á persónuvernd, hófstjórn og stafrænt öryggi, þar sem verkefni sem byggir á tölvuleikjum ætti ekki að útsetja þátttakendur fyrir óþarfa tæknilegri, félagslegri eða tilfinningalegri áhætt

03. UNDIRBÚNINGUR LEIKHÆFS FRÆÐSLURÝMIS

Lokamarkmiðið er að hjálpa leiðbeinendum að undirbúa rými þar sem þátttakendur geta raunverulega spilað, fylgst með, átt samskipti og ígrundað án þess að tæknileg óvissa eða óþörf útsetning standi í vegi fyrir þeim.
Markmiðið er að undirbúa verkefni sem eru raunhæf, aðgengileg og endurtakanleg. Það felur í sér að kanna tæknilega uppsetningu fyrir tímann, velja réttan leik fyrir réttan hóp, skilgreina skýrar samskiptareglur, bjóða önnur hlutverk fyrir þá sem spila ekki og undirbúa einfalda varaáætlun ef tæki, reikningar eða nettenging virka ekki eins og ætlað var.

FRÁ VALI Á LEIK TIL FRÆÐSLUUMHVERFIS

Val á leik sem hluti af fræðsluhönnun

Í tölvuleikjafræðslu er val á leik þegar hluti af fræðsluhönnuninni. Leiðbeinandi kann að þekkja leik mjög vel, hafa persónulega ánægju af honum eða telja hann menningarlega mikilvægan, en það eitt gerir hann ekki hentugan fyrir tiltekið námsverkefni. **Það sem skiptir máli er hvaða aðstæður leikurinn getur raunhæft skapað fyrir ákveðinn hóp, í tilteknu rými, innan ákveðins tímaramma og með tiltekið stig stafræns sjálfstrausts**.

Þetta er sérstaklega mikilvægt vegna þess að viðskiptalegir tölvuleikir eru ekki hannaðir út frá þörfum leiðbeinenda. Þeir eru gerðir til að skemmta, ögra, halda leikmönnum við efnið, styðja samfélög, bjóða framvindukerfi, selja viðbótarefni eða stuðla að langvarandi þátttöku. Þetta kemur þó ekki í veg fyrir notkun þeirra í fræðslusamhengi, en það þýðir að leiðbeinandinn þarf að velja þá og ramma inn af kostgæfni. Leikur getur verið vel hannaður, vinsæll og merkingarbær fyrir marga leikmenn en samt óhentugur fyrir tiltekið fræðsluverkefni vegna þess að hann er of langur, of samkeppnismiðaður, of dýr, of háður raddspjalli, of erfiður í uppsetningu, of hraður fyrir byrjendur eða of flókinn til að útskýra innan tiltæks tíma.

Upphafspunkturinn ætti því að vera fræðslumarkmiðið. Ef markmiðið er að vinna með samvinnu ætti leikurinn að skapa aðstæður þar sem samhæfing er raunverulega nauðsynleg og sýnileg. Ef markmiðið er stigvaxandi þátttaka ætti hann að bjóða upp á áhorf, áhættulítil hlutverk og mismunandi hraða þátttöku. Ef áherslan er á sjónarhornatöku, tilfinningagreind eða borgaravitund ætti leikurinn að bjóða persónur, hlutverk, valkosti, álitamál eða félagslegar aðstæður sem hægt er að ræða að leik loknum.

Ef markmiðið er að efla stafrænt sjálfstraust ætti leikurinn ekki að yfirbuga þátttakendur með flóknum valmyndum, reikningsferlum, uppfærslum, stjórntækjum eða keppnisþrýstingi áður en verkefnið er jafnvel hafið.
Sami leikur getur einnig haft mjög ólík fræðsluáhrif eftir hópnum. Keppnisleikur getur stutt samskipti, skipulagningu og stefnumótandi hugsun hjá öruggum þátttakendum, en skapað þrýsting eða útilokun hjá hópi með lítið stafrænt sjálfstraust, ólíka leikjareynslu eða félagskvíða. Hægur hermileikur getur verið aðgengilegur og róandi fyrir suma þátttakendur, en óskýr eða lítt hvetjandi fyrir aðra. Frásagnarleikur getur stutt ígrundun, en jafnframt krafist tungumálafærni, úthalds við lestur, tilfinningalegs undirbúnings eða þekkingar á ákveðnum frásagnarhefðum.
Val á leik ætti því ekki aðeins að tengjast fræðsluefninu, heldur einnig bakgrunni þátttakenda, venjum þeirra og skilyrðum fyrir þátttöku.

Í fullorðinsfræðslu felur þetta í sér að skoða þær hagnýtu og menningarlegu aðstæður sem móta aðgengi:

ekkja þátttakendur þegar til tölvuleikja eða er verkefnið fyrsta skipulagða reynsla þeirra af þeim?
Spila þeir yfirleitt í farsíma, leikjatölvu eða tölvu?
Eru þeir öruggir með viðmót á ensku?
Geta þeir stofnað reikninga á öruggan hátt eða myndi það skapa óþarfa hindranir?
Hafa þeir aðgang að tækjum og stöðugri nettengingu?
Fer verkefnið fram í kennslustofu, félagsmiðstöð, netfundi, blönduðu umhverfi eða óformlegu rými?
Munu þátttakendur spila sjálfir, fylgjast með, ræða leikjamyndskeið, greina persónu eða taka þátt í gegnum sameiginlegan skjá?

Þetta kann að virðast vera tæknilegar spurningar, en þær eru í raun fræðslulegar, því þær ákvarða hver getur raunverulega tekið þátt og með hvaða hætti.

Aðgengi ætti einnig að skilja í víðum skilningi. Það snýst ekki aðeins um aðgengi fyrir fatlað fólk, þótt það sé áfram grundvallaratriði. Það nær einnig til stafrænnar inngildingar almennt: kostnaðar, aðgengis að tækjum, gæða nettengingar, uppsetningartíma, stofnunar reikninga, tungumáls, flækjustigs viðmóts, reynslu af stjórntækjum, skynræns álags, útsetningar gagnvart öðrum leikmönnum og möguleikans á að taka þátt án þess að þurfa að byrja strax að spila.

Félagsleg inngilding mótast í dag einnig af stafrænu umhverfi og verkefni sem hunsar þessar hindranir getur endurskapað útilokun í því rými sem átti að draga úr henni. Ókeypis leikur kann að virðast aðgengilegur þar sem engin kaup eru nauðsynleg í upphafi, en hann getur samt innihaldið tekjuöflunarkerfi, flókna framvindu, áhættu á netinu eða langa kynningu. Leikur sem þarf að kaupa getur verið síður aðgengilegur fjárhagslega, en auðveldari í stýringu innan afmarkaðrar vinnustofu. Leiðbeinandinn þarf því að skoða allt framkvæmdarumhverfið, ekki aðeins verð leiksins.

Tímalengd er annað lykilviðmið. Margir leikir byggja á langtímaframvindu, daglegum rútínum, flóknum kerfum eða endurteknum leikjalotum, á meðan fræðsluverkefni þurfa oft að rúmast innan 45, 60 eða 90 mínútna. Þetta útilokar ekki lengri eða flóknari leiki, en krefst þess að leiðbeinandinn velji afmarkaðan og merkingarbæran hluta: eitt verkefni, eina umferð, eitt byggingarverkefni, einn hluta persónusköpunar, eina stutta samvinnuáskorun, eitt frásagnarlegt val eða eina leiðbeinda athugun.

Í vinnustofu er fræðslueiningin ekki endilega leikurinn í heild, heldur þær tilteknu aðstæður sem eru valdar úr leiknum og rammaðar inn til náms.

Einnig þarf að huga að því hversu mikla útsetningu leikurinn krefst. Sumir leikir krefjast strax raddspjalls, hraðra viðbragða, opinberrar pörunar, stigagjafar, sýnilegrar frammistöðu eða mistaka fyrir framan aðra. Aðrir bjóða upp á hægari samskipti, textaspjall, einkalotur, sameiginlega athugun, skapandi verkefni eða hlutverk með minni þrýstingi. Þegar unnið er með byrjendum, viðkvæmum þátttakendum eða hópum með ójafnt sjálfstraust ætti leiðbeinandinn ekki að ganga út frá því að sameiginleg spilamennska sé sjálfkrafa inngildandi. Þátttakandi gæti þurft að fylgjast fyrst með, sjá um aukaverkefni, nota texta í stað raddar eða taka aðeins þátt eftir að hópurinn hefur áttað sig á grunntakti verkefnisins.

Hagnýtt valferli getur hafist með nokkrum spurningum: hvert er fræðslumarkmið verkefnisins, hvers konar samskipti skapar leikurinn, hvaða hindranir geta komið upp, hversu mikla útsetningu krefst hann, hversu mikinn undirbúning þarf og hvers konar lokaumræða getur fylgt?
Ef þessir þættir falla ekki saman þarf leiðbeinandinn ekki endilega að yfirgefa viðfangsefnið. Sama fræðslumarkmið má nálgast með leikjamyndbandi, skjáskoti, umræðu um persónu, hópgreiningu á leikjasamfélagi eða einfölduðu verkefni án beinnar spilamennsku.

Að færa sig frá vali á leik yfir í fræðsluumhverfi felur í sér að líta á leikinn sem einn þátt í víðara námsferli. Umhverfis hann þurfa að vera skýrt markmið, hópur, rými, tímarammi, aðgengisskilyrði, samskiptareglur, öryggismörk og stund til ígrundunar. Þegar þessa þætti vantar getur jafnvel mjög áhugaverður leikur haldist einungis afþreying eða orðið erfiður í framkvæmd; þegar þeir eru undirbúnir af kostgæfni getur jafnvel stutt og einföld leikjalota orðið að nothæfu fræðsluumhverfi.

LÍKAMLEG, STAFRÆN OG BLÖNDUÐ RÝMI

Að hanna umhverfið í kringum verkefnið

Þegar leikurinn hefur verið valinn þarf leiðbeinandinn enn að ákveða hvar og hvernig verkefnið fer raunverulega fram. Í tölvuleikjafræðslu er „rýmið“ aldrei aðeins herbergið eða netvettvangurinn. Það er allt umhverfið þar sem þátttakendur fá aðgang að leiknum, eiga samskipti, fylgjast með, taka að sér hlutverk, biðja um aðstoð og ígrunda síðar það sem gerðist. **Verkefni getur mistekist ekki vegna þess að leikurinn var óhentugur, heldur vegna þess að umhverfið í kringum hann var óskýrt**: tæki voru ekki tilbúin, reikningar virkuðu ekki, raddspjall skapaði þrýsting, þátttakendur vissu ekki hvort ætlast væri til að þeir spiluðu eða fylgdust með, eða leiðbeinandinn hafði enga skýra leið til að stýra hópnum.

Líkamlegt umhverfi, svo sem kennslustofa, ungmennamiðstöð, bókasafnsrými, félagsrými eða þjálfunarstofa, kann að virðast auðveldara í stýringu þar sem leiðbeinandi og þátttakendur eru á sama stað. Oft er það rétt. Leiðbeinandinn getur lesið í aðstæður, tekið eftir ruglingi, stutt byrjendur, skipt þátttakendum í litla hópa, séð um tæki og gert hlé þegar þörf krefur. Verkefni með tölvuleikjum í staðnámi krefjast þó mjög hagnýts undirbúnings: nægilegs fjölda skjáa, stöðugrar nettengingar, rafmagnsinnstunga, stýripinna eða lyklaborða, fyrirfram prófaðra reikninga, nægs rýmis við tækin og uppsetningar sem gerir bæði spilamennsku og áhorf mögulegt. Ef fjórir þátttakendur spila á meðan aðrir fylgjast með þurfa áhorfendur skýrt hlutverk; annars geta þeir fljótt orðið óvirkir eða útilokaðir.

Netumhverfi skapa aðra möguleika og önnur vandamál. Þau geta verið aðgengilegri fyrir þátttakendur sem búa langt í burtu, hafa skerta hreyfigetu, líður betur heima eða nota þegar netsamfélög sem hluta af daglegu lífi sínu.

Þau gera einnig kleift að byggja verkefni á ***Discord***, raddspjalli, sameiginlegum skjám, samvinnuleikjum á netinu, streymi, sameiginlegum stafrænum töflum eða rafrænum vinnublöðum. Netlotur krefjast þó skýrari reglna og markvissari leiðsagnar. Þátttakendur þurfa að vita hvaða vettvangur verður notaður, hvort hljóðnemar séu nauðsynlegir, hvort ætlast sé til myndavéla, hvernig eigi að biðja um aðstoð, hvað gerist ef einhver aftengist og hvaða hegðun sé ásættanleg í texta- eða raddsamskiptum. **Án slíkra reglna getur netumhverfið orðið ruglingslegt mjög hratt**.

Blönduð framkvæmd liggur á milli þessara tveggja forma. Sumir þátttakendur geta verið í sama rými á meðan aðrir tengjast í fjarfundi; sumir spila beint á meðan aðrir fylgjast með á sameiginlegum skjá; einn minni hópur getur unnið með leikinn á meðan annar vinnur með vinnublað, gátlista fyrir lokaumræðu eða ígrundunarverkefni. Blönduð form geta verið gagnleg, en þau eru einnig krefjandi þar sem leiðbeinandinn þarf að forðast að skapa tvö stig þátttöku: „raunverulega“ hópinn í rýminu og fjartengda þátttakendur sem fylgjast aðeins með frá jaðrinum. Ef blandað form er notað ættu fjartengdir þátttakendur að hafa skýrt hlutverk frá upphafi, til dæmis sem áhorfendur, minnispunktarar, kortalesarar, umræðustjórar, spjallstjórar eða fulltrúar í lokaumræðu.

Valið á milli staðbundins, nettengds og blandaðs rýmis ætti því að ráðast af fræðslumarkmiðinu og aðstæðum hópsins. Ef markmiðið er að kynna byrjendum tölvuleiki á verndaðan hátt getur staðbundið form hentað betur þar sem leiðbeinandinn getur veitt tafarlausan stuðning. Ef markmiðið er að kanna tilfinningu fyrir því að tilheyra á netinu, stafrænar samfélagsgerðir eða samvinnu í gegnum raddspjall getur netform verið samræmdara. Ef sjálfstraust innan hópsins er mjög ójafnt getur blandað form eða sameiginlegur skjár gert sumum kleift að fylgjast fyrst með áður en þeir spila sjálfir. Í öllum tilvikum ætti framkvæmdarumhverfið að draga úr óþarfa hindrunum fremur en að bæta nýjum við.

Samskipti eru eitt mikilvægasta hönnunarvalið. Raddspjall getur gert samvinnu hraðari og eðlilegri, en það eykur einnig útsetningu: þátttakendur kunna að óttast að vera dæmdir fyrir rödd sína, hreim, tungumálafærni, hik eða skort á leikjatengdum orðaforða. Textaspjall er hægara, en getur reynst öruggara fyrir suma hópa og gefur meiri tíma til umhugsunar. Verkefni með sameiginlegum skjá draga úr þörfinni fyrir að hver þátttakandi stjórni eigin tæki, en geta jafnframt safnað stjórninni í hendur eins leikmanns. Discord-þjónar geta stutt samfellu fyrir og eftir verkefnið, en þeir krefjast einnig hófstjórnar, reglna og athygli að persónuvernd. Engin ein leið er alltaf rétt; leiðbeinandinn þarf að velja samskiptaleið sem hæfir sjálfstrausti hópsins, tungumálafærni, félagslegu öryggi og stafrænum venjum.
Hlutverk án beinnar spilamennsku eru einnig hluti af rýminu. Í tölvuleikjaverkefni þarf þátttaka ekki að þýða að allir spili sjálfir frá fyrstu mínútu. Þátttakandi getur fylgst með, tekið glósur, haldið utan um tíma, lesið leiðbeiningar, stutt byrjanda, fylgst með spjalli, lagt til aðferðir, skráð ferlið eða stýrt lokaumræðunni. Þetta skiptir sérstaklega máli þegar unnið er með fullorðnu fólki sem er óöruggt í stafrænu umhverfi, kvíðið, þreytt, óvant leikjum eða tregt til að vera sýnilegt fyrir framan aðra. Hlutverk án beinnar spilamennsku ættu ekki að teljast annars flokks eða úrræði til vara; ef þau eru skýrt hönnuð geta þau verið fullgild þátttökuform.

Líkamleg uppröðun rýmisins skiptir einnig máli. Ef þátttakendur sitja í röðum getur verkefnið líkst kynningu frekar en sameiginlegri reynslu. Ef öll athygli beinist að einum skjá þarf leiðbeinandinn að ákveða hvort hópurinn eigi að fylgjast með, greina, koma með tillögur eða bíða eftir sinni röð. Ef þátttakendum er skipt í litla hópa þarf hver hópur nægilegt sjálfstæði til að spila, en einnig næga uppbyggingu til að forðast rugling.
Jafnvel smáatriði geta haft áhrif á inngildingu: hvort þátttakendur sjái skjáinn, heyri leiðbeiningar, nái til tækisins, sitji þægilega, geti dregið sig í hlé ef álag verður of mikið eða beðið um aðstoð án þess að skammast sín.

Fyrir net- og blönduð rými gildir svipuð nálgun. Discord-þjónn, myndfundur, leikjaanddyri eða sameiginleg stafræn tafla ætti að teljast fræðslurými, ekki hlutlaus umgjörð. Þar þarf að skilgreina aðgangsreglur, samskiptaviðmið, hlutverk, tímamörk og skýran lokapunkt.
Þátttakendur ættu að vita hvort rýmið verði áfram virkt eftir verkefnið, hver stýrir því, hvort einkaskilaboð séu leyfð, hvort taka megi skjáskot og hvernig tilkynna megi vanlíðan eða óviðeigandi hegðun. Þessi atriði eru ekki skrifræðisleg viðbót; þau móta öryggi og gæði þátttökunnar.
Í framkvæmd felst hönnun rýmisins í því að spyrja hvaða þátttöku umhverfið auðveldar eða torveldar. Gerir rýmið kleift að veita stuðning í litlum hópum? Geta hljóðlátir þátttakendur lagt sitt af mörkum á netvettvanginum? Útsetur samskiptaleiðin fólk of hratt? Er hægt að fylgjast með án skammar? Getur leiðbeinandinn gripið inn í án þess að stöðva allt? Geta þátttakendur yfirgefið verkefnið, tekið hlé eða skipt um hlutverk ef þörf krefur?

Þessar spurningar hjálpa leiðbeinendum að færa sig frá almennri hugmynd um að „spila saman“ yfir í nákvæmari hönnun námsumhverfisins.

Rými fyrir tölvuleikjafræðslu ræðst ekki aðeins af leiknum sem var valinn, heldur af því hvernig allt umhverfið í kringum hann er undirbúið. Sami leikur getur virkað mjög ólíkt eftir rýminu, tækjunum, samskiptaleiðinni, stærð hópsins, hlutverki áhorfenda, möguleikanum á að biðja um aðstoð, tiltækum tíma og reglunum sem samþykktar eru fyrir upphaf. **Að undirbúa rýmið felur því í sér að gera verkefnið skiljanlegt og viðráðanlegt áður en spilamennska hefst**: þátttakendur ættu að vita hvar þeir eru, hvers er vænst af þeim, hvernig þeir geta tekið þátt, hvernig þeir geta dregið sig til baka ef þörf krefur og hvernig reynslan verður rædd að lokum.

TÆKI, VETTVANGAR OG AÐGENGI

Aðgengisskilyrði áður en verkefnið hefst

Áður en verkefni sem byggir á tölvuleikjum getur orðið fræðandi þarf það fyrst að vera raunhæft aðgengilegt. Þetta kann að virðast augljóst, en oft er það einmitt hér sem verkefni fer að missa skýrleika: leikurinn hefur ekki verið settur upp, reikningurinn krefst staðfestingar, stýripinninn er ókunnugur, tengingin er óstöðug, viðmótið er á ensku, tækið ræður ekki við valinn leik eða þátttakendur vita einfaldlega ekki hvar verkefnið hefst. Þessi atriði kunna að virðast aukaatriði í samanburði við fræðslumarkmiðið, en þau ráða því hvort hópurinn getur tekið þátt án vandræðagangs, tafa eða óþarfa gremju.

Af þessum sökum ætti að líta á tæki og vettvanga sem hluta af fræðsluumhverfinu sjálfu. Spilamennska í tölvu, leikjatölvu eða farsíma skapar ekki sömu aðgengisskilyrði. Tölvuleikir á PC geta boðið upp á sveigjanleika, skjádeilingu, ókeypis leiki, lyklaborðs- og músarstýringu og auðveldari notkun utanaðkomandi verkfæra, en krefjast jafnframt athygli að vélbúnaðarkröfum, uppsetningu, uppfærslum, reikningum og ólíkri stafrænni færni. Leikjatölvur geta verið stöðugri og einfaldari í notkun þegar búið er að undirbúa þær, sérstaklega í sameiginlegu rými, en þær eru háðar stýripinnum, áskriftum, staðbundnum reikningum, aðgangi að skjám og fjölda þeirra sem geta spilað samtímis. Farsímaleikir kunna að vera kunnuglegir mörgum fullorðnum og ungu fullorðnu fólki, en þeir vekja aðrar spurningar: persónuleg tæki, rafhlöðuendingu, tilkynningar, persónuvernd, tekjuöflunarkerfi, stýrikerfi og mögulegan mun milli síma.

Leiðbeinandinn þarf ekki að verða tæknimaður, en verkefnið ætti ekki að hefjast á langri röð fyrirbyggjanlegra hindrana. Í vinnustofu geta nokkrar mínútur sem fara í að stofna reikninga, endurstilla lykilorð, sækja uppfærslur eða para stýripinna auðveldlega lengst og tekið yfir verkefnið. Fyrir þátttakendur með lítið stafrænt sjálfstraust getur þetta jafnframt skapað þá tilfinningu að verkefnið sé þegar of erfitt áður en fræðsluvinnan hefst. Gagnleg undirbúningsregla er að prófa alla aðgangskeðjuna fyrirfram: tæki, tengingu, reikning, leikjaútgáfu, stýripinna, hljóð, skjá, samskiptaleið, innskráningu og allar öryggis- eða persónuverndarstillingar sem líklegt er að komi upp í verkefninu.

Hugtakið „reikningur“ krefst sérstakrar athygli. Margir viðskiptalegir leikir krefjast staðfestingar með tölvupósti, aldursstaðfestingar, innskráningar á vettvang, tveggja þátta auðkenningar eða tengingar við utanaðkomandi þjónustu, og í fræðslusamhengi er þetta aldrei eingöngu tæknilegt skref. Að biðja þátttakendur um að nota persónulega reikninga getur afhjúpað notendanöfn, vinalista, kaupferil, leiktíma, skilaboð, afrek eða aðra þætti stafrænnar einkakenndar þeirra. Þegar mögulegt er er öruggara að nota sérstaka reikninga á vegum stofnunarinnar, gestaaðgang, staðbundna leikjahami, sameiginleg tæki eða verkefni sem byggja á skjáskotum og leikjamyndskeiðum. **Ef notkun persónulegra reikninga er óhjákvæmileg ættu þátttakendur að vita það fyrirfram og ekki vera þrýstir til að sýna notandasnið, tengiliði eða leikjasögu á netinu**.

Fjárhagslegt aðgengi er annar hluti sama máls. Leikur getur verið efnilegur frá fræðslulegu sjónarmiði en óraunhæfur ef hver þátttakandi þarf að kaupa hann, setja hann upp og stofna reikning fyrir verkefnið. Ókeypis leikir geta lækkað upphafskostnað og eru því aðlaðandi í Erasmus+ og óformlegri fræðslu, en **„ókeypis“ merkir ekki sjálfkrafa aðgengilegt, einfalt eða viðeigandi**.

Sumir ókeypis leikir byggja á örviðskiptum, loot box-kerfum, gacha-kerfum, battle pass-áskriftum, auglýsingum, tímabundnum verðlaunum, flóknum framvindukerfum eða aðferðum sem hvetja til endurtekinnar innskráningar. Á hinn bóginn getur ódýr eða þegar aðgengilegur gjaldskyldur leikur stundum verið auðveldari í stýringu innan afmarkaðrar vinnustofu. **Mikilvæga spurningin er því ekki aðeins hvort leikurinn kosti peninga, heldur hvers konar aðgang, tekjuöflun og vettvangsmenningu hann flytur inn í fræðslurýmið**.

Nokkur viðbótarhugtök hjálpa leiðbeinendum að greina aðgengi nákvæmar. Krossspilun getur til dæmis verið gagnleg þegar þátttakendur nota ólík tæki, þar sem hún gerir leikmönnum á PC, leikjatölvum og farsímum kleift að taka þátt í sömu lotu. Hún getur þó einnig skapað ójöfnuð í stjórnun, frammistöðu og samskiptum. Farsímanotandi kann að hafa minni nákvæmni en PC-leikmaður, leikjatölvunotandi getur átt erfitt með textaspjall og eldri fartölva getur valdið töfum sem hafa áhrif á hlutverk viðkomandi í hópnum. **Þennan mun þarf að sjá fyrir, þar sem auðvelt er að mistúlka hann sem skort á færni, athygli eða áhuga**.

Viðmót og stjórntæki skipta jafn miklu máli. Sumir þátttakendur kunna vel á snertiskjái en ekki lyklaborð og mús, á meðan aðrir hafa notað stýripinna en aldrei farið um ræsiforrit tölvuleiks. Jafnvel grundvallarvenjur tölvuleikja geta reynst byrjendum erfiðar: birgðakerfi, verkefnamerki, heilsustikur, kort, pörunarskjáir, stillingarvalmyndir, boð í leikjaanddyri og val á hlutverkum.

Leiðbeinandi sem þekkir leikinn vel getur vanmetið hversu mikla ósagða þekkingu þarf áður en spilamennska hefst. Fyrir nýjan leikmann geta fyrirmæli á borð við „opnaðu kortið“, „farðu inn í anddyrið“ eða „samþykktu boðið“ þegar myndað krefjandi röð skrefa.

Tungumál getur ýmist stutt verkefnið eða hindrað það. Margir viðskiptalegir leikir nota ensk viðmót eða ensk leikjahugtök, jafnvel þegar þeir eru að hluta þýddir, og það getur verið gagnlegt þegar fræðslumarkmiðið felur í sér tungumálaútsetningu, orðaforða, þvermenningarleg samskipti eða óformlega enskuþjálfun. Ef markmiðið er annað getur tungumálið hins vegar orðið óþörf hindrun. Í fullorðinsfræðslu, þar sem þátttakendur geta haft mjög ólíkan tungumálabakgrunn, þarf leiðbeinandinn að meta hvort enskar valmyndir, raddspjall, textar eða skriflegar leiðbeiningar styðji verkefnið eða geri það erfiðara að fylgja. Þegar þörf krefur má nota myndrænar leiðbeiningar, þýdd lykilhugtök, jafningjastuðning eða einfaldara verkefni.

Aðgengi nær einnig til skynræns og hugræns álags. Leikur getur verið tæknilega aðgengilegur vegna þess að hann keyrir á tiltæku tæki, en samt verið óhentugur frá kennslufræðilegu sjónarmiði ef hann er of hraður, sjónrænt þéttur, hávær, fullur af tilkynningum, byggður á stöðugri endurgjöf eða erfiður aflestrar. Fyrir vana leikmenn getur þetta verið hvetjandi, en fyrir byrjendur, kvíðna þátttakendur eða fólk með lítið sjálfstraust, athygliserfiðleika eða skynrænt næmi getur það orðið þreytandi áður en það verður fræðandi. Í leiðsagnarsamhengi felst aðgengi í því að spyrja hvort þátttakendur geti skilið, þolað og tekið sér stað innan verkefnisins, ekki aðeins hvort hugbúnaðurinn virki.

Hagnýt aðgreining getur hjálpað: sum atriði þurfa að vera tilbúin áður en lotan hefst, en önnur má læra meðan á henni stendur. Uppsetning, uppfærslur, aðgangur að reikningum, nettenging, pörun stýripinna, hljóðstillingar og stofnun leikjaanddyris ættu yfirleitt að vera undirbúin fyrirfram, nema þau séu sjálf hluti af námsmarkmiðinu. Grunnleiðsögn, einföld stjórntæki, hlutverkaskipting og samskipti innan leiksins má hins vegar kynna smám saman, að því tilskildu að verkefnið sé nægilega afmarkað og hópurinn verði ekki ofhlaðinn. **Leiðbeinandinn þarf að ákveða hvar fræðsluverkefnið hefst í raun; ef markmiðið er samvinna ætti hópurinn ekki að verja mestum tíma sínum í að glíma við innskráningarskjái**.

Að lokum eykst aðgengi þegar þátttaka er ekki takmörkuð við beina spilamennsku. Þátttakandi getur fylgst með skjánum, lesið leiðbeiningar, haldið utan um tímann, stutt annan leikmann, tekið glósur, fylgst með spjalli, lagt til aðferðir, skráð ferlið eða lagt sitt af mörkum í lokaumræðunni. **Þessi hlutverk án beinnar spilamennsku eru ekki annars flokks valkostir fyrir þá sem „geta ekki spilað“, heldur hluti af víðari hönnun sem tekur mið af ólíku sjálfstrausti, undirbúningi og stafrænni færni**.

Undirbúningur tækja og vettvanga felst því í að draga úr fyrirbyggjanlegum núningi áður en hann verður að útilokun. Leiðbeinandinn getur ekki komið í veg fyrir öll tæknileg vandamál, en getur takmarkað þau fyrirsjáanlegu: óprófaða reikninga, uppfærslur sem vantar, stýripinna sem ekki eru tiltækir, óstöðugt hljóð, óskýrar samskiptaleiðir, leiki sem krefjast of langrar kynningar eða verkefni sem byggja á persónulegum tækjum án þess að kanna hvort þátttakendur hafi þau í raun. **Þessi undirbúningur er ekki aðskilinn frá kennslufræðinni; hann gerir hópnum kleift að hefja verkefnið með þátttöku fremur en ruglingi**.

SAMSKIPTATÆKI OG SAMFÉLAGSRÝMI

Rödd, spjall og samfélagsvettvangar í framkvæmd

Þegar verkefnið hefur leik, umhverfi og nauðsynleg tæki þarf leiðbeinandinn enn að ákveða hvernig þátttakendur eiga samskipti. Þetta er ekki smávægilegt skipulagsatriði. Í mörgum verkefnum sem byggja á tölvuleikjum mótar samskiptaleiðin sjálfa upplifunina að verulegu leyti: raddspjall getur gert samvinnu hraðari en jafnframt aukið útsetningu; textaspjall getur hægt á taktinum en gefið þátttakendum meiri tíma; sameiginlegur skjár getur dregið úr tæknilegum hindrunum en einnig safnað stjórninni hjá einum einstaklingi; Discord-þjónn getur stutt samfellu, en aðeins ef honum er stýrt og hann er skýrt rammaður inn sem hluti af fræðsluumhverfinu.

Fyrsta valið stendur yfirleitt á milli raddsamskipta, textasamskipta og leiðbeindrar umræðu utan leiksins. Raddspjall er gagnlegt þegar verkefnið krefst hraðrar samhæfingar, til dæmis í samvinnuverkefnum, liðaleikjum eða verkefnum þar sem tími skiptir máli. Það getur hjálpað þátttakendum að upplifa að þeir séu „í sama rými“, jafnvel þegar þeir tengjast á netinu.

Raddspjall er þó einnig ein útsetningarmesta samskiptaleiðin. Þátttakendur kunna að óttast að vera dæmdir fyrir rödd sína, hreim, hik, tungumálafærni, bakgrunnshljóð, skort á leikjatengdum orðaforða eða hægari viðbrögð. Því ætti ekki að líta á raddspjall sem sjálfgefinn kost fyrir alla hópa. Það virkar best þegar hópurinn er tilbúinn, samskiptareglur eru skýrar og þátttakendur hafa aðra möguleika ef tal verður of krefjandi.

Textaspjall hefur annað fræðslulegt gildi. Það er hægara, síður tafarlaust og stundum óskilvirkara í spilamennsku, en getur verið aðgengilegra fyrir þátttakendur sem þurfa tíma til að móta svar, eru óöruggari að tala í hópi eða kjósa að afhjúpa ekki rödd sína. Það skilur einnig eftir ummerki sem má nota til ígrundunar, að því gefnu að persónuvernd sé virt. Í verkefni með litlum þrýstingi getur textaspjall nægt til að samhæfa lítil verkefni, biðja um aðstoð, deila leiðbeiningum eða bregðast við því sem gerist. **Leiðbeinandinn ætti því að spyrja hvers konar samskipti verkefnið raunverulega krefst, fremur en að ganga út frá því að „betri samskipti“ séu alltaf hraðari eða beinni**.

Sameiginlegur skjár getur verið gagnlegur þegar markmiðið er athugun, greining eða stigvaxandi innganga í spilamennsku. Í stað þess að biðja alla þátttakendur um að setja leikinn upp og stjórna honum getur einn leikmaður eða leiðbeinandinn deilt skjánum á meðan hópurinn fylgist með, leggur til aðgerðir, les viðmótið, ræðir val eða undirbýr lokaumræðuna. Þetta form hentar sérstaklega byrjendum, hópum með ójafnan aðgang að tækjum eða þegar valinn leikur er of flókinn til að allir geti spilað hann beint. Takmörkunin er sú að verkefni með sameiginlegum skjá geta auðveldlega orðið óvirk ef hlutverk eru ekki skilgreind: áhorfendur þurfa verkefni, svo sem að skrá ákvarðanir, greina samskiptamynstur, fylgjast með erfiðleikum, leggja til aðferðir eða undirbúa spurningar fyrir lokaumræðuna.

Discord krefst sérstakrar athygli þar sem það er oft sá vettvangur sem leiðbeinendur mæta þegar þeir koma inn í leikjasamfélög. Þar má hýsa textarásir, raddrými, tilkynningar, efni, viðburðaskipulag, reglur og áframhaldandi samskipti hópsins. Í fræðsluverkefni ætti þó ekki einfaldlega að opna Discord-þjón og láta hann starfa án umsjónar.

Ef Discord er notað þarf tilgangurinn að vera skýr: er vettvangurinn aðeins ætlaður fyrir eina lotu, undirbúning, miðlun efnis, hópumræður, tæknilega aðstoð eða áframhald eftir verkefnið? Einnig þarf að skilgreina reglur um hófstjórn, hlutverk, mörk persónuverndar og hvort þátttakendum sé heimilt að hafa einkasamskipti sín á milli í gegnum vettvanginn. Án slíks ramma getur sama verkfæri og styður samfélag orðið ruglingslegt, útilokandi eða of útsetjandi fyrir suma þátttakendur.
Samfélagsvettvanga á borð við Reddit, spjallborð, aðdáendavefi eða samfélög sem tengjast tilteknum leikjum má einnig nota í fræðslu, en yfirleitt sem viðfangsefni athugunar fremur en rými þar sem þátttakendur eru strax beðnir um að taka virkan þátt. Hópur getur til dæmis greint hvernig subreddit útskýrir leikjakerfi, hvernig aðdáendavefur skipuleggur sameiginlega þekkingu, hvernig leikmenn biðja um aðstoð eða hvernig samfélag tekur á móti byrjendum. Þetta getur stutt miðlalæsi, stafræna borgaravitund og óformlegt nám án þess að þrýsta þátttakendum út í opinber samskipti.
Forðast ætti að biðja þátttakendur um að birta efni, skrifa athugasemdir eða sýna persónulega reikninga nema skýr fræðsluleg ástæða, upplýst samþykki og viðeigandi verndarrammi séu fyrir hendi.

Streymisvettvangar, sérstaklega Twitch og YouTube Live, krefjast svipaðrar varúðar. Áhorf á beina útsendingu getur verið gagnlegt þegar leiðbeinandinn vill ræða áhorfendahlutverk, parasocial tengsl, netsamfélög, hegðun í spjalli, hófstjórn, tungumálaútsetningu eða félagslega merkingu þess að horfa á leiki fremur en að spila þá. Það getur einnig verið aðgengileg leið til að kynna leik áður en þátttakendur eru beðnir um að spila hann. Beint spjall er þó ófyrirsjáanlegt og leiðbeinandinn getur ekki stjórnað að fullu því sem birtist á skjánum, hegðun streymarans eða því sem samfélagið skrifar.

Í fræðsluskyni er því oft öruggara að nota valin myndskeið, upptökur af spilamennsku eða stýrt áhorfsverkefni fremur en opið umhverfi í beinni útsendingu.

Meginreglan er að velja samskiptatæki út frá þeirri útsetningu sem hópurinn ræður raunhæft við. Öruggur hópur getur unnið vel með raddspjall og lifandi samvinnu; blandaður hópur kann að þurfa textaspjall, áhorfendur og sameiginleg skjáaugnablik; viðkvæmur hópur getur haft meira gagn af ósamstilltum verkefnum, fyrirfram völdum myndskeiðum eða verkefnum þar sem tal er valfrjálst.

Leiðbeinandinn ætti að ákveða fyrirfram hvað ætlast er til að þátttakendur geri: tali, skrifi, hlusti, fylgist með, bregðist við, taki glósur, stýri umræðu, styðji aðra eða fylgi einfaldlega verkefninu. Þegar væntingar eru óskýrar geta samskiptatækin auðveldlega orðið enn ein uppspretta kvíða.

Hófstjórn er hluti af þessari hönnun.
Áður en verkefnið hefst ættu þátttakendur að vita hvaða hegðun er ásættanleg og hvaða hegðun ekki: móðganir, mismununarmál, óumbeðin einkaskilaboð, upptökur án samþykkis, þrýstingur til að tala, brandarar um færnistig, útilokun byrjenda eða miðlun persónuupplýsinga ætti að taka skýrt fyrir. Þetta þarf ekki að verða löng lagaleg kynning, en hópurinn ætti að skilja að samskipti á netinu og innan leiksins eru enn samskipti innan fræðslurýmis. Sömu viðmið um virðingu, inngildingu og vernd gilda, jafnvel þegar samskiptin fara fram í gegnum persónur, notendanöfn eða spjallskilaboð.
Í framkvæmd getur leiðbeinandinn byggt samskiptin upp í lögum. Fyrsta lagið er lágmarksleiðin sem þarf til að framkvæma verkefnið: til dæmis raddspjall í samvinnuverkefni, textaspjall í hægara verkefni eða sameiginlegur skjár fyrir athugun.

Annað lagið er stuðningsleiðin: þar geta þátttakendur beðið um aðstoð ef eitthvað virkar ekki. Þriðja lagið er ígrundunarleiðin: þar ræðir hópurinn reynsluna að verkefninu loknu.

Þessi lög þurfa ekki alltaf að nota ólík verkfæri, en þau ættu að vera hugmyndalega aðgreind. Leikjaanddyri, Discord-raddrými og lokaumræða gegna ekki sama hlutverki, jafnvel þótt þau séu hluti af sömu lotu.

Vönduð notkun samskiptatækja hjálpar til við að koma í veg fyrir óþarfa útsetningu. Ekki ætti að krefjast þess að þátttakendur noti persónuleg gögn eða efni, sýni einkasnið, fari inn á opinbera netþjóna, tali í opnum raddrásum eða haldi áfram að vera í samfélagsrýmum eftir verkefnið nema það hafi verið rætt skýrt fyrirfram.
Þegar mögulegt er ætti leiðbeinandinn að nota lokaða hópa, tímabundnar rásir, reikninga á vegum stofnunarinnar, fyrirfram valið efni og skýra lokapunkta. Spurningin er ekki aðeins hvernig gera megi samskipti möguleg, heldur hvernig halda megi þeim í réttu hlutfalli við fræðslumarkmiðið.

ÖRYGGI, PERSÓNUVERND OG HÓFSTJÓRN

Grunnreglur um verndaða þátttöku

Þegar verkefni sem byggir á tölvuleikjum notar netvettvanga, persónulega reikninga, raddspjall, skjáskot, opin leikjaanddyri eða samfélagsrými þarf að undirbúa öryggið áður en lotan hefst. Þetta þýðir ekki að breyta stuttri fræðsluvinnustofu í skrifræðislegt ferli, heldur að viðurkenna að stafræn samskipti fela í sér persónuupplýsingar, sýnileika, hegðun hópsins og mögulega útsetningu. Verkefni getur haft fræðslulegan tilgang, en ef þátttakendur eru beðnir um að fara inn í óstýrt netumhverfi, sýna persónulegt notandasnið, tala í raddspjalli eða eiga samskipti við óþekkta leikmenn án skýrra marka getur það fljótt farið út fyrir það sem leiðbeinandinn getur stýrt á ábyrgan hátt.

Fyrsta athugunarsviðið varðar auðkenni og reikninga. Margir leikir og vettvangar byggja á notendanöfnum, persónumyndum, notandasniðum, afrekum, leiktíma, vinalistum, kaupferli, spjallskrám og sýnilegri netstöðu. Fyrir vana leikmenn kann þetta að virðast eðlilegt, en í fræðslusamhengi getur það afhjúpað meira en þátttakendur ætluðu sér. Notandanafn getur tengst öðrum vettvöngum, notandasnið sýnt fyrri virkni, vinalisti afhjúpað persónuleg tengsl og reikningsferill innihaldið kaup eða langvarandi leikjavenjur.

Þegar verkefnið leyfir er því yfirleitt öruggara að nota reikninga á vegum stofnunarinnar, sameiginleg tæki, staðbundna leikjahami, gestaaðgang, valin myndskeið, skjáskot eða leiðbeinda athugun í stað þess að biðja þátttakendur um að nota persónuleg notandasnið. Ef persónulegir reikningar eru nauðsynlegir ætti að tilkynna það fyrirfram og skýra nákvæmlega hvaða upplýsingar verða sýnilegar öðrum.

Gælunöfn tengjast sama viðfangsefni, þar sem þau liggja á milli nafnleyndar og auðkennis. Gælunafn getur verið leikrænt, vanabundið eða verndandi, en það getur einnig innihaldið persónuupplýsingar, móðgandi vísanir, innanhússbrandara, tengingar við önnur netrými eða atriði sem þátttakandinn vill ekki afhjúpa innan fræðsluhóps. Í stuttu verkefni geta tímabundin birtingarnöfn eða nöfn sem eru sérstaklega samþykkt fyrir lotuna dregið úr þessum vanda. Markmiðið er ekki að eyða leikjaauðkenni þátttakandans, heldur að koma í veg fyrir að útsetning verði falin forsenda þátttöku.

Sömu varúðar er þörf við skjáskot, upptökur og streymi. Í mörgum verkefnum innan óformlegrar fræðslu er skráning nauðsynleg, en skjáskot úr leik getur innihaldið notendanöfn, spjallskilaboð, persónumyndir, tilkynningar, viðbótarviðmót, nöfn netþjóna eða aðrar upplýsingar sem eru ekki strax augljósar. Áður en mynd er tekin eða henni deilt ætti leiðbeinandinn að skýra hvað er verið að skrá, hvar efnið verður varðveitt, hvort það verði notað til kynningar og hvernig þátttakendur geta hafnað þátttöku. Upptaka á raddspjalli eða bein útsending frá lotu ætti að vera undantekning, þar sem það eykur útsetningu og torveldar hófstjórn. Ef slíkt er gert þurfa tilgangur, samþykkisferli og reglur um varðveislu að vera skýr.

Raddspjall krefst sérstakrar varúðar þar sem það afhjúpar meira en orð. Það getur gefið upplýsingar um hreim, hik, tungumálafærni, tilfinningaleg viðbrögð, bakgrunnshljóð og stundum heimilisaðstæður eða persónulegt samhengi þátttakandans. Það getur gert samvinnu hraðari og eðlilegri, en einnig skapað þrýsting fyrir fólk sem er feimið, kvíðið, óöruggt í tungumáli verkefnisins eða óþægilegt með að tala í hópi.

Þegar sama fræðslumarkmið má ná með textaspjalli, tjáningartáknum, látbragði, sameiginlegum skjá, athugun eða hlutverki án talmáls ætti raddspjall ekki að vera eina viðurkennda leiðin til þátttöku. Ef það er notað þarf hópurinn einfaldar reglur frá upphafi: engar móðganir, ekkert háð að röddum eða mistökum, engar upptökur, enginn þrýstingur til að tala og engin einkasamskipti utan hins samþykkta fræðslurýmis.

Hófstjórn ætti að vera hluti af uppsetningunni, ekki neyðarviðbragð eftir að eitthvað hefur farið úrskeiðis. Áður en verkefnið hefst ætti leiðbeinandinn að vita hverjir mega tala, skrifa, deila tenglum, bjóða öðrum inn, hefja einkasamtöl, nota raddrými, skipta um rásir eða vera áfram í stafræna rýminu eftir lotuna. Á Discord-þjóni getur þetta þýtt að nota hlutverk og heimildir til að halda rýminu læsilegu: eina rás fyrir tilkynningar, eina fyrir tæknilega aðstoð, eina fyrir verkefnið og eina fyrir lokaumræðu. Í leikjaanddyri getur það þýtt að forðast opinbera pörun og halda hópnum inni í einkalotu. Í sameiginlegu spjalli felur það í sér að vita hvernig eigi að fjarlægja skilaboð, þagga niður í þátttakendum eða gera hlé á verkefninu ef hegðun verður óviðeigandi.

Hegðunarreglur ættu að vera einfaldar, skýrar og í réttu hlutfalli. Í leikjasamhengi eru móðganir, keppnisstríðni, kaldhæðni, ásakanir eða útilokandi brandarar stundum normalíseruð sem hluti af því „hvernig fólk spilar“, en fræðslurými getur ekki einfaldlega tekið slík viðmið upp. Þátttakendur þurfa að skilja að mismununarmál, áreitni, óumbeðin einkaskilaboð, þrýstingur til að sýna reikninga, háð að byrjendum, ásakanir á hendur hægari leikmönnum eða útilokun vegna færnistigs eru ekki hluti af verkefninu.

Þetta felur ekki í sér að gera spilamennskuna gervilega eða húmorslausa, heldur að greina á milli leikrænna samskipta og hegðunar sem skaðar þátttöku.

Persónuvernd heldur einnig áfram eftir að lotunni lýkur. Ef verkefnið notar spjallhópa, sameiginlega vettvanga eða leikjaanddyri ætti leiðbeinandinn að ákveða hvort rýmið haldist opið, hver stýrir því, hvort þátttakendur megi hafa samband sín á milli eftir á og hvort áframhaldandi samskipti eigi að fara fram innan opinberra fræðsluleiða. Þetta skiptir sérstaklega máli þegar unnið er með viðkvæma fullorðna, ungt fullorðið fólk með lítið sjálfstraust eða þátttakendur sem kunna að finna fyrir þrýstingi til að vera stöðugt tiltækir á netinu. Í mörgum tilvikum eru tímabundnar rásir eða lokaðir hópar öruggari en rými sem eru skilin eftir opin án skýrs tilgangs.

Einnig þarf að greina vandlega á milli opinberra og lokaðra rýma. Opin leikjaanddyri, almennir netþjónar, bein Twitch-spjöll, opinberir Reddit-þræðir eða óstýrð fjölspilunarumhverfi eru erfið í stjórn og geta útsett þátttakendur fyrir ókunnugum, áreitni, svikum, auglýsingum, spillaefni, ófyrirsjáanlegu orðfæri eða efni sem tengist ekki fræðslumarkmiðinu. Þetta þýðir ekki að ekki megi ræða opin stafræn rými. **Oft er öruggara að nota þau sem viðfangsefni greiningar fremur en vettvang beinnar þátttöku**: hópur getur skoðað skjáskot, valið myndskeið, samfélagsreglur, hófstjórnarstefnu eða upptöku án þess að vera sendur inn í óstýrt umhverfi.

Öryggi felst í þessu samhengi ekki í að reyna að útrýma allri mögulegri áhættu, heldur í að gera hana sýnilega, hóflega og viðráðanlega. Þátttakendur ættu að vita hvar verkefnið hefst og endar, hver stýrir því, hvað þeir geta gert ef þeim líður óþægilega, hvernig þeir geta dregið sig til baka og hvaða hlutar stafræns auðkennis þeirra koma við sögu. Þessi atriði má útskýra á einföldu máli: þátttakendur geta fylgst með áður en þeir spila, þeir þurfa ekki að nota persónulegan reikning nema það hafi verið samþykkt, lotan verður ekki tekin upp án samþykkis og hægt er að tilkynna leiðbeinandanum um vanlíðan.

Fyrir flest smærri verkefni sem byggja á tölvuleikjum nægir einföld öryggisáætlun, svo framarlega sem henni er raunverulega fylgt. Hún ætti að ná yfir notkun reikninga, samþykki fyrir myndatöku, samskiptareglur, ábyrgð á hófstjórn, óviðeigandi hegðun og viðbrögð ef þátttakandi tilkynnir vanlíðan, áreitni eða óæskilega útsetningu. Áætlunin þarf ekki að vera löng, en hún ætti að liggja fyrir áður en lotan hefst, þar sem það veikir yfirleitt bæði leiðbeinandann og þátttakendur að þurfa að spinna öryggisreglur eftir að vandamál hefur þegar komið upp.

Persónuvernd og hófstjórn eru því hluti af því sem gerir verkefnið fræðslulega framkvæmanlegt. Skýr mörk draga ekki úr þátttöku, heldur vernda hana. Þátttakendur geta kannað, spilað, fylgst með, átt samskipti og ígrundað af meiri öryggi þegar þeir vita hversu sýnilegir þeir eru, hvers er vænst af þeim, hver stýrir rýminu og hvernig þeir geta dregið sig til baka ef þörf krefur. Í þessum skilningi er öryggi ekki ytri takmörkun á tölvuleikjafræðslu, heldur eitt af þeim skilyrðum sem gera hópnum kleift að nota stafræn rými án þess að glata trausti, skýrleika eða fræðslulegum tilgangi.

Persónuvernd og hófstjórn ættu að vera hluti af hönnun verkefnisins, ekki viðbótarreglur sem bætt er við í lokin. Þegar þátttakendur vita hvaða hlutar stafræns auðkennis þeirra eru sýnilegir, hvaða hegðunar er vænst, hver stýrir rýminu og hvernig þeir geta dregið sig til baka ef þörf krefur verður auðveldara bæði að taka þátt í lotunni og leiða hana. Skýr mörk gera kleift að nota stafræn rými án þess að skilja þátttakendur eftir útsetta, ráðvillta eða háða óundirbúnum ákvörðunum meðan á verkefninu stendur.

UNDIRBÚNINGUR LOTUNNAR: TÆKNILEGUR OG FRÆÐSLULEGUR GÁTLISTI

Áður en verkefnið hefst

Eftir að leikurinn hefur verið valinn, framkvæmdarumhverfið skilgreint og samskipta- og öryggisreglur skýrðar þarf leiðbeinandinn að taka eitt loka undirbúningsskref. Þetta er hvorki eingöngu tæknileg athugun né aðeins fræðsluáætlun. Í leiðsögn sem byggir á tölvuleikjum eru þessir tveir þættir nátengdir: ef reikningurinn virkar ekki, hópurinn skilur ekki markmiðið, raddrásin er óskýr eða enginn veit hvað á að gera ef leikurinn hrynur, hverfur fræðsluleg áhersla fljótt á bak við hagnýtt rugl.

Því ætti að líta á undirbúning lotunnar sem stutt en markvisst ferli.
Leiðbeinandinn þarf ekki að stjórna öllum mögulegum breytum, en ætti að draga úr fyrirsjáanlegum núningi og ákveða fyrirfram hvar námsverkefnið hefst í raun. Ef markmiðið er að fylgjast með samvinnu ættu þátttakendur ekki að verja hálfri lotunni í að stofna reikninga. Ef markmiðið er sjónarhornataka ætti valda leikjaröðin að vera tilbúin til notkunar. Ef markmiðið er stigvaxandi þátttaka ættu hlutverk án beinnar spilamennsku og aðrar leiðir inn í verkefnið þegar að vera skýrar áður en hópurinn byrjar.

Gagnleg leið til undirbúnings er að greina á milli þriggja stiga: þess sem þarf að vera tilbúið fyrir lotuna, þess sem þarf að útskýra í upphafi og þess sem má laga meðan á verkefninu stendur. Töfluna hér að neðan má nota sem hagnýtt skipulagstæki.

Undirbúningssvið	Hvað þarf að athuga	Hvers vegna það skiptir máli
Fræðsluleg áhersla	Skilgreina meginmarkmiðið: samvinnu, þátttöku, stafrænt sjálfstraust, sjónarhornatöku, kortlagningu rútína, samskipti eða annað tiltekið markmið.	Leikurinn ætti að þjóna verkefninu, ekki taka það yfir.
Valinn hluti leiksins	Velja afmarkaðan hluta: verkefni, umferð, senu, athöfn, leikjaanddyri, persónusköpun eða myndskeið.	Fræðslueiningin er yfirleitt lítil, spilanleg staða en ekki leikurinn í heild.
Tæki og aðgengi	Prófa tæki, stýripinna, skjá, hljóð, tengingu, uppfærslur, reikninga og innskráningu.	Tæknilegur núningur getur útilokað þátttakendur áður en verkefnið hefst.
Samskiptaleið	Ákveða samskiptaleiðina: raddspjall, textaspjall, sameiginlegan skjá, umræðu í rýminu eða blöndu þessara leiða.	Samskiptaleiðin ákvarðar útsetningarstigið og takt samvinnunnar.
Hlutverk þátttakenda	Skýra hver spilar, fylgist með, styður, tekur glósur, heldur utan um tímann eða tekur þátt síðar.	Þátttaka ætti ekki aðeins að ráðast af beinni spilamennsku.
Tímaskipulag	Skilgreina tíma fyrir kynningu, spilamennsku, hlé, lokaumræðu og lok verkefnisins.	Skýr tímarammi hjálpar leiðbeinandanum að forðast að flýta ígrundunarhlutanum.
Öryggi og persónuvernd	Athuga sýnileika reikninga, skjáskot, upptökur, gælunöfn, opin og lokuð rými og möguleika á að hætta þátttöku.	Þátttakendur ættu að vita hversu sýnilegir þeir eru og hvernig þeir geta dregið sig til baka.
Varaáætlun	Undirbúa varaáætlun: leikjamyndskeið, skjáskot, umræðuverkefni, verkefni án nettengingar eða einfaldaða athöfn.	Tæknilegt vandamál ætti ekki að fella fræðslulotuna niður.

Ekki ætti að nota þennan gátlista sem stíft stjórnsýsluform. Tilgangur hans er að hjálpa leiðbeinandanum að halda lotunni raunhæfri. Oft er besta verkefnið ekki það metnaðarfyllsta, heldur það sem raunverulega er hægt að spila, fylgjast með og ræða innan tiltæks tíma og með þeim tækjum, sjálfstrausti og athygli sem hópurinn hefur í raun.

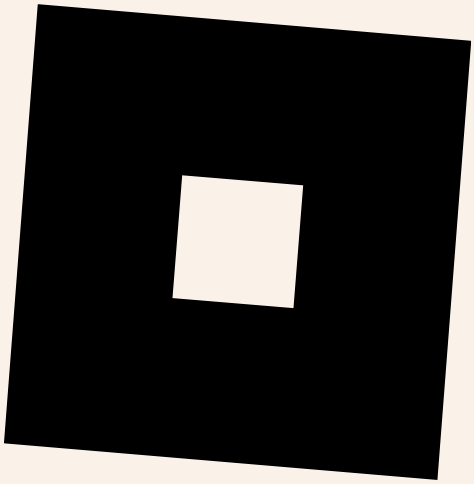
Kynningin ætti einnig að vera skýr og í réttu hlutfalli. Þátttakendur þurfa að vita um hvað verkefnið snýst, hversu lengi það varir, hvers er vænst af þeim, hvaða samskiptaleið verður notuð, hvað telst virðingarfull hegðun og hvernig lokaumræðan fer fram. Þeir þurfa hvorki langa tæknilega kynningu né fulla útskýringu á söguheimi, leikjakerfum eða sögu leiksins. **Leiðbeinandinn ætti aðeins að veita þær upplýsingar sem þarf til að þátttakendur geti hafið verkefnið á öruggan og merkingarbæran hátt**.

Sama gildir um varaáætlunina. Verkefni sem byggir á tölvuleikjum ætti ekki að hrynja þótt leikurinn ræsist ekki eða einn þátttakandi komist ekki inn á vettvanginn. Stutt leikjamyndskeið, skjáskot, persónuskjár, prentað kort, hópumræða um aðstæður í leik eða athugunarvinnublað geta varðveitt fræðslumarkmiðið jafnvel þegar bein spilamennska er ekki möguleg.

Þetta skiptir sérstaklega miklu máli í fullorðinsfræðslu, þar sem tími er takmarkaður og þátttakendur hafa ef til vill hvorki þolinmæði né sjálfstraust til að bíða eftir langri tæknilegri bilanaleit. Undirbúningur lotunnar felst því í að gera fræðsluaðstæðurnar nægilega traustar til að þola venjuleg vandamál. Stýripinni getur aftengst, lykilorð virkað ekki, þátttakandi kosið að tala ekki eða hópurinn þurft meiri tíma en áætlað var. Ef uppbyggingin er skýr má takast á við slíkar aðstæður án þess að missa sjónar á tilgangi verkefnisins. **Hlutverk leiðbeinandans er ekki að skila fullkominni leikjalotu, heldur að skapa aðstæður þar sem spilamennska, athugun og ígrundun geta samt átt sér stað**.

HAGNÝTT VERKEFNI #1

ÖRUGGT SAMSPILSRÝMI



Leikur
Stýrt samspilsumhverfi með einkaupplifun í Roblox, Palia, Fall Guys eða Discord-þjóni með virkri hófstjórn.

Fræðsluleg áhersla
Að hanna öruggt samspilsumhverfi með skýru aðgengi, hlutverkum, persónuvernd og varaúrræðum.

Ráðlagður hópur
4–12 leiðbeinendur eða verkefnastjórar.

Tímalengd
60–90 mínútur.



FRAMKVÆMDARUMHVERFI

Í staðnámi eða á netinu. Verkefnið má vinna með prentuðu skipulagsblaði, sameiginlegu skjali, stafrænni töflu eða glærusniðmáti. **Bein spilamennska er ekki nauðsynleg**, þó leiðbeinendur geti unnið út frá raunverulegum leik sem þeir hyggjast nota síðar.

KYNNING

Leiðbeinandi útskýrir að markmiðið sé að hanna umgjörð tölvuleikjaverkefnis áður en sjónum er beint að leiknum sjálfum. Þátttakendur eru hvattir til að hugsa sem leiðbeinendur: **hvað þarf að undirbúa svo hópurinn geti tekið þátt án ruglings, óþarfrar útsetningar eða tæknilegra hindrana?**

LEIKJAVERKEFNI

Þátttakendur vinna einir eða í litlum hópum og velja leik eða stafræna athöfn sem þeir vilja nota með ákveðnum markhópi. Síðan útbúa þeir áætlun fyrir samspilsrýmið og skilgreina fræðslumarkmið, form, nauðsynleg tæki, samskiptaleið, hlutverk, persónuverndarreglur og hófstjórn. Áætlunin ætti að svara nokkrum hagnýtum spurningum: hvar fer verkefnið fram, hver spilar, hver getur fylgst með, hvernig eiga þátttakendur samskipti, hvort persónulegir reikningar séu nauðsynlegir, hvað verður sýnilegt öðrum og hvernig leiðbeinandinn grípur inn í ef eitthvað verður ruglingslegt eða óviðeigandi. **Áherslan er á að skapa rými þar sem þátttaka er möguleg, hófleg og örugg**.

ÁHERSLUR VIÐ ATHUGUN

Meðan á verkefninu stendur getur leiðbeinandi einbeitt sér að því hvernig þátttakendur breyta öryggi og aðgengi í konkrétar hönnunarákvarðanir, fremur en að láta þau vera almenn viðmið.

Gagnlegt er að fylgjast með eftirfarandi:

Skilgreina þátttakendur skýrt hver spilar, fylgist með, styður eða stýrir?
Greina þeir mögulegar aðgangshindranir áður en lotan hefst?
Huga þeir að því hvort persónulegir reikningar, gælunöfn eða notandasnið verði sýnileg?
Velja þeir samskiptaleið sem hæfir sjálfstrausti hópsins?
Undirbúa þeir hlutverk fyrir þátttakendur sem vilja ekki spila strax?
Setja þeir skýra reglu um skjáskot, upptökur eða miðlun utan verkefnisins?

SPURNINGAR Í LOKAUMRÆÐU

Að skipulagsverkefninu loknu hjálpar leiðbeinandi hópnum að meta hvort fyrirhugað samspilsrými sé raunhæft, öruggt og viðráðanlegt.

Tillögur að spurningum:

Hvaða hluti lotunnar væri auðveldast fyrir þátttakendur að ganga inn í?
Hvar gæti ruglingur eða óþörf útsetning komið upp?
Hvaða aðgangshindrun varð aðeins sýnileg þegar verkefnið var skipulagt í smáatriðum?
Hvernig ákváðuð þið hver spilar, hver fylgist með og hver styður hópinn?
Er samskiptaleiðin í réttu hlutfalli við verkefnið?
Hvað mynduð þið einfalda áður en verkefnið er framkvæmt með raunverulegum hópi?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Með leiðbeinendum sem eru nýir í tölvuleikjamiðuðum verkefnum getur þjálfarinn lagt fram hálfútfyllt skipulagsblað og beðið þá að greina aðeins þá öryggisþætti sem vantar: notkun reikninga, samskiptareglur, möguleika á að hætta þátttöku, hófstjórn og varaáætlun.
Með reyndari leiðbeinendum má gera verkefnið krefjandi með því að úthluta ólíkum markhópum, svo sem fullorðnum með lítið stafrænt sjálfstraust, ungu fullorðnu fólki með félagskvíða, hópum með blandaða reynslu, þátttakendum sem tengjast eingöngu á netinu eða þátttakendum sem nota eigin tæki. Hver hópur aðlagar síðan sama leik að ólíku fræðsluumhverfi.

LEIÐBEININGAR UM ENDURNÝTINGU

Þetta verkefni má endurnýta þegar leiðbeinendur þurfa að undirbúa tölvuleikjamiðaða lotu áður en hún er prófuð með þátttakendum. Gildi þess felst í að gera ósýnilega þætti umhverfisins sýnilega: aðgengi, hlutverk, samskipti, persónuvernd, hófstjórn og varaúrræði. **Sömu skipulagsrök má nota fyrir lifandi samvinnulotu, verkefni með sameiginlegum skjá, vinnustofu studda af Discord eða greiningu á leikjaefni án beinnar spilamennsku**.

LOKAUMRÆÐA, TRAUST OG AÐGENGI

Að breyta öryggisreglum í fræðsluleg skilyrði

Öruggt samspilsrými er ekki aðeins tæknilega undirbúið rými. Það er umhverfi þar sem þátttakendur skilja hvað er að gerast, vita hversu sýnilegir þeir eru, hafa fleiri en eina leið til að taka þátt og geta treyst því að leiðbeinandinn ráði við að stýra verkefninu. **Í þessum skilningi eru öryggi, aðgengi og hófstjórn ekki aðskilin frá fræðslumarkmiðinu, heldur skilyrðin sem gera þátttöku mögulega**.

Fyrir leiðbeinendur felur þetta í sér að breyta inngildingu í konkrétar ákvarðanir. Inngilding er ekki aðeins almennt gildi sem nefnt er í upphafi lotunnar; hún birtist í því hvernig verkefnið er skipulagt. Hún birtist þegar þátttakandi getur fylgst með áður en hann spilar, þegar byrjandi er ekki hræddur fyrir að spyrja einfaldrar spurningar, þegar raddspjall er valfrjálst, þegar persónulegir reikningar eru ekki afhjúpaðir að óþörfu, þegar hópurinn veit hvernig bregðast eigi við ef einhverjum líður óþægilega og þegar varaáætlun kemur í veg fyrir að verkefnið hrynji við fyrsta tæknilega vandamálið.

Vel undirbúið samspilsrými styður einnig traust. Þátttakendur eru líklegri til að taka virkan þátt þegar umhverfið er læsilegt: þeir þekkja markmiðið, tímalengdina, hlutverkin, samskiptaleiðina, reglurnar og mörk verkefnisins. Þetta skiptir sérstaklega máli í tölvuleikjafræðslu, þar sem stafræna umhverfið getur verið sumum mjög kunnuglegt en öðrum algjörlega framandi. Hlutverk leiðbeinandans er að draga úr þessu bili án þess að breyta lotunni í tæknikennslu.

Í framkvæmd má meta gæði rýmisins með þremur spurningum:

Geta þátttakendur gengið inn í verkefnið án óþarfa hindrana?

Þetta varðar tæki, reikninga, nettengingu, tungumál, stjórntæki, kostnað og möguleikann á að fylgjast með áður en spilað er.

Geta þátttakendur tekið þátt án óhóflegrar útsetningar?

Þetta varðar raddspjall, gælunöfn, persónuleg notandasnið, skjáskot, upptökur, opin leikjaanddyri og þrýsting um frammistöðu.

Getur leiðbeinandinn haldið verkefninu skiljanlegu og viðráðanlegu?

Þetta varðar tímasetningu, hlutverk, hófstjórn, samskiptareglur, varaúrræði og uppbyggingu lokaumræðunnar.

Þegar þessir þættir eru undirbúnir verður verkefnið auðveldara í framkvæmd og trúverðugra fyrir hópinn. Þátttakendur þurfa ekki að upplifa að allt sé spunnið á staðnum; þeir geta séð að leikurinn hefur verið settur inn í skýran fræðsluramma.

Það er þetta sem gefur tölvuleikjamiðaðri leiðsögn gildi: ekki notkun leiksins ein og sér, heldur hvernig leiðbeinandinn umbreytir spilamennsku í skipulagt, aðgengilegt og ígrundandi námsumhverfi.

HAGNÝTT VERKEFNI #2

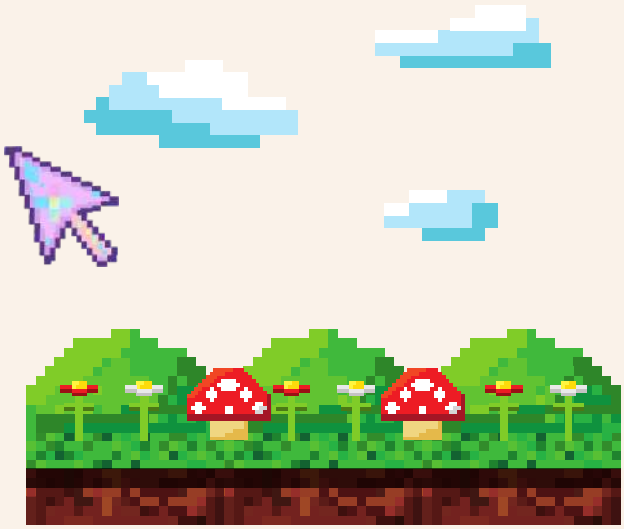
RÉTTI LEIKURINN FYRIR RÉTTAN HÓP

Leikur
Vinsælir leikir á borð við Fortnite, Roblox, Rocket League, Genshin Impact og Final Fantasy XIV.

Fræðsluleg áhersla
Að velja leik sem hæfir hópnum, markmiðinu, umhverfinu og áherslum lokaumræðunnar.

Ráðlagður hópur
4–12 leiðbeinendur eða verkefnastjórar.

Tímalengd
60–90 mínútur.



FRAMKVÆMDARUMHVERFI

Í staðnámi eða á netinu. Verkefnið má vinna með prentuðum leikjaspjöldum, lýsingum á markhópum, sameiginlegu skjali eða stafrænni töflu. **Bein spilamennska er ekki nauðsynleg**, þar sem áherslan er á fræðslulegt val og rökstuðning.

KYNNING

Þjálfarinn útskýrir að markmiðið sé ekki að velja vinsælasta leikinn, heldur þann sem hentar best tilteknum fræðsluaðstæðum. **Þátttakendur bera saman ólíka leiki og ákveða hver þeirra hentar markhópnum best með hliðsjón af stafrænu sjálfstrausti**, mögulegri áhættu og því hvers konar lokaumræða gæti fylgt.

LEIKJAVERKEFNI

Þátttakendur vinna í litlum hópum. Hver hópur fær eina lýsingu á markhópi og stuttan lista yfir mögulega leiki, svo sem *PowerWash Simulator*, *Rocket League*, *Palia*, *Fortnite*, *Fall Guys*, *Roblox*, *Genshin Impact*, *Final Fantasy XIV* eða valin leikjamyndskeið. Hver hópur velur einn hentugan leik, hafnar einum óhentugum valkosti og rökstyður ákvörðunina frá fræðslulegu sjónarhorni með hliðsjón af aðgengi, útsetningu, samskiptum, áhættu og möguleikum til lokaumræðu.
Til dæmis gæti *PowerWash Simulator* hentað fullorðnum með lítið stafrænt sjálfstraust betur en *Rocket League*, þar sem hann er rólegri, hægari og síður frammistöðumiðaður. Fyrir ungt fullorðið fólk sem þekkir tölvuleiki en er tregt til beinna samskipta gæti Palia eða könnunarverkefni í *Genshin Impact* á sameiginlegum skjá hentað betur en spilamennska með raddspjalli.

ÁHERSLUR VIÐ ATHUGUN

Leiðbeinandinn ætti að beina athyglinni að því hvernig þátttakendur rökstyðja samræmið milli leiks, hóps og fræðslumarkmiðs.

Gagnlegt er að fylgjast með eftirfarandi:

Byrja þátttakendur út frá þörfum hópsins eða þeim leik sem þeir sjálfir kjósa?
Huga þeir að aðgengisskilyrðum á borð við tæki, reikninga, tungumál og kostnað?
Taka þeir eftir mögulegri áhættu vegna útsetningar, svo sem raddspjalli, stigakerfum eða opinberri pörun?
Greina þeir hvers konar samskipti leikurinn skapar í raun?
Hafna þeir að minnsta kosti einum óhentugum valkosti með skýrum fræðslulegum rökum?
Tengja þeir valinn leik við raunhæfa áherslu í lokaumræðunni?

SPURNINGAR Í LOKAUMRÆÐU

Að valverkefninu loknu hjálpar leiðbeinandinn hópnum að ígrunda gæði ákvörðunarferlisins.

Tillögur að spurningum:

Hvers vegna hentaði þessi leikur markhópnum betur en hinir?

Hvaða hindrun greinduð þið fyrst: aðgengi, sjálfstraust, tungumál, útsetningu eða tíma?

Hvaða leikur virtist aðlaðandi en varð síður hentugur eftir umræðuna?

Hvað myndi gera valinn leik öruggari eða auðveldari í leiðsögn?

Hvernig myndi verkefnið breytast ef hópurinn hefði minna stafrænt sjálfstraust?

Hvað mynduð þið ræða við þátttakendur að lotunni lokinni?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Með leiðbeinendum sem eru nýir í tölvuleikjamiðaðri leiðsögn getur þjálfarinn lagt fram tilbúin leikjaspjöld með grunnupplýsingum um aðgengi, kostnað, tegund samskipta, áhættustig og möguleg umræðuefni í lokaumræðu.
Þetta auðveldar þátttakendum að bera saman leiki án þess að þurfa mikla þekkingu á tölvuleikjum.
Með reyndari hópum má gera verkefnið krefjandi með því að úthluta flóknari markhópum, svo sem aldursblönduðum hópum, þátttakendum með lítið stafrænt sjálfstraust, ungu fullorðnu fólki í félagslegri einangrun, fjöltyngdum hópum eða þátttakendum sem tengjast eingöngu á netinu. Í því tilviki ættu þátttakendur einnig að undirbúa varaúrræði ef ekki er hægt að nota valinn leik.

LEIÐBEININGAR UM ENDURNÝTINGU

Þetta verkefni má endurnýta þegar leiðbeinendur þurfa að velja leik áður en heil lota er hönnuð. Tilgangurinn er að gera valferlið skýrt: leikur er ekki valinn vegna þess að hann er vinsæll, kunnuglegur eða skemmtilegur, heldur vegna þess að hann hentar tilteknum hópi, umhverfi, aðgengisskilyrðum og fræðslumarkmiði. **Sömu rök má nota við beina spilamennsku, verkefni með sameiginlegum skjá, leikjamyndskeið eða greiningu án spilamennsku**.

LOKAUMRÆÐA, SAMRÆMI OG FRÆÐSLULEGT GILDI

Að útskýra hvers vegna leikur hentar tilteknum hópi

Að valverkefninu loknu beinir leiðbeinandinn athyglinni aftur að röksemdunum á bak við hvert val. Markmiðið er ekki að ákveða hvaða leikur sé almennt „betri“, heldur að meta hvort valinn leikur samræmist markhópnum, fræðslumarkmiðinu og aðstæðum verkefnisins.
Gott val þarf að vera hægt að rökstyðja. Þátttakendur ættu að geta útskýrt hvers vegna ákveðinn leikur var valinn, hvers vegna öðrum var hafnað, hvaða hindranir gætu komið upp, hvers konar þátttöku leikurinn býður upp á og hvernig lokaumræðan getur tengt upplifunina við nám. **Fræðslulegt gildi verkefnisins felst ekki í vinsældum leiksins, heldur í samræminu milli leiks, hóps og tilgangs**.

Í framkvæmd má meta gæði valsins með þremur spurningum:

Hentar leikurinn hópnum?

Þetta varðar aldur, stafrænt sjálfstraust, tungumálafærni, fyrri leikjareynslu, aðgang að tækjum og mögulegan kvíða tengdan útsetningu eða frammistöðu.

Hentar leikurinn fræðslumarkmiðinu?

Þetta varðar hvers konar samskipti verkefninu er ætlað að styðja, svo sem samvinnu, samskipti, uppbyggingu sjálfstrausts, sjónarhornaskipti, hófstjórn, stafræna þátttöku eða annað tiltekið markmið.

Hentar leikurinn aðstæðunum?

Þetta varðar tíma, reikninga, nettengingu, tæki, samskiptaleið, öryggisreglur, mögulega áhorfendur og varaúrræði.

Lokaumræðan getur síðan færst frá valda leiknum yfir að þeim valkostum sem var hafnað. Þar kemur oft fram gagnlegasti lærdómurinn. Leikur getur verið áhugaverður, kunnuglegur eða vinsæll en samt óhentugur fyrir tiltekinn hóp, vegna þess að hann krefst of mikils hraða, útsetningar, margra reikninga, opinberrar pörunar, raddspjalls eða meiri leikjafærni en þátttakendur búa yfir.

Gagnlegar spurningar í lokaumræðu:

Hvers vegna hentaði þessi leikur hópnum betur en hinir?

Hvaða valkostur virtist aðlaðandi en varð síður hentugur eftir umræðuna?

Hvaða áhættu greinduð þið fyrst: aðgengi, útsetningu, kostnað, tungumál, tíma eða hópþrýsting?

Hvernig mynduð þið einfalda verkefnið áður en það er prófað með raunverulegum þátttakendum?

Hvað gætu þátttakendur rætt eftir að hafa spilað eða fylgst með þessum leik?

Hvaða varaúrræði myndi varðveita sama fræðslumarkmið ef ekki væri hægt að nota leikinn?

Þetta verkefni hjálpar leiðbeinendum að líta á leikjaval sem hluta af hönnun leiðsagnarinnar. Val á leik snýst ekki um smekk eða tískustrauma, heldur um faglega ákvörðun sem tengist aðgengi, öryggi, þátttöku og ígrundun.

Einfaldur leikur, eða jafnvel valið leikjamyndskeið, getur hentað betur en flókin spilamennska í beinni ef hópurinn getur skilið verkefnið, tekið þátt án óþarfa hindrana og átt innihaldsríka lokaumræðu.

GÁTLISTI FYRIR TÆKNILEGAN UNDIRBÚNING OG ÖRYGGI

Fyrir, meðan á og eftir tölvuleikjamiðaða lotu

Þessi lokagátlisti hjálpar leiðbeinendum að fara yfir grunnskilyrði tölvuleikjamiðaðs verkefnis áður en það er framkvæmt með hópi. **Hann kemur ekki í stað skipulagsferlisins, en má nota sem lokayfirferð til að tryggja að lotan sé tæknilega framkvæmanleg, aðgengileg, örugg og í samræmi við fræðslumarkmiðið**.

Fyrir verkefnið

Hefur leikurinn eða leikjaefnið verið prófað fyrirfram?
Eru tæki, stýringar, skjáir, hljóð, nettenging, uppfærslur og reikningar tilbúin?
Er valdi hluti leiksins nægilega stuttur til að hægt sé að spila hann, fylgjast með honum og ræða hann innan tiltæks tíma?
Vita þátttakendur hvort þeir eigi að spila, fylgjast með, styðja, taka minnispunkta eða taka þátt síðar?
Hafa samskiptaleiðir verið skilgreindar?
Eru reglur um persónulega reikninga, gælunöfn, skjáskot, upptökur og sýnileika skýrar?
Er varaúrræði tiltækt ef leikurinn, vettvangurinn eða nettengingin virkar ekki?

Meðan á verkefninu stendur

Gerir tæknilegi undirbúningurinn þátttakendum kleift að einbeita sér að verkefninu fremur en bilanaleit?
Geta byrjendur beðið um aðstoð án þess að finna fyrir óþarfa útsetningu?
Eru hlutverk þeirra sem spila ekki viðurkennd sem fullgild þátttaka?
Hentar samskiptaleiðin enn stafrænu sjálfstrausti hópsins?
Er einhverjum ýtt of hratt út í raddspjall, opinber samskipti, samkeppni eða frammistöðu?
Er reglum um hófstjórn fylgt í spjalli, raddsamskiptum og hegðun innan leiksins?
Þarf leiðbeinandinn að gera hlé, einfalda verkefnið, hægja á því eða breyta framkvæmdinni?

Eftir verkefnið

Var nægur tími fyrir lokaumræðu, en ekki aðeins spilamennsku?
Studdi valdi leikurinn í raun fræðslumarkmiðið?
Komu fram tæknilegar hindranir eða aðgangshindranir sem ætti að fjarlægja næst?
Kom upp vandamál tengt persónuvernd, reikningum, skjáskotum, spjalli eða hófstjórn?
Gátu þátttakendur tekið þátt með ólíkum hætti?
Þarf verkefnið einfaldari útgáfu, öruggari samskiptaleið eða skýrari varaáætlun?
Má aðlaga sama umhverfi að öðrum hópi án þess að skerða öryggi, aðgengi eða fræðslulegan tilgang?

Auðveldara er að endurtaka tölvuleikjamiðaða lotu þegar tæknileg, fræðsluleg og öryggistengd skilyrði hennar eru skýr. Því skýrari sem umgjörðin er, því auðveldara verður fyrir þátttakendur að ganga inn í verkefnið, taka þátt og ígrunda það sem gerðist.

SAMEIGINLEG SPILAMENNSKA Í FRÆÐSLUUMHVERFI



01.

Þessi kafli nálgast sameiginlega spilamennsku sem form reynslunáms. Þátttakendur ræða ekki aðeins samvinnu, hlutverk eða ákvarðanatöku, heldur taka þátt í sameiginlegum leikjaaðstæðum þar sem þessi ferli mótast í verki.
Leikurinn verður skipulagt rými þar sem hópurinn getur prófað, samhæft aðgerðir sínar og síðan ígrundað það sem gerðist.

02.

AÐGENGILEGIR LEIKJAHEIMAR

Kaflinn fjallar um ókeypis eða almennt aðgengilega leiki, svo sem ***Genshin Impact***, ***Final Fantasy XIV***, ***Roblox***, ***Fortnite***, ***League of Legends*** og ***Stardew Valley***. Þessir leikir eru ekki valdir vegna þess að þeir séu fullkomin fræðslutæki, heldur vegna þess að þeir eru þekktir, félagslega viðeigandi og þegar kunnuglegir mörgum þátttakendum. **Þeir geta því verið raunhæfur útgangspunktur fyrir sameiginlega spilamennsku, að því gefnu að aðgengi, reikningar, samskipti og öryggi séu undirbúin fyrirfram**.

03.

FRÁ LIFANDI SPILAMENNSKU TIL SAMEIGINLEGRAR ÍGRUNDUNAR

Sameiginleg spilalota er sú stund þegar aðferðafræði þessa bæklings verður að framkvæmd. Í gegnum tölvuleikinn ganga þátttakendur inn í sameiginlegar aðstæður, taka þátt í verkefni, semja um hlutverk, taka ákvarðanir og upplifa samvinnu eða erfiðleika um leið og þeir eiga sér stað. **Hlutverk leiðbeinandans er síðan að hjálpa hópnum að umbreyta þessari reynslu í ígrundun og tengja spilamennskuna við þátttöku, nám, félagsleg samskipti og víðari markmið fræðsluverkefnisins**.

HVAÐ ER SAMEIGINLEG SPILAMENNSKA Í FULLORÐINSFRÆÐSLU?

Sameiginleg spilamennska sem skipulagt óformlegt nám

Í einföldustu mynd má skilja sameiginlega spilamennsku sem það að spila tölvuleik með öðrum: í sama rými, á netinu, við sameiginlegan skjá, í fjölspilun eða í kringum leik þar sem sumir spila á meðan aðrir fylgjast með og leggja sitt af mörkum. Í daglegu tali merkir þetta einfaldlega að „spila saman“. Í fræðsluumhverfi er merkingin þó nákvæmari, því sameiginleg spilamennska ræðst ekki aðeins af nærveru fleiri en eins leikmanns, heldur af því hvernig sameiginlegar leikjaaðstæður eru markvisst nýttar sem námsreynsla. Þátttakendur ganga inn í aðstæður, starfa innan reglna og takmarkana, taka að sér hlutverk, samhæfa sig við aðra, taka ákvarðanir og snúa síðar aftur að því sem gerðist til að gefa reynslunni fræðslulegt gildi.

Þessi aðgreining skiptir máli þar sem félagsleg spilamennska er vítt svið. Kerfisbundin samantekt Gonçalves og samstarfsfólks lýsir félagslegri spilamennsku sem leikjaupplifun sem tekur til fleiri en eins einstaklings, með áherslu á þann félagslega þátt sem verður til meðal leikmanna og/eða áhorfenda (Gonçalves o.fl., 2023). Þetta er gagnlegt fyrir leiðbeinendur þar sem það kemur í veg fyrir þröngan skilning á þátttöku: **í sameiginlegri spilamennsku þurfa ekki allir að halda á stýringu á sama tíma til að taka þátt. Að fylgjast með, koma með tillögur, leiðbeina, kommenta, styðja annan leikmann, lesa kortið, halda utan um tíma eða undirbúa lokaumræðuna getur einnig verið hluti af sameiginlegum fræðsluaðstæðum**.

Sameiginleg spilamennska fellur að þessari nálgun þegar hún er ekki skilin eftir sem frjáls leikur, heldur undirbúin sem sveigjanlegt, þátttakendamiðað og ígrundandi verkefni.

Leikurinn skapar aðstæðurnar en leiðbeinandinn setur þeim ramma: hvers vegna verkefnið er lagt fyrir, hvernig þátttakendur geta tekið þátt, hvers konar þátttaka er möguleg og hvernig rætt verður um reynsluna að því loknu. Tengslin við reynslunám eru einnig skýr. Í líkani Kolbs þróast nám í gegnum ferli sem felur í sér beina reynslu, ígrundandi athugun, hugtakavæðingu og virka tilraunastarfsemi (Kolb, 1984). Sameiginleg spilalota getur fylgt svipuðu ferli án þess að endurtaka líkanið með vélrænum hætti: þátttakendur ganga fyrst inn í raunverulegar leikjaaðstæður, líta síðan til baka á það sem gerðist, setja reynsluna í orð og velta loks fyrir sér hvernig sambærileg ferli geti birst í öðru náms-, félags- eða samfélagslegu samhengi.

Þess vegna má ekki rugla fræðslulegri sameiginlegri spilamennsku saman við það eitt að leyfa hópi að spila. Ef þátttakendur fara inn í *Fortnite Creative*, *Roblox*, *Genshin Impact* eða einhvern MMORPG-leik án markmiðs, hlutverka, hófstjórnar og lokaumræðu getur verkefnið vissulega verið skemmtilegt, en það helst nálægt venjulegri spilamennsku.

Það verður að fræðsluverkefni þegar lotunni er markvisst settur rammi: **hópurinn veit hvers vegna leikurinn er notaður, hvaða verkefni verður unnið, hvernig hægt er að taka þátt, hverju leiðbeinandinn fylgist með og hvernig unnið verður úr reynslunni að lokum**.

Gildi sameiginlegrar spilamennsku felst í því að hún umbreytir fræðslulegum viðfangsefnum í lifaðar aðstæður. Samvinna er þá ekki lengur aðeins orð á vinnustofu; hún birtist þegar þátttakendur þurfa að samhæfa hreyfingar, deila upplýsingum, bíða eftir byrjanda, ákveða hver leiðir eða ná sér aftur á strik eftir misheppnaða tilraun. Samskipti verða sýnileg þegar leikmenn útskýra reglur, nota radd- eða textaspjall, misskilja hver annan, einfalda leiðbeiningar eða laga sig að ólíku sjálfstrausti. Inngilding reynir á þegar einn þátttakandi þekkir leikinn vel en annar ekki. Forysta birtist þegar einhver tekur stjórn, en einnig þegar einhver skapar rými fyrir aðra til að taka þátt.

Frá þessu sjónarhorni er sameiginleg spilamennska skyld öðrum reynslumiðuðum aðferðum í óformlegri menntun, svo sem hermun, hlutverkaleikjum, hópverkefnum og samvinnuáskorunum.

Munurinn er sá að **„vettvangurinn“** verður til í gegnum markaðssettan tölvuleik. Þátttakendur starfa ekki innan pappírsbundinnar sviðsmyndar eða hefðbundins hlutverkaleiks, heldur ganga inn í stafrænt umhverfi með reglum, endurgjöf, takmörkunum, persónum, viðmóti, verkefnum og félagslegum væntingum. Leiðbeinandinn þarf því ekki að skapa allt frá grunni, þar sem leikurinn býður þegar upp á skipulagðar aðstæður, en hann þarf að ákveða hvernig þær verða nýttar í fræðslulegum tilgangi.

Rannsóknir á fjölspilunarformum sýna einnig hvers vegna þetta val getur ekki verið almennt. Zahn og samstarfsfólk báru saman samkeppnismiðaða, samvinnumiðaða og skapandi fjölspilun og skoðuðu áhrif þeirra á félagsleg samskipti, þar á meðal munnleg og ómunnleg samskipti (Zahn o.fl., 2022).

Fyrir leiðbeinendur er niðurstaðan hagnýt: ekki ætti að skipuleggja sameiginlega spilalotu eins og allir fjölspilunarleikir skapi sams konar tengsl. Samkeppnisleikur, skapandi byggingarverkefni, stýrð könnun og hópverkefni í MMO-leik bjóða upp á ólíkan hraða, þrýsting og möguleika til samskipta.

Í fullorðinsfræðslu má því nota sameiginlega spilamennsku sem skipulagða leið til að vinna með þátttöku, stafrænt sjálfstraust, samskipti, hlutverk, samvinnu, sjónarhornaskipti og félagslega inngildingu.

Hún getur einnig hjálpað leiðbeinendum að ná til þátttakenda sem bregðast síður við hefðbundinni kennslu eða eingöngu munnlegum aðferðum, þar sem fyrsta skrefið er ekki að útskýra sjálfan sig heldur að taka þátt í verkefni með öðrum. Þetta gerir leikinn hvorki að meðferð né leiðbeinandann ábyrgan fyrir klínískum niðurstöðum. Það merkir einfaldlega að sameiginleg spilamennska getur orðið miðlað fræðslurými þar sem aðgerð kemur á undan túlkun og ígrundun fylgir reynslunni.

Hlutverk leiðbeinandans er að halda þessari uppbyggingu saman. Fyrir lotuna undirbýr hann umhverfið, verkefnið og aðgangsskilyrðin; meðan á henni stendur hjálpar hann þátttakendum að halda áttum og vera með; að lokum styður hann hópinn við að umbreyta lifandi spilamennsku í sameiginlega ígrundun.

Í þessum skilningi er sameiginleg spilamennska ekki afþreyingarviðbót við fræðsluverkefni, heldur leið til að skipuleggja áþreifanlega reynslu í kringum stafrænan miðil, svo þátttakendur geti gert eitthvað saman og síðan skilið betur hvernig þeir tóku þátt.

MARKAÐSLEIKIR SEM SAMSPILSUMHVERFI

Könnun, hlutverk og notendaskapaðir heimar

Leikirnir sem valdir eru fyrir þennan kafla — *Genshin Impact*, *MMORPG-leikir*, *Roblox* og *Fortnite* — eru skoðaðir út frá óformlegu fræðslusjónarhorni, en ekki sem fyrirmyndarverkfæri eða lausnir sem henta öllum. Þeir eru gagnlegir vegna þess að þeir sýna ólíkar leiðir sem markaðsleikir geta orðið að samspilsumhverfi: könnun í opnum heimi, hlutverkamiðuð netspilun, notendasköpuð rými, skapandi bygging og hópáskoranir.

Hver þeirra getur skapað vettvang fyrir fræðslustarf, en krefst jafnframt undirbúnings, skýrra marka og góðs skilnings á hópnum.

Þetta skiptir máli vegna þess að sameiginleg spilamennska tekur ekki alltaf sömu mynd. Í einu tilviki kann hópurinn að kanna landslag saman; í öðru fylgist hann með hvernig hlutverk dreifast innan fjölspilunarheims; í því þriðja gengur hann inn í notendaskapaða upplifun og ræðir hvernig rýmið er hannað; og í því fjórða notar hann skapandi leikham til að móta reglur, verkefni eða áskoranir í sameiningu.

Fyrir leiðbeinendur er lykilspurningin ekki hvort leikur sé almennt „góður“, heldur hvers konar sameiginlegar aðstæður hann getur skapað, hversu krefjandi aðgangsskilyrðin eru, hvaða samskipti hann hvetur til og hvers konar ígrundun getur raunhæft fylgt.

Genshin Impact má fyrst og fremst skilja sem könnunarumhverfi. Samspilshamurinn gerir leikmönnum kleift að heimsækja heima annarra og taka þátt í ákveðnum verkefnum saman. Hann getur því nýst í stýrða könnun, sameiginlega uppgötvun, óformlega tungumálaörvun og samvinnu með litlum eða miðlungs þrýstingi, en hentar síður þegar hópurinn þarf tafarlausan aðgang án undirbúnings.

Í sameiginlegri spilalotu getur *Genshin Impact* hentað þegar verkefnið er afmarkað og könnunarmiðað: **að fylgja ákveðinni leið, ferðast um landslag, hjálpa byrjanda að skilja viðmótið, leysa einfalda umhverfisáskorun eða fylgjast með samskiptum þegar einn þátttakandi þekkir leikinn betur en aðrir**. Gildi hans felst ekki í hraða eða einfaldleika, heldur í möguleikanum á að skapa sameiginlegt ferðalag þar sem áttun, stuðningur, forvitni og umræða geta þróast smám saman. Jafnframt þarf að setja notkuninni skýran ramma. Leikurinn er ókeypis en byggir einnig á gacha-kerfi með tekjuöflun, tímabundnum borðum og framvindukerfum sem ætti að ræða fremur en að hunsa. Í fræðslulegri notkun ætti lotan því ekki að snúast um eyðslu, persónudrætti eða verðlaunasöfnun, heldur um könnun, samskipti og sameiginlega áttun.

MMORPG-leikir, eða gríðarlega fjölmennir hlutverkaleikir á netinu, bjóða upp á annars konar líkan. Fræðslulegt gildi þeirra felst ekki aðeins í fantasíuheiminum, heldur einnig í því hvernig leikurinn skipuleggur hlutverk, samfélög, venjur, verkefni, stuðningskerfi og tilfinningu fyrir tilheyrandi.

Leikmenn geta tekið að sér hlutverk græðara, varnarleikmanna, sóknarleikmanna, handverksfólks, leiðbeinenda, nýliða eða meðlima í leikmannafélögum. Þessi hlutverk geta orðið efniviður til umræðu um ábyrgð, samvinnu, forystu, gagnkvæma háð, stuðning og þátttöku í stórum netsamfélögum. **Rannsóknir á MMORPG-leikjum og tungumálanámi hafa einnig bent á mikilvægi félagslegra samskipta, áhugahvatar og raunverulegra samskipta í slíku umhverfi** (Martins, 2023).

Final Fantasy XIV er eitt mögulegt dæmi innan hins víðara MMO-sviðs. Ókeypis prufuútgáfa leiksins leyfir nú spilun upp að 80. stigi án takmarkana á spilatíma. Það gerir hann aðgengilegri en marga áskriftarbundna netleiki, þó upphafsferlið sé enn krefjandi vegna reikningsstofnunar, stærðar niðurhals, flókins viðmóts, framvindu sögunnar og sérhæfðs orðaforða leikjategundarinnar (Square Enix, án ártals). *World of Warcraft* býður einnig upp á ókeypis prufuútgáfu, en aðeins upp að 20. stigi, sem takmarkar möguleika hans sem langtímadæmi um aðgengilega þátttöku í MMO-leik (Blizzard Entertainment, án ártals).

Í þessum bæklingi nýtist MMO-leikur á borð við Final Fantasy XIV síður sem leikur sem byrjað er á „frá grunni“ í stuttri vinnustofu og fremur sem undirbúin sýnikennsla, verkefni við sameiginlegan skjá eða stýrð athugun á hlutverkum og samfélagsgerð. Sameiginleg spilalota getur beinst að persónusköpun, vali á hlutverki, ferð um sameiginlegt umhverfi, athugun á félagslegum viðmiðum eða umræðu um hvað felst í því að vera græðari, varnarleikmaður, leiðbeinandi, handverksmaður eða nýliði. **Fahlström og Sheikhi Pour rannsökuðu reynslu leikmanna af enskunámi í gegnum *Final Fantasy XIV*, en Wong greinir leikinn sem dæmi um félagslega og frásagnarlega möguleika MMORPG-leikja** (Fahlström og Sheikhi Pour, 2023; Wong, 2025).

Roblox býður upp á enn annað líkan: notendaskapaða heima. Hann er ekki einn leikur í hefðbundnum skilningi, heldur vettvangur sem hýsir fjölmargar ólíkar „upplifanir“ skapaðar af notendum, fræðsluaðilum og þróunaraðilum.

Fræðsluefni *Roblox* lýsir vettvangnum sem rými þar sem yfirgripsmiklar upplifanir geta stutt nám í greinum á borð við efnafræði, eðlisfræði, vélfærafræði og öðrum sviðum. Í skjölum Roblox kemur einnig fram að nota megi einkamiðlara í kennsluaðstæðum þegar þeir eru í boði (Roblox, án ártals).

Þetta gerir Roblox áhugavert fyrir sameiginlega spilamennsku, þar sem vettvangurinn getur stutt sköpun, könnun á hönnuðum umhverfum, einföld hópverkefni, hönnunarhugsun og umræðu um hvernig stafræn rými eru byggð. Í óformlegu fræðsluumhverfi geta leiðbeinendur valið ákveðna upplifun þar sem þátttakendur ganga inn í sameiginlegan heim, bera saman ólík umhverfi, skoða hvernig reglur eru hannaðar eða ræða hvað gerir rými inngildandi, ruglingslegt, öruggt eða útilokandi.

Einnig er mikilvægt að líta á *Roblox* sem vettvang sem nær yfir kynslóðir en beinist sterklega að ungu fólki. Margir fullorðnir þekkja hann aðeins óbeint, á meðan mörg börn, unglingar og ungt fullorðið fólk hafa notað hann sem félagslegan, skapandi og leikjamiðaðan vettvang. Þetta gerir hann fræðslulega áhugaverðan, en krefst einnig aukinnar aðgæslu varðandi aldur, hófstjórn, opinber samskipti og val á upplifunum.

Sami fjölbreytileiki og gerir Roblox gagnlegan er jafnframt helsta áhætta hans. Þar sem upplifanirnar eru notendaskapaðar er mikill munur á gæðum, öryggi, aðgengi og fræðslulegu gildi þeirra. Í sameiginlegri spilalotu ætti því ekki að senda þátttakendur óundirbúna inn í handahófskenndar opinberar upplifanir.

Venjulega ætti að nota fyrirfram valin rými, einkamiðlara þegar hægt er, skýr hlutverk, afmarkaðan tíma og ákveðið athugunar- eða hönnunarverkefni. Fræðslulegur styrkur *Roblox* felst í fjölbreytni og sköpun, en veikleikinn kemur fram þegar þessi fjölbreytni er látin óstýrð.

Fortnite, einkum *Fortnite Creative* og *Unreal Editor* for Fortnite, býður upp á fjórða líkanið: skapandi, rýmisbundna og hópmiðaða spilamennsku. Epic lýsir *Fortnite Creative* og UEFN sem verkfærum til að byggja leiki og upplifanir sem hægt er að deila með öðrum. Því má nálgast Fortnite ekki aðeins sem battle royale-leik, heldur einnig sem vettvang fyrir sérhannaðar eyjar, skipulagðar áskoranir og sameiginleg skapandi rými (Epic Games, án ártals).

Fyrir leiðbeinendur er þessi aðgreining mikilvæg, þar sem Fortnite er oft tengt hraða, samkeppni og frammistöðu, á meðan Creative-hamurinn getur stutt annars konar verkefni. Lota getur beinst að því að kanna sérhannaða eyju, leysa rýmisáskorun, skapa eða greina hannað umhverfi, móta hópreglur eða ræða hvernig hegðun breytist þegar dregið er úr samkeppni eða hún sett í annan ramma. Með þessari nálgun getur Fortnite stutt vinnu með samvinnu, rýmisgreind, sameiginlega mótaðar reglur, samhæfingu hóps, sköpun og virðingarfull samskipti innan kunnuglegs markaðsleiks. Takmarkanirnar eru jafn mikilvægar.

Fortnite getur verið of hraður, félagslega útsetjandi eða of tengdur samkeppnisvenjum fyrir suma hópa, sérstaklega ef opinber pörun, raddspjall eða frammistöðumiðuð verkefni eru notuð án undirbúnings. Í fræðsluumhverfi ætti ekki að líta á leikinn sem hlutlaust „skemmtilegt“ val.

Hann krefst stýrðs umhverfis, fyrirfram valinnar eyju eða athafnar, skýrra samskiptareglna og ákveðinnar áherslu á hvort lotan snúist um skapandi könnun, samhæfingu hóps eða ígrundun á hegðun á netinu.

Saman sýna þessir leikir hvers vegna ætti að velja markaðsleiki sem umhverfi fremur en sem tilbúin verkefni. Genshin Impact hentar stýrðri könnun og sameiginlegri uppgötvun; MMORPG-leikir á borð við *Final Fantasy XIV* gera hlutverk, tilheyrandi og samhæfingu hóps sýnileg; Roblox opnar möguleika á vinnu með notendaskapaða heima og skapandi þátttöku; og *Fortnite Creative* getur stutt hópáskoranir, hönnuð rými og sameiginlega mótaðar reglur.
Eins og áður hefur komið fram er enginn þessara leikja sjálfkrafa fræðslulegur og enginn þeirra hentar alltaf. Gildi þeirra ræðst af samræminu milli leiks, hóps, markmiðs, umhverfis og lokaumræðu.

Þess vegna ættu leiðbeinendur að forðast að flytja sameiginlegt spilaverkefni vélrænt úr einu samhengi yfir í annað. Sami leikur getur kallað á lifandi spilalotu með einum hópi, sýnikennslu við sameiginlegan skjá með öðrum, leikjamyndskeið með þeim þriðja eða enga beina spilamennsku ef aðgengi og öryggi eru ekki fullnægjandi.

Það sem skiptir máli er ekki virðing eða vinsældir leiksins, heldur hvers konar samspilsumhverfi hann gerir leiðbeinandanum kleift að skapa.

AÐ HANNA LIFANDI SAMSPILSLOTU

Frá fræðsluhönnun til stýrðrar spilamennsku

Að hanna lifandi samspilslotu felur í sér að líta á spilamennsku sem skipulagðar fræðsluaðstæður. Þetta skiptir sérstaklega máli í óformlegri menntun, þar sem verkefnið á að vera sveigjanlegt, þátttakendamiðað og opið fyrir virkri þátttöku, en þarf jafnframt skýr markmið, tímaramma, hlutverk og leiðsögn. Í stuttu máli er um að ræða vel skipulagt námsferli með fræðslumarkmiðum, byggt á raunverulegum þörfum þátttakenda, en jafnframt opið fyrir framlagi þeirra og tengt raunverulegu lífi (Council of Europe, 2026).

Sameiginleg spilalota getur fallið að þessari skilgreiningu þegar hún er undirbúin sem stutt og skipulögð reynsla þar sem leikurinn verður miðillinn sem þátttakendur nota til að framkvæma, eiga samskipti og ígrunda reynsluna að lokum.

Útgangspunkturinn er fræðslumarkmiðið. Í fræðsluhönnun er markmiðið ekki skrautleg setning sem sett er fremst í verkefnið; það stýrir vali á leikjahluta, hópaskipan, hlutverkum, samskiptaleið og lokaumræðu. Lota sem ætlað er að vinna með samvinnu krefst ekki sömu leikjaaðstæðna og lota sem beinist að stafrænu sjálfstrausti, sjónarhornaskiptum, hófstjórn, samskiptum undir álagi eða stigvaxandi þátttöku.

Í framkvæmd ætti leiðbeinandinn að hanna lotuna afturábak: fyrst fræðslumarkmiðið, síðan þá reynslu sem þarf að skapa og loks þann hluta leiksins sem getur kallað fram þessa reynslu.

Ef markmiðið er að fylgjast með hvernig hópurinn skiptir með sér hlutverkum ætti valdi leikjahlutinn að krefjast ólíkra aðgerða en ekki aðeins einstaklingsbundinnar frammistöðu. Ef markmiðið er að styðja þátttöku án mikils þrýstings ætti verkefnið að bjóða upp á athugun, lítil hlutverk og stigvaxandi þátttöku. Ef markmiðið er að ræða samskipti ætti verkefnið að skapa aðstæður þar sem þátttakendur þurfa að útskýra, spyrja, bíða, leiðrétta, einfalda eða semja sín á milli. Lifandi lotan ætti því að byggjast á tilteknu leikjanlegu augnabliki fremur en á öllum leiknum.

Þetta atriði skiptir miklu máli. Í sameiginlegri spilamennsku er fræðslueiningin sjaldnast leikurinn sjálfur í heild, til dæmis *Genshin Impact*, *Roblox*, *Fortnite* eða *Final Fantasy XIV*. Hún er afmörkuð og stýrð röð: leiðsögn um ákveðna könnunarleið, einkakort í skapandi ham, stutt samvinnuverkefni, persónusköpun, athugun á hlutverkum, sérhönnuð áskorun, sýnikennsla við sameiginlegan skjá eða valin sena sem fylgt er eftir með umræðu.

Markaðsleikir eru oft of stórir, flóknir og kerfisþungir til að nota óbreytta. **Fræðsluhönnun felst í að draga úr þessari flækju þar til verkefnið verður framkvæmanlegt, skiljanlegt og umræðuhæft innan tiltæks tíma**.

Samsetning hópsins ætti síðan að ákvarða hversu krefjandi og útsetjandi verkefnið verður. Hópur reyndra leikmanna getur ef til vill hafið lifandi samspil hratt, notað raddspjall og tekist á við opnari verkefni, en fullorðnir þátttakendur með lítið stafrænt sjálfstraust kunna að þurfa sameiginlegan skjá, hægari takt, hlutverk án beinnar spilamennsku eða mjög afmarkað markmið.

Blandaður hópur kann að þurfa fjölbreyttar leiðir til þátttöku: sumir spila, aðrir fylgjast með, einn heldur utan um tímann, annar les verkefnið, annar styður byrjanda og enn annar undirbýr minnispunkta fyrir lokaumræðuna. Þetta er ekki aukaatriði, heldur hluti af inngildandi fræðsluhönnun, þar sem það kemur í veg fyrir að „þátttaka“ sé aðeins skilin sem bein spilamennska.

Leiðbeinandinn ætti einnig að ákveða fyrirfram hvaða hlutverk eru nauðsynleg. Í venjulegri spilamennsku mótast hlutverk oft óformlega: reyndi leikmaðurinn leiðir, sjálfsöruggi þátttakandinn talar, byrjandinn fylgir og sá hljóðláti hverfur í bakgrunninn. Í fræðslulegri samspilslotu ætti þetta ekki að ráðast alfarið af tilviljun. Hlutverkin geta verið einföld og sveigjanleg, en þurfa að gera þátttökuna skýrari: leikmaður, áhorfandi, leiðsögumaður, stuðningsaðili, tímavörður, spjalllesari, kortalesari, minnispunktaritari, fulltrúi í lokaumræðu eða hófstjóri. Að úthluta hlutverkum gerir lotuna ekki stífa; það gefur þátttakendum fleiri en eina fullgilda leið til að taka þátt.

Leikjahlutinn ætti að vera nægilega stuttur til að tími gefist til ígrundunar. Þetta eru algeng mistök í tölvuleikjamiðuðum verkefnum: spilamennskan teygist þar til lokaumræðan verður flýtt eða fellur alveg niður. Frá sjónarhorni reynslunáms veikir það verkefnið í heild. Sameiginleg spilalota þarf ekki að endurskapa reynslulíkan Kolbs með vélrænum hætti, en hún ætti að fylgja grundvallarrökum þess: **reynslan ein og sér nægir ekki**.

Þátttakendur þurfa tíma til að líta til baka á það sem gerðist, greina mynstur, setja hæfni í orð og íhuga hvað megi yfirfæra eða gera öðruvísi næst.

Af þessum sökum kann 60 mínútna samspilslota aðeins að innihalda 20–25 mínútur af beinni spilamennsku. Afgangurinn getur farið í aðgengi, kynningu, úthlutun hlutverka, athugun og lokaumræðu. Þetta kann að virðast óvænt fyrir þátttakendur sem búast við „meiri spilatíma“, en í fræðsluumhverfi ræðst gildi verkefnisins af allri röðinni. Lifandi spilamennska er kjarni reynslunnar, en hún þarf ramma bæði fyrir og eftir: án kynningar skilja þátttakendur ef til vill ekki tilganginn og án lokaumræðu tengja þeir reynsluna ekki endilega við nám.

Kynningin ætti að vera stutt en innihaldsrík. Þátttakendur þurfa að vita hvers vegna leikurinn er notaður, hvað þeir eiga að gera, hversu lengi verkefnið stendur, hvaða hlutverk eru í boði, hvaða samskiptaleið verður notuð og hvaða hegðunar er vænst. Þeir þurfa ekki ítarlega útskýringu á leiknum, söguheimi hans eða öllum leikjakerfum. Leiðbeinandinn ætti að veita nægar upplýsingar til að þátttakendur geti hafið verkefnið, en ekki svo miklar að lotan breytist í fyrirlestur. Í sameiginlegri spilamennsku er fyrsta námsþröskuldurinn oft áttun: þátttakendur þurfa að skilja hvar þeir eru, hvað þeir geta gert, hvernig þeir geta beðið um aðstoð og hvernig þeir geta dregið sig í hlé ef þörf krefur.

Meðan á lifandi lotunni stendur ætti leiðsögnin að vera sýnileg án þess að verða íþyngjandi. Leiðbeinandinn er hvorki leikstjóri sem stjórnar hverri hreyfingu né óvirkur áhorfandi sem bíður til loka. Hlutverk hans er að halda verkefninu skiljanlegu: hægja á þegar þátttakendur týna áttum, koma í veg fyrir að byrjendur verði hunsaðir, minna hópinn á verkefnið, aðlaga samskiptin ef raddspjall verður of útsetjandi, taka eftir þegar leikurinn fer að skyggja á fræðslutilganginn og ákveða hvort gera eigi hlé, einfalda eða færa sig yfir í umræðu.

Á þessum tímapunkti verður sameiginleg spilamennska líkari óformlegri leiðsögn en venjulegri spilamennsku.

Athugun ætti að vera afmörkuð og markviss. Leiðbeinandinn þarf ekki að skrá allt sem gerist meðan á lotunni stendur, þar sem það myndi gera verkefnið þungt og erfitt í framkvæmd. Betra er að velja eitt eða tvö athugunaratriði sem tengjast markmiðinu, svo sem hlutverkaskiptingu, inngildingu byrjenda, samskipti undir álagi, notkun stuðnings, viðbrögð við mistökum, þátttökutakt, forystu, ágreining eða ákvarðanatöku. Þannig byggist lokaumræðan á því sem raunverulega gerðist fremur en almennum athugasemdum um leikinn.

Hófstjórn er áfram hluti af lifandi leiðsögn, en hún ætti að vera í samræmi við verkefnið. Ef hópurinn notar raddspjall, textaspjall eða netanddyri þarf leiðbeinandinn að vera tilbúinn að grípa inn í þegar samskiptin verða útilokandi, árásargjörn, ruglingsleg eða of hröð fyrir suma þátttakendur. Ef þátttakendur eru í sama rými getur hófstjórn falist í að stýra því hver fær orðið, koma í veg fyrir að reyndari leikmenn taki yfir, hjálpa áhorfendum að halda virkri þátttöku eða draga úr þrýstingi á þá sem hafa minna sjálfstraust. Markmiðið er ekki að fjarlægja allan ófyrirsjáanleika úr leiknum, heldur að halda samskiptunum fræðslulega nýtanlegum.

Að lokum ætti lokaumræðan, eins og áður hefur komið fram, að hverfa aftur að lifaðri reynslu án þess að þrýsta á þátttakendur um persónulega afhjúpun.
Leiðbeinandinn getur byrjað á lýsandi spurningum: hvað gerðist, hvað var erfitt, hver tók að sér hvaða hlutverk, hvenær varð samvinna nauðsynleg og hvað breyttist eftir fyrstu tilraun?

Aðeins þá getur hópurinn færst yfir í túlkun: hvað sýndi reynslan um samskipti, traust, forystu, inngildingu, stafrænt sjálfstraust eða ákvarðanatöku? Í fullorðinsfræðslu er þessi hreyfing frá reynslu til merkingar grundvallaratriði, þar sem hún gerir þátttakendum kleift að tengja verkefnið við fyrri þekkingu, daglegar aðstæður og framtíðaraðgerðir.

Vel hönnuð samspilslota ætti einnig að fela í sér áætlun fyrir það þegar eitthvað bregst. Leikurinn kann að hlaðast ekki inn, reikningur að virka ekki, þátttakandi að neita raddspjalli, verkefnið að reynast of erfitt, hópurinn að ljúka því of fljótt eða lotan að skapa meiri þrýsting en búist var við. Þetta merkir ekki að lotan hafi mistekist.

Ef leiðbeinandinn hefur undirbúið varaúrræði má halda áfram að vinna að sama námsmarkmiði með leikjamyndskeiði, sýnikennslu við sameiginlegan skjá, umræðu um misheppnað aðgangsferli, greiningu á hlutverkum eða einfaldara verkefni.

Í óformlegri menntun er aðlögun ekki merki um slakt skipulag, heldur hluti af leiðsögninni.

Gagnlega uppbyggingu fyrir lifandi samspilslotu má draga saman á eftirfarandi hátt:

Áfangi	Fræðslulegt hlutverk	Hagnýt áhersla
Markmið	Skilgreinir tilgang lotunnar	Hæfni, þátttaka, samskipti, hlutverk og stafrænt sjálfstraust
Samsetning hópsins	Aðlagar verkefnið að þátttakendum	Reynslustig, aðgengi, tungumál, sjálfstraust og útsetning
Leikjahluti	Afmarkar leikinn í nýtanlegar aðstæður	Leið, verkefni, umferð, sena, kort, leikjaanddyri eða myndskeið
Hlutverk	Gerir þátttökuna skýra	Leikmaður, áhorfandi, leiðsögumaður, stuðningsaðili, hófstjóri eða minnispunktaritari
Kynning	Skapar áttun	Tilgangur, reglur, tímarammi, samskipti og möguleiki á að hætta þátttöku
Lifandi spilamennska	Veitir áþreifanlega reynslu	Framkvæmd, samhæfing, ákvarðanataka og aðlögun
Athugun	Viðheldur fræðslulegri áherslu	Eitt eða tvö valin ferli
Lokaumræða	Umbreytir reynslu í nám	Lýsing, túlkun og yfirfærsla

Þessa uppbyggingu ætti ekki að nota sem stíft handrit. Tilgangur hennar er að hjálpa leiðbeinendum að halda utan um fræðslulega umgjörð verkefnisins, um leið og lifandi lotan fær að vera sveigjanleg. Sameiginleg spilamennska virkar þegar þátttakendur upplifa að þeir séu raunverulega að gera eitthvað saman, en einnig þegar leiðbeinandinn getur útskýrt hvers vegna reynslan skiptir máli. Lotan ætti að vera nægilega opin til að rúma samskipti og óvænt augnablik, en jafnframt svo skipulögð að hún verði ekki aðeins afþreying, tæknisýning eða óstýrð netspilun.

Að hanna lifandi samspilslotu felur því í sér að vinna á mótum fræðsluhönnunar, reynslunáms og óformlegrar leiðsagnar. Leikurinn skapar vettvanginn, en leiðbeinandinn hannar þau skilyrði sem gera hann fræðslulegan: markmiðið, leikjahlutann, hlutverkin, taktinn, mörkin og ígrundunina að lokum.

Þegar þessir þættir samræmast getur sameiginleg spilamennska orðið fagleg og endurnýtanleg aðferð í fullorðinsfræðslu — ekki vegna þess að leikurinn kenni sjálfur, heldur vegna þess að leiðbeinandinn umbreytir sameiginlegri spilamennsku í skipulagða reynslu sem þátttakendur geta skilið, rætt og nýtt áfram.

FJÖGUR SAMSPILSFORM

Stýrðar námsaðstæður með markaðsleikjum

Eftirfarandi form eru enn ekki fullmótuð verkefni. **Þau sýna hvernig má umbreyta markaðsleikjum í samspilsaðstæður með skýra fræðslulega áherslu**. Markmiðið er ekki að gefa í skyn að hver leikur hafi eina fasta notkun, heldur að sýna hvernig ólík leikjaumhverfi geta stutt mismunandi tegundir þátttöku, samhæfingar og ígrundunar þegar leiðbeinandinn undirbýr afmarkað verkefni og skýra umgjörð.

GENSHIN IMPACT: STÝRÐ KÖNNUN OG SAMEIGINLEG LAUSNALEIT

Genshin Impact má nota sem stýrt könnunarform, einkum þegar leiðbeinandinn vill vinna með áttun, stuðning, óformleg samskipti og sameiginlega lausnaleit. **Leikurinn býður upp á opinn heim þar sem þátttakendur geta ferðast um landslag, fylgt leiðum, leyst umhverfisþrautir, virkjað kerfi, lokið einföldum áskorunum eða hjálpað óreyndari leikmanni að skilja það sem gerist á skjánum**.

Í sameiginlegri spilalotu ætti leiðbeinandinn að forðast að gera allan leikinn að verkefninu. Raunhæfara er að velja stutta röð: ná til ákveðins staðar, leysa eina umhverfisþraut, kanna afmarkað svæði, safna auðlindum saman eða hjálpa byrjanda að rata um viðmótið. Slík smærri verkefni eru gagnleg vegna þess að þau skapa sameiginlegt markmið án þess að setja hópinn endilega undir mikinn samkeppnisþrýsting.

Fræðslulegi áhuginn felst í því hvernig þátttakendur rata og leysa verkefnið saman. Hver skilur kortið? Hver útskýrir markmiðið? Hver bíður þegar annar leikmaður villist? Hver tekur eftir vísbendingum í umhverfinu? Hver tekur of fljótt yfir? Hver hjálpar án þess að láta byrjandann upplifa sig vanhæfan?

Þraut eða könnunarverkefni getur því orðið áþreifanleg staða til að fylgjast með samskiptum, þolinmæði, frumkvæði og sameiginlegri athygli.
Þetta form krefst einnig skýrra fræðslulegra marka. Eins og áður hefur komið fram er *Genshin Impact* ókeypis aðgengilegur, en víðari hönnun hans er sterklega markaðsmiðuð, með framvindukerfum, tímabundnum borðum og slembnum verðlaunum sem geta líkst fjárhættuspilslíkum ferlum. Sameiginleg spilalota ætti því að forðast áherslu á persónudrætti, sjaldgæfar persónur, verðlaun eða eyðslu.
Ef þessir þættir eru ræddir ætti að nálgast þá sem viðfangsefni miðlalæsis eða stafrænnar vellíðanar, en ekki sem kjarna verkefnisins.



Mynd: Skjáskot úr Genshin Impact, © HoYoverse.

MMO-UMHVERFI: HLUTVERK OG SAMHÆFING HÓPS

Fyrir annað formið kann að vera heppilegra að fjalla almennt um MMO-umhverfi og nota *Final Fantasy XIV* sem eitt mögulegt dæmi, fremur en að láta allan kaflann byggjast á einum leik. MMORPG-leikir eru gagnlegir vegna þess að þeir gera hlutverk, venjur, samfélög og samhæfingu hóps mjög sýnileg. Jafnvel áður en komið er að flóknara efni eru þessir leikir skipulagðir í kringum persónur, störf, hlutverk, verkefni, félagsleg rými, guild eða free companies og sameiginlegar væntingar um hegðun leikmanna innan hóps.

Samspilslota byggð á MMO-leik þarf ekki að fela í sér flókinn dungeon eða raid. Í mörgum tilvikum væri slíkt of krefjandi í fræðsluumhverfi. Viðráðanlegra form getur beinst að persónusköpun, vali á hlutverki, stýrðri ferð um sameiginlegt svæði, athugun á félagslegum rýmum eða umræðu um hvað ólík hlutverk fela í sér. Hvað merkir það að vera græðari, varnarleikmaður, sóknarleikmaður, handverksmaður, leiðbeinandi eða nýliði? Hvaða ábyrgð fylgir hverju hlutverki? Hvernig er hópurinn háður ólíkum framlögum?

Þetta form er sérstaklega gagnlegt þegar fræðsluleg áhersla snýr að hlutverkum, ábyrgð, tilheyrandi og samvinnu innan skipulagðra samfélaga. Þátttakendur geta séð að ekki eru öll gagnleg hlutverk jafn sýnileg: sumir leiða, sumir vernda, sumir gera við, sumir styðja, sumir útskýra, sumir undirbúa úrræði og aðrir læra með því að fylgja.

Í fullorðinsfræðslu getur þetta opnað umræðu um vinnuhópa, sjálfboðastarf, samfélagsþátttöku og hvernig fólk tekur sér stöðu innan sameiginlegra verkefna.

Helsta takmörkunin felst í upphafsferlinu. MMO-leikir krefjast oft reikninga, niðurhals, þekkingar á viðmóti, lestrar, þolinmæði og tíma. Af þessum sökum kann samspilsform byggt á MMO-leik að henta betur sem undirbúin sýnikennsla, lota við sameiginlegan skjá eða stýrð athugun, nema þátttakendur þekki leikinn þegar.

Hlutverk leiðbeinandans er að draga úr flækjustigi umhverfisins án þess að glata helsta fræðslulega gildi þess: sýnileika hlutverkanna og gagnkvæmri háð hópsins.



Mynd: Skjáskot úr Final Fantasy XIV, © Square Enix.

ROBLOX: NOTENDASKAPAÐIR HEIMAR OG SKAPANDI ÞÁTTTAKA

Roblox býður upp á annars konar samspilsform þar sem hann er ekki aðeins leikur, heldur vettvangur fyrir notendaskapaðar upplifanir. Þetta gerir hann gagnlegan fyrir verkefni sem snúa að sköpun, stafrænum umhverfum, óformlegu námi og hönnun sameiginlegra rýma. Þátttakendur geta farið inn í valda upplifun, borið saman ólíka heima, skoðað hvernig reglur eru mótaðar eða rætt hvers vegna eitt rými virðist aðgengilegt, ruglingslegt, móttækilegt eða útilokandi. **Í samspilslotu getur leiðbeinandinn valið einkarými eða vandlega valda upplifun og gefið hópnum afmarkað verkefni**: að kanna rýmið, greina reglur þess, ljúka einfaldri áskorun, skoða hvernig leikmönnum er leiðbeint eða ræða hvernig umhverfið miðlar því sem hægt er að gera. Markmiðið er ekki aðeins að „spila Roblox“, heldur að nota *Roblox* til að skoða hvernig stafræn rými eru hönnuð og hvernig fólk tekur sér stöðu innan þeirra. Þetta form hentar vel þegar fræðsluleg áhersla er á skapandi þátttöku.

Þátttakendur geta rætt hvað gerir stafrænt rými skiljanlegt, hvað gerir það óskipulegt, hvernig byrjendur átta sig á hvert þeir eiga að fara, hvernig leikmenn eiga samskipti og hvers konar athafnafrelsi þeim er veitt.

Í reyndari hópum getur *Roblox* einnig stutt hönnunarmiðaða ígrundun: Ef þið ættuð að skapa rými fyrir inngildingu, samvinnu eða nám, hvaða reglum mynduð þið bæta við? Hvað mynduð þið fjarlægja? Hvernig mynduð þið hjálpa nýliða að taka þátt?

Helsta varúðaratriðið er hófstjórn. Þar sem upplifanir í *Roblox* eru notendaskapaðar ætti leiðbeinandinn ekki að treysta á handahófskennd opinber rými. Nota ætti fyrirfram valdar upplifanir, einkamiðlara þegar hægt er, skýr hlutverk, afmarkaðan tíma og skilgreindar samskiptareglur. *Roblox* tengist einnig sterklega börnum og yngri notendum, svo leiðbeinendur þurfa að huga vandlega að aldurshæfi, opinberum samskiptum og vernd þátttakenda. **Fræðslulegt gildi þess ræðst að miklu leyti af vönduðu vali og undirbúningi**.



Mynd: Skjáskot úr Roblox © Roblox Corporation.

FORTNITE CREATIVE: HÓPÁSKORANIR OG SAMEIGINLEGAR REGLUR

Fortnite Creative má nota sem samspilsform þegar leiðbeinandinn vill vinna með reglur, samhæfingu hóps, rýmisáskoranir og muninn á samkeppnisspilun og skipulögðu hópverkefni. Þótt *Fortnite* sé oft tengt battle royale, hraða og frammistöðu gerir Creative-hamurinn leiðbeinendum kleift að vinna með fyrirfram valdar eyjar, sérhannaðar áskoranir og hönnuð rými þar sem hægt er að endurskilgreina markmiðið.

Gagnlegt fræðsluform er að velja stutt sérhannað verkefni þar sem hópurinn þarf að ferðast um rými, leysa áskorun, fylgja sameiginlegum reglum eða ljúka hópverkefni. Leiðbeinandinn getur dregið úr þrýstingi með því að forðast opinbera pörun, stigakerfi og útsláttarham og velja eyjar þar sem áherslan er á könnun, samhæfingu eða lausnaleit fremur en beina frammistöðu.

Þetta form er gagnlegt vegna þess að það gerir reglurnar sýnilegar. Þátttakendur geta rætt hvernig verkefnið breytist þegar samkeppni er takmörkuð, hópurinn kemur sér saman um samskiptareglur, reyndir leikmenn styðja byrjendur eða markmiðið er ekki einfaldlega að vinna heldur að ljúka sameiginlegu verkefni.

Það getur einnig stutt ígrundun um hegðun á netinu: hvernig bregst fólk við mistökum, gríni, þrýstingi, hraða, ósigri eða gremju í umhverfi sem tengist sterklega samkeppni?

Helsta áhættan felst í útsetningu. *Fortnite* getur auðveldlega orðið of hraður, of hávær eða of frammistöðumiðaður ef verkefninu er ekki stýrt. Raddspjall, opin leikjaanddyri, samkeppnisvenjur og færnimunur geta fljótt tekið yfir lotuna. Þess vegna ætti að nota *Fortnite Creative* með fyrirfram völdum verkefnum, einkarými eða öðru stýrðu umhverfi, skýrum samskiptareglum og fyrirfram ákveðinni áherslu fyrir lokaumræðuna.



Mynd: Skjáskot úr Fortnite, © Epic Games.

AÐ NOTA FORMIN ÁN ÞESS AÐ BREYTA ÞEIM Í FASTAR UPPSKRIFTIR

Þessi fjögur form sýna að sameiginleg spilamennska er ekki ein aðferð sem er beitt með sama hætti á alla leiki. Genshin Impact getur stutt könnun og sameiginlega lausnaleit; MMO-umhverfi geta gert hlutverk og samhæfingu hóps sýnileg; Roblox getur opnað vinnu með notendaskapaða heima og skapandi þátttöku; og Fortnite Creative má nota til að kanna hópáskoranir og sameiginlega mótaðar reglur.

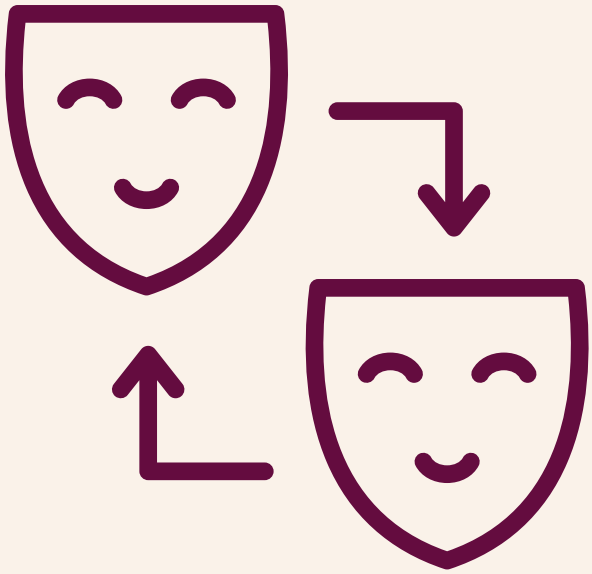
Fræðslulegt gildi kemur ekki frá leiknum einum, heldur frá því hvernig leiðbeinandinn afmarkar hann í viðráðanlegar aðstæður, skilgreinir verkefnið, styður þátttöku og undirbýr ígrundunina sem fylgir.

Því ætti að líta á þessi form sem útgangspunkt. Sama leik má nota í beinni með einum hópi, sýna á sameiginlegum skjá með öðrum, umbreyta í athugunarverkefni með þeim þriðja eða sleppa alveg þegar aðgengi, öryggi eða sjálfstraust eru ekki fullnægjandi.

Það sem skiptir máli er ekki tryggð við leikinn, heldur samræmi við fræðslulegan tilgang.

HAGNÝTT VERKEFNI #1

STÝRÐ SAMSPILSLOTA



Leikur
Fortnite Creative, einkamiðlarar í Roblox eða Genshin Impact (ókeypis).

Fræðsluleg áhersla
Að hanna stutta lifandi samspilslotu með skýru verkefni og aðgengilegum hlutverkum.

Ráðlagður hópur
4–8 þátttakendur.

Tímalengd
60–90 mínútur.

FRAMKVÆMDARUMHVERFI

Í staðnámi, á netinu eða í blönduðu formi. **Verkefnið virkar best þegar leiðbeinandinn getur haldið lotunni stýrðri**: í einkaleikjaanddyri, völdum heimi, við sameiginlegan skjá, með stýrðri radd- eða textasamskiptaleið eða í litlum hópi þar sem ekki þurfa allir að spila beint á sama tíma.

KYNNING

Leiðbeinandinn útskýrir að verkefnið sé stýrð samspilsupplifun. Þátttakendur fara inn í valinn leikjahluta, ljúka stuttu sameiginlegu verkefni og ræða síðan hvernig hópurinn tók þátt. Markmiðið er að fylgjast með hvernig fólk gengur inn í verkefnið, samhæfir sig, biður um aðstoð, tekur að sér hlutverk og bregst við takmörkunum leiksins.

LEIKJAVERKEFNI

Hópurinn lýkur stuttu, fyrirfram völdu verkefni í valda leiknum. Í Genshin Impact getur það verið stýrð könnunarleið eða einföld umhverfisþraut. Í Roblox geta þátttakendur farið inn í valda einkaupplifun og greint hvernig rýmið leiðbeinir leikmönnum eða ruglar þá. Í Fortnite Creative getur hópurinn lokið sérhannaðri hópáskorun með sameiginlegum reglum og án opinberrar pörunar.
Verkefnið ætti að vera afmarkað og skiljanlegt. Leiðbeinandinn ætti að forðast langa framvindu, handahófskennd opinber samskipti, flókna samkeppnishami eða verkefni sem byggjast á eyðslu, sjaldgæfum verðlaunum eða mikilli leikjaþekkingu. **Lifandi lotan ætti að gefa hópnum nægan efnivið til umræðu án þess að leikurinn taki yfir allan fræðslurammann**.

ÁHERSLUR VIÐ ATHUGUN

Meðan á lifandi lotunni stendur fylgist leiðbeinandinn með því hvernig þátttakendur ganga inn í og nota valinn leikjahluta, með áherslu á gæði þátttökunnar fremur en leikjaframmistöðu.

Athugunin getur beinst að þremur augnablikum:

Að ganga inn í verkefnið
Hvernig þátttakendur skilja markmiðið, biðja um skýringar, fylgja leiðinni, taka að sér hlutverk eða bíða áður en þeir hefjast handa.

Samvinna meðan á spilamennsku stendur
Hvernig hópurinn deilir upplýsingum, styður byrjendur, tekst á við mistök, semur um ákvarðanir eða bregst við þegar leikurinn skapar rugling.

Notkun leikjaumhverfisins
Hvernig þátttakendur eiga samskipti við rýmið sjálft: kanna, leysa þraut, fylgja vísbendingum, prófa reglur eða nota hreyfingu, spjall, merkingar og sameiginlegar sjónrænar upplýsingar.

Leiðbeinandinn ætti að velja eina megináherslu fyrir lotuna. Í könnunarverkefni í *Genshin Impact* gæti áherslan til dæmis verið á áttun og gagnkvæman stuðning; á eyju í *Fortnite Creative* gæti hún beinst að því hvernig þátttakendur fylgja sameiginlegum reglum, samhæfa hreyfingar eða takast á við gremju þegar endurtaka þarf áskorunina.

SPURNINGAR Í LOKAUMRÆÐU

Að lotunni lokinni beinir leiðbeinandinn athyglinni aftur að lifandi reynslunni og hjálpar þátttakendum að lýsa því sem gerðist áður en farið er í víðari ígrundun.

Tillögur að spurningum:

Lýsið augnablikinu þegar hópurinn skildi hvað átti að gera.

WLýsið augnablikinu þegar hópurinn skildi hvað átti að gera.
Hvað hjálpaði þátttakendum að ganga inn í verkefnið?

Kom upp augnablik þar sem einhver þurfti stuðning?

Hvernig brást hópurinn við þegar eitthvað var óskýrt eða virkaði ekki?

Gerði leikjaumhverfið samvinnu auðveldari eða erfiðari?

Hvaða hlutverki gegndu samskipti meðan á verkefninu stóð?

Hverju mynduð þið breyta ef sama lota væri endurtekin?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Með hópum sem eru ekki tilbúnir í beina spilamennsku getur leiðbeinandinn framkvæmt verkefnið við sameiginlegan skjá: einn spilar á meðan aðrir fylgjast með, leggja til aðgerðir, lesa kortið, greina vísbendingar eða undirbúa minnispunkta fyrir lokaumræðuna.
Í *Genshin Impact* ætti verkefnið áfram að snúast um könnun, áttun eða umhverfisþrautir og forðast áherslu á verðlaun, borða eða öflun persóna. Í *Fortnite Creative* ætti leiðbeinandinn að nota fyrirfram valda eyju eða einkarými og forðast mjög samkeppnismiðuð form nema hópurinn sé tilbúinn fyrir þau.

LEIÐBEININGAR UM ENDURNÝTINGU

Þetta verkefni má endurnýta með hvaða markaðsleik sem býður upp á stuttan og stýrðan leikjahluta í beinni. Það sem á að haldast óbreytt er ekki leikurinn sjálfur, heldur uppbyggingin: valið leikjarými, afmarkað verkefni, skýr hlutverk, stýrð samskipti og lokaumræða sem beinist að því hvernig hópurinn tók þátt.
Formið getur byggst á beinni spilamennsku, sameiginlegum skjá eða stýrðri athugun, allt eftir sjálfstrausti hópsins, aðgangsskilyrðum og fræðslumarkmiði.

LOKAUMRÆÐA, SAMRÆMI OG FRÆÐSLULEGT GILDI

Að skilja hvað gerðist í samspilslotunni

Að stýrðri samspilslotu lokinni beinir leiðbeinandinn athyglinni aftur að lifandi reynslunni. Markmiðið er ekki aðeins að spyrja hvort verkefninu hafi verið lokið, heldur að skilja hvernig lotan virkaði sem fræðslulegar aðstæður: hvernig þátttakendur gengu inn í leikinn, hvernig þeir notuðu rýmið, hvernig þeir áttu samskipti, hvar stuðnings var þörf og hvað breyttist meðan á verkefninu stóð.

Stýrð samspilslota hefur fræðslulegt gildi þegar spilamennskan skapar efnivið sem hópurinn getur greint og rætt. Þetta getur varðað samvinnu, áttun, hlutverk, sjálfstraust, gremju, ákvarðanatöku eða hvernig þátttakendur hjálpuðu hver öðrum að skilja verkefnið. Mikilvægt er að ígrundunin tengist því sem raunverulega gerðist í spilamennskunni, fremur en að verða almenn umræða um tölvuleiki.

Í framkvæmd má skipuleggja lokaumræðuna í kringum þrjú svið:

Hvað gerðist meðan á lifandi spilamennsku stóð?

Þetta varðar áþreifanlega framvindu lotunnar: hvernig þátttakendur gengu inn í verkefnið, hvað þeir reyndu fyrst, hvar ruglingur kom upp, hvenær hópurinn lagaði sig að aðstæðum og hvernig verkefnið þróaðist.

Hvernig tók hópurinn þátt?

Þetta varðar hlutverk, samskipti, stuðning, bið, forystu, hik, lausnaleit og inngildingu þátttakenda með ólíkt sjálfstraust eða mismikla leikjareynslu.

Hvað má læra af lotunni?

Þetta varðar tengsl samspilsreynslunnar við víðari fræðslumarkmið, svo sem samvinnu, stafræna þátttöku, traust, sameiginlegar reglur, samskipti, tilfinningastjórnun eða nám í gegnum framkvæmd.

HAGNÝTT VERKEFNI #2

AÐ FYLGJAST MEÐ SAMSPILSLOTU



Leikur / stafræn áhersla
Upptaka af spilamennsku eða stutt myndskeið úr lifandi samspilslotu í markaðsleik.

Fræðsluleg áhersla
Að læra að greina samspilslotu sem fræðslulegar aðstæður: hlutverk, samskipti og aðgangshindranir.

Ráðlagður hópur
4–12 leiðbeinendur eða verkefnastjórar.

Tímalengd
45–75 mínútur.

FRAMKVÆMDARUMHVERFI

Í staðnámi eða á netinu. Verkefnið má framkvæma með skjávarpa, sameiginlegum skjá, völdu leikjamyndskeiði eða stuttri sýnikennslu í beinni. **Þátttakendur þurfa ekki að spila sjálfir; verkefni þeirra er að fylgjast með því hvað lotan gerir sýnilegt frá fræðslulegu sjónarhorni**.

KYNNING

Þátttakendur eru hvattir til að horfa á lotuna sem leiðbeinendur: hvers konar þátttöku leyfir leikurinn, hver virðist hafa áttað sig eða vera ráðvilltur, hvers konar stuðnings er þörf, hvar samskipti verða mikilvæg og hvaða þættir umhverfisins gætu orðið að hindrunum fyrir raunverulegan hóp.

LEIKJAVERKEFNI

Þátttakendur horfa á stutta samspilsröð, helst 5–10 mínútur. Hún getur sýnt stýrða könnun, sýnikennslu við sameiginlegan skjá, valda Roblox-upplifun eða annað stýrt leikjaaugnablik.
Þjálfarinn úthlutar hverjum litlum hópi einni athugunaráherslu: hlutverkum, aðgengi, samskiptum eða fræðslulegum möguleikum. Allir hópar horfa á sömu röð út frá sinni áherslu og undirbúa tvö eða þrjú atriði til umræðu. **Markmiðið er að forðast almennar athugasemdir á borð við „leikurinn er skemmtilegur“ eða „leikmennirnir vinna saman“**. Áhorfendur ættu að greina hvað gerir lotuna skiljanlega eða erfiða: hver virðist skilja verkefnið, hvar stuðnings er þörf, hvaða hindranir koma fram og hvað gæti orðið gagnlegur efniviður fyrir lokaumræðu.

ÁHERSLUR VIÐ ATHUGUN

Leiðbeinandinn ætti að beina athyglinni að því hvernig þátttakendur læra að fylgjast með samspilslotu án þess að takmarka greininguna við persónuleg áhrif.

Athugunina má skipuleggja út frá fjórum sjónarhornum:

Hlutverk og staða
Hver leiðir, hver fylgir, hver útskýrir, hver bíður, hver þegir, hver styður og hver virðist útilokaður eða undir of miklu álagi?

Aðgengi og skýrleiki
Er verkefnið skiljanlegt? Skapar viðmótið hindranir? Geta byrjendur fylgst með því sem gerist? Krefst verkefnið of mikillar fyrri leikjareynslu?

Samskipti og stuðningur
Hvernig er upplýsingum miðlað? Hvernig er brugðist við mistökum? Eru leiðbeiningarnar skýrar? Skapar hópurinn rými fyrir þátttakendur með ólíkt sjálfstraust?

Fræðslulegir möguleikar
Hvaða þættir lotunnar gætu orðið gagnlegir í lokaumræðu: samvinna, ruglingur, hlutverk, gremja, inngilding, stafrænt sjálfstraust, sameiginlegar reglur eða ákvarðanataka?

Markmiðið er ekki að fylgjast með öllu. Hver hópur ætti að halda sig við úthlutað sjónarhorn og leggja fram markvissa greiningu á sömu samspilsröð.

SPURNINGAR Í LOKAUMRÆÐU

Að athugunarverkefninu loknu hjálpar leiðbeinandinn hópnum að bera saman ólíkar greiningar á sömu lotu.

Tillögur að spurningum:

Hvað gerði ykkar athugunarsjónarhorn sýnilegt?

Hvað tók annar hópur eftir sem þið höfðuð misst af?

Hvaða augnablik sýndi skýrasta fræðslulega möguleikann?

Hvar varð erfitt að greina lotuna?

Var helsta hindrunin tæknileg, félagsleg, tungumálaleg, tilfinningaleg eða tengd leiknum sjálfum?

Hvað þyrftuð þið að vita áður en þið stýrðuð þessari lotu með raunverulegum hópi?

Hvers konar lokaumræða myndi henta eftir þessa samspilsröð?

MÖGULEGAR AÐLAGANIR

Með reyndari leiðbeinendum má horfa tvisvar á sama myndskeiðið. Í fyrra skiptið fylgjast þátttakendur frjálst með; í það síðara beitir hver hópur ákveðnu athugunarsjónarhorni. Þannig verður auðveldara að bera saman sjálfsprottin áhrif og markvissari fræðslulega athugun. **Einnig má aðlaga verkefnið með því að nota tvö ólík myndskeið**: annað sem sýnir vel stýrða samspilsstund og hitt sem er ruglingslegt eða illa rammað inn. Samanburðurinn hjálpar þátttakendum að skilja hvernig umhverfi, hlutverk, aðgengi og samskipti breyta fræðslulegum gæðum sama miðils.

LEIÐBEININGAR UM ENDURNÝTINGU

Þetta verkefni má endurnýta þegar leiðbeinendur þurfa að æfa sig í að greina spilamennsku áður en þeir stýra henni sjálfir. **Það er sérstaklega gagnlegt þegar bein spilamennska er ekki möguleg eða þegar hópurinn þarf fyrst að öðlast meira öryggi gagnvart tölvuleikjamiðlinum**.
Sömu uppbyggingu má nota með upptökum, sýnikennslu við sameiginlegan skjá, athugun í beinni eða stuttum brotum úr samspilslotu.

LOKAUMRÆÐA, SAMRÆMI OG FRÆÐSLULEGT GILDI

Frá athugun á spilamennsku til betri leiðsagnar

Að athugunarverkefninu loknu hjálpar leiðbeinandinn hópnum að bera saman það sem hvert athugunarsjónarhorn leiddi í ljós. Sama samspilsröð getur litið mjög ólíkt út eftir því hvaða áhersla er valin: einn hópur tekur ef til vill eftir samskiptavanda, annar greinir aðgangshindranir, sá þriðji sér hlutverkaskiptingu og sá fjórði kemur auga á möguleg umræðuefni fyrir lokaumræðu.

Þetta er helsta gildi verkefnisins. Athugunin hægir á dómgreindinni. Í stað þess að segja að leikur sé „óskipulegur“, „skemmtilegur“, „inngildandi“ eða „of erfiður“ læra leiðbeinendur að lýsa því hvað gerir hann slíkan í raun: hraði verkefnisins, viðmótið, samskiptaleiðin, hvort leiðsögn er til staðar, hvernig komið er fram við byrjendur, hversu mikillar fyrri þekkingar er krafist eða hvers konar þrýsting leikurinn skapar.

Lokaumræðan getur því byggst á þremur ólíkum spurningum:

Hvað leiddi hvert sjónarhorn í ljós?

Þetta varðar muninn á því að fylgjast með hlutverkum, aðgengi, samskiptum eða fræðslulegum möguleikum. Hvert sjónarhorn gerir suma þætti sýnilega en skilur aðra eftir í bakgrunninum.

Hvað myndi breytast ef hópurinn væri annar?

Þetta varðar aðlögun að markhópi. Sama myndskeið getur hentað reyndum leikmönnum en verið ruglingslegt fyrir byrjendur; það getur nýst leiðbeinendum í þjálfun en verið of óbeint fyrir þátttakendur sem þurfa beina þátttöku.

Hvað þyrfti leiðbeinandinn að undirbúa?

Þetta varðar hagnýtar afleiðingar athugunarinnar: skýrari leiðbeiningar, hægara verkefni, önnur hlutverk, öruggari samskiptaleið, styttra myndskeið, hlé til útskýringa eða markvissari lokaumræðu.

ÁÆTLUN FYRIR SAMSPILLOTU

Stutt skipulagssniðmát fyrir lifandi fræðsluspil

Þetta lokasniðmát hjálpar leiðbeinendum að umbreyta markaðsleik í skipulagða samspilslotu. Það ætti að nota eftir að tæknileg skilyrði og öryggisatriði hafa þegar verið yfirfarin. Hér er áherslan á fræðsluhönnun: hvað hópurinn mun gera, hvernig þátttakendur taka þátt, hverju leiðbeinandinn fylgist með og hvernig rætt verður um lifandi reynsluna að lokum.

Fyrir lotuna

Leikur og leikjahluti:
Hvaða leikur, kort, leið, sena, eyja, þraut eða röð við sameiginlegan skjá verður notuð?

Fræðslumarkmið:
Hver er megináherslan: samvinna, hlutverk, samskipti, þátttaka, sjálfstraust, stafræn borgaravitund eða annað markmið?

Markhópur:
Hversu mikla leikjareynslu, stafrænt sjálfstraust, tungumálafærni og félagslega útsetningu ræður hópurinn raunhæft við?

Hlutverk:
Hver spilar, fylgist með, leiðbeinir, styður, tekur minnispunkta, les kortið, stýrir spjallinu eða leiðir hluta lokaumræðunnar?

Lifandi verkefni:
Hvað eiga þátttakendur nákvæmlega að reyna að gera meðan á lotunni stendur?

Meðan á lotunni stendur

Þátttaka:
Ganga þátttakendur inn í verkefnið með ólíkum en fullgildum hætti?

Leiðsögn:
Þarf leiðbeinandinn að hægja á, skýra verkefnið, endurúthluta hlutverkum eða draga úr þrýstingi?

Áherslur við athugun:
Hverju er fylgst með: samskiptum, samvinnu, stuðningi, ruglingi, forystu, gremju, aðgengi eða takti hópsins?

Eftir lotuna

Áhersla lokaumræðu:
Hvað mun hópurinn ræða út frá lifandi reynslunni?

Tengsl við nám:
Hvernig tengist lotan fullorðinsnámi, þátttöku, félagslegum samskiptum eða stafrænu sjálfstrausti?

Aðlögun:
Hverju ætti að breyta áður en verkefnið er endurtekið með öðrum hópi?

Samspilslota ætti að vera afmörkuð, skiljanleg og tengd skýrum fræðslulegum tilgangi. Þetta sniðmát hjálpar leiðbeinendum að skipuleggja lifandi spilamennsku sem stýrða reynslu, með áherslu á þátttöku, ígrundun og óformlegt nám.

HAGNÝT UMGJÖRÐ FYRIR LEIÐBEINENDUR OG VERKEFNASTJÓRA



01.

Þessi lokakafli dregur saman þær aðferðafræðilegu meginreglur sem þróaðar hafa verið í bæklingnum og umbreytir þeim í hagnýt skref fyrir leiðbeinendur og verkefnastjóra. Áherslan er á hvernig hanna má tölvuleikjamiðað verkefni frá upphafi til enda: skilgreina markmiðið, skilja hópinn, velja leikinn, undirbúa umhverfið, úthluta hlutverkum, fylgjast með þátttöku og skipuleggja lokaumræðuna.

02.

HÖNNUN Í RÉTTUM HLUTFÖLLUM OG ÚT FRÁ RAUNVERULEGUM ÞÖRFUM

Eins og fjallað hefur verið um í fyrri köflum verður tölvuleikjamiðað verkefni gagnlegt þegar það er í samræmi við hópinn, umhverfið og fræðslumarkmiðið. Umgjörðin hjálpar leiðbeinendum að ákveða hversu mikillar spilamennsku er þörf, hvaða framkvæmdarsnið er raunhæft, hversu mikil útsetning er viðeigandi og hvernig undirbúa skuli athugun og lokaumræðu í reynd.

03.

LOKAVERKFÆRI TIL AÐLÖGUNAR OG YFIRFÆRSLU

Kaflinn lýkur bæklingnum með hagnýtum verkfærum sem leiðbeinendur geta endurnýtt og aðlagað: skipulagsblaði fyrir verkefni, athugunarramma, tillögum að spurningum fyrir lokaumræðu og lokagátlista um undirbúning. **Tilgangur þeirra er að styðja endurnýtingu án vélrænnar eftirbreytni og gera kleift að yfirfæra sömu aðferð milli ólíkra hópa, leikja og óformlegra jafnt sem formlausra námsaðstæðna**.

FERLI TÖLVULEIKJAMIÐAÐS VERKEFNIS

A planning sequence with concrete formats

Tilgangur þessarar lokaumgjarðar er að hjálpa leiðbeinendum að færa sig frá almennum ásetningi yfir í konkrét tölvuleikjamiðað verkefni. Á þessum stað í bæklingnum er meginspurningin ekki lengur hvort nota megi markaðsleiki í fullorðinsfræðslu, heldur hvernig leiðbeinandi getur tekið samræmda hönnunarákvörðun: hvaða þörf er verið að mæta, hvaða framkvæmdarsnið hentar best, hvaða leikur eða efniviður getur stutt verkefnið, hvers konar þátttöku er vænst og hvernig unnið verður úr reynslunni að lokum.

Því má skipuleggja tölvuleikjamiðað verkefni sem röð ákvarðana. Leiðbeinandinn byrjar á hópnum og fræðslusamhenginu, skilgreinir síðan markmiðið, velur framkvæmdarsnið, leik eða efnivið, undirbýr umhverfið, afmarkar verkefnið, fylgist með því sem gerist og styður að lokum við ígrundun og aðlögun. Þessu ferli er ekki ætlað að staðla öll verkefni. Hlutverk þess er að gera hönnunarferlið sýnilegt svo unnt sé að skrá verkefnið, aðlaga það og endurtaka í öðrum óformlegum námsaðstæðum.

Fyrsta hönnunarspurningin snýr að fræðsluþörfinni. Hópur gæti þurft að vinna að samvinnu, stafrænu sjálfstrausti, stigvaxandi þátttöku, tilfinningastjórnun, hlutverkum, hegðun á netinu, félagslegri inngildingu eða ígrundandi námi. Hver þörf kallar á annars konar verkefni. Ef áherslan er á samvinnu getur stutt sameiginlegt verkefni verið gagnlegra en löng lota í opnum leikjaheimi.

Ef áherslan er á stafræna vellíðan gæti kortlagningarverkefni hentað betur en bein spilamennska. Ef áherslan er á sameiginlega spilamennsku getur leiðbeinandinn valið afmarkaðan hluta úr markaðsleik til að spila í beinni, í stað þess að láta þátttakendur fara óundirbúna inn í stórt fjölspilunarumhverfi.

Taflan á næstu síðu tengir algengar fræðsluþarfir við möguleg tölvuleikjamiðuð framkvæmdarsnið og dæmi sem þegar hafa verið þróuð í bæklingnum.



Fræðsluþörf	Mögulegt framkvæmdarsnið	Dæmi um leik eða efnivið	Tengt verkefnalíkan
Stigvaxandi þátttaka	Sameiginleg spilamennska undir litlu álagi eða spilamennska við sameiginlegan skjá	PowerWash Simulator, Palia, sérsniðið anddyri í Fall Guys	*Smá skref inn í sameiginlega spilamennsku*
Samvinna og samskipti	Stutt samvinnuverkefni	Overcooked, samvinnuhamur Portal 2, Keep Talking and Nobody Explodes	*Kortlagning færni í gegnum spilamennsku*
Hlutverk og ábyrgð	Verkefni byggt á persónu, avatara eða hlutverki	The Sims 4, Baldur's Gate 3, umræða um hlutverk í Final Fantasy XIV	*Avatar, hlutverk og sjónarhornataka*
Sköpun og sameiginleg skipulagning	Byggingar- eða sandkassaverkefni	Minecraft Creative, valin Roblox-upplifun, Fortnite Creative	*Að byggja sameiginlegt rými / notendaskapaðir heimar*
Traust, tortryggni og hópvirkni	Félagsleg ályktunarspil eða umræðumiðuð spilamennska	Among Us, valið leikjamyndskeið	*Traust, tortryggni og hópumræða*
Stafrænar venjur og vellíðan	Kortlagningarverkefni eða verkefni án beinnar spilamennsku	Dagleg verkefni, Twitch, Discord, farsímaleikir og gacha-venjur	*Kortlagning stafrænna rútína og samskipta*
Þjálfun leiðbeinenda án beinnar spilamennsku	Greining leikjamyndskeiðs eða athugun við sameiginlegan skjá	Roblox, Fortnite Creative, Genshin Impact og myndskeið úr MMO-leikjum	*Athugun á samspilslotu*
Lifandi samspil	Stýrð lota með afmörkuðu aðgengi	Könnun í Genshin Impact, eyja í Fortnite Creative	*Stýrð samspilslota*

Ekki ætti að líta á þessa töflu sem fastan lista. Sami leikur getur stutt ólík fræðslumarkmið eftir því hvaða hluti hans er valinn, hver hópurinn er og hver áhersla lokaumræðunnar er.

Eftir að almenn stefna hefur verið skilgreind getur leiðbeinandinn notað tæknilegri skipulagsröð. Þessi seinni tafla umbreytir ferlinu í konkrétar hönnunarákvarðanir:

Hönnunarskref	Konkrét ákvörðun
1. Greina samhengið	Hver er hópurinn? Hversu mikla leikjareynslu, stafrænt sjálfstraust, tungumálafærni og félagslega útsetningu ræður hann við?
2. Skilgreina markmiðið	Snýst verkefnið um þátttöku, samvinnu, lífsleikni, kvíða og einangrun, stafræna vellíðan, hlutverk, ímyndunarafl eða sameiginlega spilamennsku?
3. Velja framkvæmdarsnið	Bein spilamennska, samspil, lota við sameiginlegan skjá, greining leikjamyndskeiðs, kortlagningarverkefni, persónuvinna eða umræðumiðað verkefni.
4. Velja efnivið	Eitt verkefni, ein umferð, eitt kort, ein þraut, einn avatarskjár, eitt myndskeið, eitt dæmi úr leikjasamfélagi eða ein stafræn venja.
5. Undirbúa aðgengi	Tæki, aðgangar, nettenging, tungumál, stjórntæki, kostnaður, persónuvernd, öryggi og möguleg hlutverk án beinnar spilamennsku.
6. Afmarka verkefnið	Hvað eiga þátttakendur nákvæmlega að gera: byggja, kanna, fylgjast með, taka ákvörðun, kortleggja, ræða, samhæfa, styðja, bera saman eða ígrunda?

7. Úthluta hlutverkum	Hver mun spila, fylgjast með, leiðbeina, styðja, taka minnispunkta, halda utan um tímann, lesa spjallið, stýra umræðum eða kynna niðurstöður í lokaumræðunni?
8. Velja áherslur við athugun	Samskipti, þátttaka, hlutverk, stuðningur, gremja, aðgangshindranir, sjálfstraust, inngilding, forysta eða stafrænar venjur.
9. Skipuleggja lokaumræðuna	Hvaða spurningar hjálpa hópnum að tengja reynsluna við nám, þátttöku og daglegt líf?
10. Ðlaga fyrir endurnýtingu	Hvað má einfalda, skipta út, stytta, skrá eða yfirfæra á annan hóp eða annað umhverfi?

Ferlið verður gagnlegt þegar það leiðir til raunverulegra hönnunarákvarðana. Leiðbeinandi sem vill vinna að félagslegri þátttöku gæti ákveðið að byrja á verkefni við sameiginlegan skjá, þar sem hópurinn þarf fyrst að fylgjast með áður en hann spilar. Leiðbeinandi sem vinnur að samvinnu gæti valið stutt verkefni í ***PowerWash Simulator***, þar sem þátttakendur geta skipt með sér svæðum, hjálpað hver öðrum og séð sýnilegan árangur án mikils frammistöðuþrýstings. Þjálfari sem vinnur með leiðbeinendum gæti notað myndskeið úr ***Fortnite Creative*** í stað lifandi spilamennsku, þar sem markmiðið er að æfa athugun áður en stýring hefst. Í hverju tilviki er aðferðin auðþekkjanleg, en framkvæmdarsniðið breytist eftir fræðsluaðstæðum.

Hér verður meðalhóf einnig mikilvægt. Tölvuleikjamiðað verkefni þarf að vera nægilega umfangsmikið til að skapa raunverulega reynslu, en jafnframt nægilega afmarkað til að hægt sé að stýra því, fylgjast með því og ræða það. Í mörgum tilvikum er best að minnka umfang leiksins: ein sena í stað heils söguþráðar, ein leið í stað lotu í opnum leikjaheimi, eitt einkakort í stað opinberrar pörunar, einn persónuskjár í stað heillar hlutverkaleiksherferðar eða ein kortlagning venja í stað langrar umræðu um stafræna vellíðan. **Að draga úr umfangi leiksins veikir ekki verkefnið heldur skýrir fræðsluumgjörðina**.

Sama ferli má nota að verkefninu loknu sem verkfæri til endurmats. Leiðbeinandinn getur farið aftur yfir hönnunarskrefin og spurt hvað virkaði, hvað skapaði hindranir, hvað var of langt, hvað olli of mikilli útsetningu, hvaða hlutverk vantaði, hvort áherslur við athugun voru of víðar eða hvort lokaumræðan leiddi til merkingarbærrar ígrundunar.

Í þessum skilningi styður ferlið bæði skipulagningu og umbætur. Það gerir leiðbeinendum kleift að þróa eina lotu yfir í endurnýtanlega aðferð sem má aðlaga að ólíkum leikjum, hópum og óformlegum námsaðstæðum án þess að hún verði vélræn.

HÖNNUN MEÐ ÞARFIR HÓPSINS AÐ LEIÐARLJÓSI

Frumgreining þarfa og þátttökusnið

Hönnun með þarfir hópsins að leiðarljósi hefst áður en leikurinn er valinn. Í fullorðinsfræðslu og óformlegu námi ætti verkefni að byggjast á fyrirframþekkingu á þátttakendum: væntingum þeirra, fyrri reynslu, sjálfstrausti, aðgangsskilyrðum og mögulegum hindrunum fyrir þátttöku. Þessu skrefi má lýsa sem einfaldri þarfagreiningu eða kortlagningu þátttöku. Það krefst ekki formlegs ferlis og ætti ekki að verða að ágengri úttekt á persónulegum erfiðleikum; **þetta er hagnýtt fræðsluferli sem hjálpar leiðbeinandanum að ákveða hvers konar tölvuleikjamiðað verkefni hópurinn getur raunhæft tekið þátt í**.

Gagnleg þarfagreining getur verið einföld. Hún getur falist í stuttu upphafssamtali, nokkrum spurningum á skráningareyðublaði, hópefli, nafnlausri stafrænni könnun, stuttu viðtali við samtökin sem hýsa verkefnið eða óformlegri umræðu í upphafi vinnustofu. Það sem skiptir máli er ekki hversu flókið verkfærið er, heldur gæði upplýsinganna sem safnað er.

Leiðbeinandinn þarf að skilja hvort hópurinn þekki til tölvuleikja, hvort þátttakendur séu öruggir eða hikandi gagnvart stafrænum verkfærum, hvort þeir vilji frekar fylgjast með áður en þeir taka virkan þátt, hvort tungumál geti orðið hindrun og hvort forðast þurfi mikla útsetningu, samkeppni eða samskipti með rödd.

Þessi fyrsta skimun ætti að halda fræðslulegum tón. Leiðbeinandinn er ekki að biðja þátttakendur um að útskýra persónulega veikleika, greina frá kvíða, lýsa einangrun eða réttlæta leikjavenjur sínar.

Áherslan er á skilyrði þátttöku: hvað auðveldar fólki að ganga inn í verkefnið, hvað veldur því að það upplifir hindranir, hvaða stafrænu rými það þekkir nú þegar og hversu mikils stuðnings gæti verið þörf. Í þessum skilningi er þarfagreining einnig leið til að vernda hópinn gegn verkefnum sem eru of metnaðarfull, of hröð eða fela í sér of mikla útsetningu miðað við raunverulegar aðstæður.

Upplýsingunum sem safnað er má skipuleggja út frá nokkrum hagnýtum sviðum, eins og sýnt er á næstu síðu:



Svið til könnunar	Gagnleg skimunarspurning	Áhrif á hönnun
Fyrri leikjareynsla	Hafa þátttakendur spilað tölvuleiki áður? Í farsíma, leikjatölvu, tölvu eða alls ekki?	Hjálpar til við að velja milli beinnar spilamennsku, sameiginlegs skjás, greiningar leikjamyndskeiðs eða verkefna án beinnar spilamennsku.
Stafrænt sjálfstraust	Líður þátttakendum yfirleitt vel með að prófa ný stafræn verkfæri?	Gefur til kynna hversu mikils tæknilegs undirbúnings, stuðnings eða einföldunar er þörf.
Aðgangsskilyrði	Eru tæki, aðgangar, nettenging og tungumálakröfur raunhæf?	Kemur í veg fyrir að verkefnið byggist á úrræðum sem þátttakendur hafa ekki aðgang að.
Þátttökuval	Vilja þátttakendur helst hefja þátttöku strax, fylgjast fyrst með, vinna í pörum eða taka að sér stuðningshlutverk?	Hjálpar til við að skilgreina hlutverk með og án beinnar spilamennsku.
Útsetningarstig	Er líklegt að raddspjall, opinber frammistaða, stigagjöf eða sýnileg mistök skapi þrýsting?	Hjálpar til við að velja lokað umhverfi, textaspjall, hægari verkefni eða athugendahlutverk.
Námsáhersla	Hvað á verkefnið að styðja: samvinnu, sjálfstraust, samskipti, vellíðan, hlutverk eða ígrundun?	Tengir framkvæmdarsnið leiksins við skýran fræðslulegan tilgang.
Tími og umhverfi	Hversu mikill tími er til ráðstöfunar og hvar fer verkefnið fram?	Hjálpar til við að afmarka leikinn við eitt verkefni, eitt myndskeið, eitt kort, eina senu eða eitt umræðusnið.

Sama skimun getur leitt til mjög ólíkra hönnunarákvarðana. Hópur með litla leikjareynslu en mikla forvitni gæti byrjað á könnun við sameiginlegan skjá í stað beinnar fjölspilunar. Hópur reyndra leikmanna gæti þurft minni tæknilega leiðsögn en meiri áherslu á samskiptareglur, samkeppnisvenjur og inngildingu þeirra sem hafa minna sjálfstraust. Hópur leiðbeinenda gæti haft gagn af því að fylgjast með myndskeiði áður en hann reynir að stýra lifandi lotu. Hópur sem vinnur að stafrænni vellíðan þarf ef til vill alls ekki að spila; kortlagningarverkefni um venjur, vettvanga og samskipti á netinu gæti samræmst markmiðinu betur.

Tilgangur upphaflegu þarfagreiningarinnar er því ekki að flokka þátttakendur, heldur að forðast að hanna verkefni í tómarúmi. Hún hjálpar leiðbeinandanum að velja framkvæmdarsnið sem samræmist raunverulegum aðstæðum hópsins en ekki ímyndaðri útgáfu af honum. Þetta er sérstaklega mikilvægt í tölvuleikjamiðuðu fræðslustarfi, þar sem mikill munur getur verið á þátttakendum: einn kann leikinn mjög vel, annar hefur aldrei notað leikjastýringu, sá þriðji er óruggur á netinu en óþægilegt að tala í raddspjalli og sá fjórði á auðveldara með að taka þátt sem áhorfandi eða stuðningsaðili.

Stutt eigindleg skimun auðveldar einnig aðlögun. Ef leiðbeinandinn kemst að því að bein spilamennska myndi skapa of margar aðgangshindranir má nálgast sama markmið með sameiginlegum skjá eða stýrðri umræðu. Ef hópurinn hefur mikla leikjareynslu getur leiðbeinandinn nýtt þá þekkingu en jafnframt haldið verkefninu innan skýrrar fræðslulegrar umgjarðar. Ef hópurinn er blandaður má fela þátttakendum ólík hlutverk svo þátttakan takmarkist ekki við þá sjálfsöruggustu. **Verkefnið er þannig hannað út frá hópnum, en ekki út frá leiknum**.

Í reynd getur leiðbeinandinn lokið þarfagreiningunni með því að skrifa stutt þátttökusnið áður en verkefnið er fullmótað:

Þessi hópur ræður líklega við…
beina spilamennsku / sameiginlegan skjá / greiningu leikjamyndskeiðs / kortlagningu / umræðu.

Þessi hópur gæti þurft stuðning við…
tæki / aðganga / tungumál / stjórntæki / sjálfstraust / að skiptast á / útsetningu.

Þessi hópur ætti líklega að forðast, að minnsta kosti í byrjun…
opinbera pörun / raddspjall / stigagjöf / hraða samkeppni / flókið kynningarferli / langar lotur.

Viðeigandi fræðsluleg áhersla virðist vera…
samvinna / samskipti / stigvaxandi þátttaka / stafræn vellíðan / hlutverk / sjálfstraust / félagsleg inngilding.

Þetta snið þarf ekki að vera langt. **Gildi þess er aðferðafræðilegt**: það hjálpar leiðbeinandanum að taka hönnunarákvarðanir sem eru skýrar, í réttu hlutfalli við aðstæður og auðveldara að rökstyðja. Í fullorðinsfræðslu er þetta oft það sem greinir á milli verkefnis sem er aðeins áhugavert og verkefnis sem þátttakendur geta í raun gengið inn í, nýtt sér og ígrundað.

VAL Á RÉTTU FRAMKVÆMDARSNIÐI OG SKIPULAGNING ÍGRUNDUNAR

Ígrundun sem hluti af hönnuninni

Í mörgum vinnustofum í fullorðinsfræðslu getur ígrundun stundum orðið til meðan á verkefninu sjálfu stendur: þátttakendur ræða það sem þeir eru að gera, bera saman reynslu, laga hegðun sína og öðlast smám saman skilning á verkefninu. Í tölvuleikjamiðuðum verkefnum er þó ekki alltaf hægt að ganga út frá því að þetta gerist sjálfkrafa. Leikur getur verið grípandi, kunnuglegur eða skemmtilegur, en fræðsluleg merking hans er ekki endilega augljós þátttakendum meðan þeir spila, fylgjast með eða greina hann.

Því ætti að undirbúa ígrundandi umgjörð áður en lotan hefst, þar sem hún hefur áhrif á val framkvæmdarsniðs, umfang verkefnisins, hlutverk leiðbeinandans og hvers konar reynslu hópurinn mun síðar ræða.

Þetta er sérstaklega mikilvægt þegar unnið er með þátttakendum sem þekkja þegar til tölvuleikja. Að kunna að spila merkir ekki sjálfkrafa að kunna að greina leikjaaðstæður frá fræðslulegu sjónarhorni. Þátttakandi getur lokið verkefni, unnið leik, notað persónu á áhrifaríkan hátt eða ratað örugglega um vettvang án þess að greina hvað verkefnið hefur gert sýnilegt varðandi samskipti, samvinnu, hlutverk, gremju, stuðning, inngildingu eða ákvarðanatöku.

Verkefni leiðbeinandans er því ekki aðeins að skipuleggja áhugavert verkefni, heldur að undirbúa leið sem gerir þátttakendum kleift að líta til baka, greina það sem gerðist og skilja hvers vegna það skiptir máli í námssamhengi.
Val framkvæmdarsniðs ætti að fylgja þessari rökvísi. Bein spilamennska, sameiginlegur skjár, greining leikjamyndskeiðs, persónuvinna, kortlagningarverkefni og umræðumiðuð verkefni skapa ekki sams konar efnivið til ígrundunar.

Lifandi samspilslota getur skapað sterkan efnivið um samskipti, hlutverkaskiptingu og samhæfingu, en hún getur einnig verið tæknilega og félagslega krefjandi. Leikjamyndskeið getur verið minna yfirgripsmikið, en gerir þátttakendum kleift að hægja á athuguninni og greina aðstæður án þess að verða sjálfir fyrir beinni útsetningu. Kortlagningarverkefni felur ef til vill enga spilamennsku í sér, en getur verið samræmdara þegar áherslan er á stafræna vellíðan, venjur á netinu eða félagsleg tengsl. Verkefni með persónu eða avatara getur hentað betur þegar markmiðið er hlutverk, sjálfstjáning eða sjónarhornataka.

Lykilspurningin við skipulagningu er því einföld: hvað þurfa þátttakendur að geta litið til baka á?

Ef leiðbeinandinn vill að hópurinn ígrundi samskipti ætti verkefnið að fela í sér augnablik þar sem miðla þarf upplýsingum, einfalda þær, endurtaka eða semja um þær. Ef áherslan er á inngildingu ætti verkefnið að gera ólíkt sjálfstraust sýnilegt án þess að niðurlægja byrjendur. Ef áherslan er á tilfinningastjórnun ætti verkefnið að fela í sér viðráðanlega erfiðleika en ekki yfirþyrmandi þrýsting. Ef áherslan er á stafræna þátttöku getur efniviðurinn verið Discord-venja, Twitch-samfélag, leikjamyndskeið eða sameiginlegt stafrænt rými fremur en lifandi leikjaverkefni.

Skipuleggja má ígrundun með stuttri röð ákvarðana:

1. Hvað ætti að vera sýnilegt eftir verkefnið?

Leiðbeinandinn greinir þann þátt sem hópurinn ætti að geta komið auga á að verkefninu loknu: hlutverk, samvinnuaugnablik, erfiðleika, samskiptavanda, ákvörðun, venju, stuðning eða hindrun fyrir þátttöku. Þetta kemur í veg fyrir að verkefnið verði of opið og erfitt til umræðu.

2. Hvar er líklegt að þessi þáttur komi fram?

Leiðbeinandinn íhugar við hvaða augnablik valdi þátturinn gæti orðið sýnilegur: í fyrstu tilraun, þegar einhver biður um hjálp, þegar hópurinn þarf að samhæfa sig, þegar regla er óskýr, þegar þátttakandi hikar, þegar leikurinn skapar þrýsting eða þegar endurtaka þarf verkefnið. Þetta hjálpar leiðbeinandanum að fylgjast markvissar með meðan á lotunni stendur.

3. Hvernig verður þátttakendum hjálpað að taka eftir honum?

Þátttakendur geta komið auga á þáttinn í gegnum beina reynslu, athugun, minnispunkta, sameiginlegan skjá, hlé meðan á verkefninu stendur eða stutta endurgerð að því loknu. Leiðbeinandinn þarf ekki að útskýra allt meðan verkefnið fer fram, en ætti að undirbúa leið til að beina athyglinni aftur að viðkomandi augnabliki.

4. Hvernig verður reynslan tengd við nám?

Leiðbeinandinn undirbýr eina eða tvær spurningar sem tengja konkrét augnablikið við fræðslumarkmiðið. Spurningin ætti ekki að vera almenn, á borð við „hvað lærðuð þið?“, heldur tengjast reynslunni beint: hvað sýndi þetta augnablik um þátttöku, samskipti, sjálfstraust, stuðning, ákvarðanatöku, stafræna vellíðan eða hópvinnu?

Stutt skipulagsblað getur hjálpað leiðbeinendum að undirbúa þetta skref:

Skref í skipulagningu ígrundunar	Athugasemd leiðbeinandans
Hvað ætti að vera sýnilegt eftir verkefnið?	
Hvar gæti það komið fram meðan á verkefninu stendur?	
Hvernig verður þátttakendum hjálpað að taka eftir því?	
Hvernig verður reynslan tengd við nám?	

Þessi ígrundandi umgjörð hjálpar einnig þegar lotan fer ekki nákvæmlega eins og áætlað var. Misheppnuð innskráning, ruglingslegt viðmót, óvænt hik, verkefni sem reynist of hratt eða hópur sem þarf meiri stuðning getur samt skapað fræðslulegan efnivið, ef leiðbeinandinn vinnur vandlega úr aðstæðunum. Markmiðið er ekki að halda því fram að hvert vandamál sé gagnlegt, heldur að greina hvenær óvænt atvik getur hjálpað hópnum að ræða aðgengi, leiðbeiningar, sjálfstraust, stafrænar hindranir eða þau skilyrði sem gera þátttöku mögulega.

Dýpt ígrundunarinnar ætti að vera í réttu hlutfalli við verkefnið. Fimm mínútna myndskeið krefst ekki langrar fræðilegrar umræðu. Í lifandi samspilslotu gæti þurft tíma til að endurgera atburðarásina áður en farið er yfir í túlkun. Kortlagningarverkefni um stafrænar venjur gærænar venjur gæti kallað á rólegra samtal um venjur, þrýsting og litlar breytingar. Í öllum tilvikum ætti ígrundunin að haldast nálægt verkefninu sjálfu, svo þátttakendur séu ekki beðnir um að draga óhlutbundnar ályktanir sem tengjast ekki beint því sem þeir upplifðu.

Því ætti að líta á val á framkvæmdarsniði og skipulagningu ígrundunar sem eitt sameiginlegt hönnunarskref. Leiðbeinandinn velur sniðið með því að spyrja hvers konar reynslu eða efnivið það geti skapað og undirbýr síðan ígrundunarleið sem hjálpar hópnum að vinna úr þeim efniviði. Verkefnið verður fræðslulegt þegar þátttakendur geta færst frá því að gera, horfa á eða kortleggja eitthvað yfir í að skilja hvað reynslan sýnir um þátttöku, nám, samskipti og stafrænt líf.

LOKAGÁTLISTI UM UNDIRBÚNING

Áður en verkefni er endurnýtt eða aðlagað

Þennan lokagátlista má nota áður en tölvuleikjamiðað verkefni er fært inn í raunverulegt fræðsluumhverfi. Hann bætir ekki annarri aðferð við bæklinginn, heldur hjálpar leiðbeinandanum einfaldlega að sannreyna hvort verkefnið sé skýrt, afmarkað, öruggt og tilbúið til stýringar, umræðu og aðlögunar.

Áður en verkefnið er notað:

□ Hægt er að setja fræðslumarkmiðið fram í einni setningu.
□ Valdi leikurinn eða efniviðurinn er afmarkaður við einn nothæfan hluta: eitt verkefni, eina senu, eitt myndskeið, eina leið, eitt kort, eina þraut, einn persónuskjá eða eitt umræðuefni.
□ Hópurinn getur tekið þátt í verkefninu án óþarfa tæknilegra hindrana.
□ Að minnsta kosti eitt hlutverk án beinnar spilamennsku er í boði fyrir þátttakendur sem eiga ekki eða geta ekki spilað sjálfir.
□ Útsetningarstigið hentar hópnum.
□ Reglur um persónuvernd og samskipti eru skýrar áður en verkefnið hefst.
□ Varaútfærsla er til staðar ef bein spilamennska, aðgangar, nettenging eða tæki virka ekki.

Meðan á verkefninu stendur:

□ Leiðbeinandinn veit hvenær hann á að grípa inn í og hvenær hann á að leyfa hópnum að vinna sjálfstætt.
□ Verkefnið er áfram skiljanlegt fyrir þátttakendur.
□ Byrjendur eru ekki skildir eftir, en þeim er heldur ekki veitt of mikil vernd.
□ Leikurinn þjónar verkefninu í stað þess að taka yfir alla lotuna.
□ Samskiptaleiðin styður þátttöku án þess að skapa óþarfa þrýsting.
□ Eitt eða tvö viðeigandi augnablik eru skráð fyrir síðari umræðu.

Eftir verkefnið:

□ Þátttakendur endurgera það sem gerðist áður en þeir túlka það.
□ Lokaumræðan vísar til konkrét augnablika, ekki almennra áhrifa.
□ Hópurinn greinir eitt námsatriði, eina færni, einn erfiðleika eða eina yfirfæranlega innsýn.
□ Leiðbeinandinn skráir hverju ætti að breyta áður en verkefnið er endurtekið.
□ Hægt er að einfalda verkefnið, stytta það, hægja á því eða færa það yfir í annað framkvæmdarsnið ef þörf krefur.
□ Lotan skilur eftir nægar upplýsingar til að annar leiðbeinandi geti endurnýtt hana án þess að þurfa eingöngu að reiða sig á minni þess sem stýrði henni.

Tölvuleikjamiðað verkefni er tilbúið til endurnýtingar þegar grunnuppbygging þess er skiljanleg: hvað var lagt til, hvers vegna það var lagt til, hvernig þátttakendur gengu inn í verkefnið, hvað gerðist meðan á lotunni stóð og hverju ætti að breyta næst.

NIÐURSTÖÐUR

Frá tölvuleikjamiðuðum verkefnum til fræðslustarfs

Þessi bæklingur var þróaður sem aðferðafræðileg og hagnýt afurð verkefnisins ***Adventures are better shared***!, í samstarfi aðila með ólíka reynslu af menntun, æskulýðsstarfi, leikjamenningu, inngildingu og óformlegu námi. Tilgangurinn hefur verið að kanna hvernig setja megi markaðsleiki inn í skýra fræðslulega umgjörð og nota þá sem hluta af skipulögðum, ígrundandi og endurnýtanlegum verkefnum, án þess að kynna þá sem sjálfvirkar lausnir eða verkfæri sem verði fræðsluleg einungis vegna þess að þau eru notuð í hópi.

Í bæklingnum hefur verið fjallað um tölvuleiki sem gagnvirkt umhverfi, félagsleg rými og menningarlega hluti sem þegar eru hluti af daglegu stafrænu lífi margra. Út frá þessu sjónarhorni er meginspurningin ekki hvernig bæta megi leikjum yfirborðslega við fræðslustarf, heldur hvernig spilamennska getur skapað merkingarbærar aðstæður fyrir þátttöku, athugun og ígrundun þegar hún er unnin af skýrum fræðslulegum ásetningi.

Leikur getur skapað sameiginlegt verkefni, ímyndað hlutverk, samvinnustund, erfiðleika, venju, stafrænt samfélag eða rými þar sem þátttakendur geta fyrst brugðist við áður en þeir eru beðnir um að útskýra sig beint. Þessir þættir öðlast fræðslulegt gildi þegar leiðbeinandinn undirbýr umhverfið, fylgist með því sem gerist og styður hópinn við að leggja merkingu í reynsluna.

Kaflarnir fylgja aðferðafræðilegri framvindu. Fyrsti hlutinn beindist að samskiptum og þátttöku og sýndi hvernig spilamennska getur gert samskipti, samvinnu, hik, stuðning, forystu og hópvirkni sýnilegri.

Í köflunum sem fylgdu var spilamennska tengd við lífsleikni, virkt ímyndunarafl, avatara, hlutverk og sjónarhornatöku, áður en sjónum var beint að viðkvæmari viðfangsefnum á borð við kvíða, einangrun, tilfinningu fyrir tilheyrandi á netinu og stafræna vellíðan. Bæklingurinn fjallaði síðan um þau hagnýtu skilyrði sem gera tölvuleikjamiðað fræðslustarf mögulegt: verkfæri, rými, tæki, aðganga, samskiptaleiðir, persónuvernd, hófstjórn og aðgengi. Að lokum umbreytti kaflinn um sameiginlega spilamennsku aðferðinni í stýrðar lifandi lotur með markaðsleikjum og leiðbeindum athugunarsniðum.

Handbókin snýst því fyrst og fremst um fræðsluhönnun. Nokkur leikjalæsi er nauðsynlegt, þar sem leiðbeinendur þurfa að skilja að minnsta kosti grunnhugtök, vettvanga, leikjategundir og venjur þeirra samfélaga sem þeir vinna með. Kjarni bæklingsins felst þó í því að skapa fræðslulegar aðstæður með tölvuleikjamiðlinum. Leiðbeinandinn skilgreinir tilgang, greinir hópinn, velur viðeigandi framkvæmdarsnið, afmarkar leikinn í viðráðanlegt verkefni, undirbýr aðgengi og öryggisskilyrði, úthlutar hlutverkum, fylgist með þátttöku og skipuleggur merkingarbæra lokaumræðu. Leikurinn er einn þáttur í þessu ferli, **en fræðslulegt gildi ræðst af umgjörðinni sem byggð er utan um hann**.

Hagnýtu verkefnin sem lögð eru til í bæklingnum ætti að lesa sem líkön fremur en fastmótaðar uppskriftir. Þau eru ekki ætluð til vélrænnar eftirbreytni, þar sem sami leikur getur virkað með ólíkum hætti með öðrum hópi, í öðru umhverfi eða með annað markmið. Endurnýtanleiki merkir í þessu samhengi að halda uppbyggingunni nægilega skýrri til að hægt sé að yfirfæra hana og aðlaga, án þess að gera ráð fyrir að hver lota verði endurtekin óbreytt.

Bæklingurinn undirstrikar einnig mikilvægi skýrra marka. Spilamennska getur stutt þátttöku, tilheyrandi, sjálfstraust og óformlegt nám, en hún getur einnig skapað þrýsting, útilokun, of mikla útsetningu, eitrað samskiptaumhverfi, óheilbrigðar venjur eða rugling ef umgjörðin er ekki vandlega undirbúin. Öryggi, hófstjórn og aðgengi eru því hluti af frædsluumhverfinu, þar sem þau hafa áhrif á hvernig þátttakendur ganga inn í verkefnið, hversu sýnilegir þeir verða, hvernig þeir eiga samskipti, hvernig þeir geta dregið sig í hlé og hvernig rætt verður um reynsluna. Vel undirbúið verkefni útilokar ekki alla mögulega erfiðleika, en það gerir lotuna skiljanlegri og viðráðanlegri fyrir bæði leiðbeinendur og þátttakendur.

Þessari handbók fylgja tvö önnur verkefnisgögn. **Frásagnarkannanirnar** leggja eigindlegan grunn að skilningi á reynslu, viðhorfum og venjum sem tengjast spilamennsku, menntun og þátttöku og hjálpa þannig til við að staðsetja aðferðafræðilegu vinnuna í þeim röddum og sjónarhornum sem safnað var í verkefninu. **Hagnýti orðalistinn um leikjalæsi fyrir leiðbeinendur** veitir grunnstuðning fyrir fagfólk sem þarf að kynnast helstu hugtökum, vettvöngum, leikjategundum, samfélagsrýmum og leikjatengdum hugmyndum áður en það hannar eða stýrir verkefnum. **Saman styðja þessi gögn ólík stig þátttöku: að skilja sviðið, læra orðaforðann og beita aðferðinni**.

Framlag þessa bæklings er hagnýtt og aðferðafræðilegt. Hann veitir leiðbeinendum og verkefnastjórum leið til að vinna með markaðsleiki án þess að draga þá annaðhvort niður í afþreyingu eða líta á þá sem tilbúnar frædsluvörur. Hann leggur til umgjörð þar sem leikir eru notaðir sem skipulagðar aðstæður þar sem þátttakendur geta brugðist við, fylgst með, unnið saman, tekið að sér hlutverk, tekist á við erfiðleika og ígrundað það sem gerðist. Í fullorðinsfræðslu og óformlegu námi getur þetta stutt tengsl milli stafrænnar menningar, þátttöku, inngildingar, lífsleikni, félagslegra samskipta og ígrundandi náms.

Á hinn bóginn hvílir endanleg ábyrgð áfram á leiðbeinandanum. Enginn leikur, vettvangur eða framkvæmdarsnið getur komið í stað frædslulegrar dómgreindar, þar sem gæði inngripsins ráðast af getu til að velja verkfæri í réttu hlutfalli við aðstæður, undirbúa öruggt og aðgengilegt umhverfi, greina það sem gerist meðan á verkefninu stendur og hjálpa þátttakendum að umbreyta reynslu í ígrundun. **Þegar þessi umgjörð er til staðar getur tölvuleikjamiðað frædslustarf orðið að konkrét aðferð til að hanna námsaðstæður sem standa nær stafrænu lífi, óformlegum venjum og þátttökumenningu þeirra sem leiðbeinendur vinna með**.

HEIMILDIR

Amazon Ads. (n.d.). How to start advertising with Twitch. Amazon Ads.

Banks, J. (2015). Object, me, symbiote, other: A social typology of player-avatar relationships. First Monday, 20(2).

Blizzard Entertainment. (n.d.). World of Warcraft®: Free trial. Blizzard Entertainment.

Cardona, J. (n.d.). The Geek Therapy Playbook: How to use comics, games, and movies to understand each other, and ourselves. Geek Therapy Books.

Council of Europe. (2026). Thematic resource on non-formal education. European Youth Foundation.

Council of the European Union. (2018). Council Recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning (2018/C 189/01). Official Journal of the European Union, C 189, 1–13.

Epic Games. (n.d.). Fortnite: Getting started. Epic Developer Community.

European Commission. (2020). Digital Education Action Plan 2021–2027: Resetting education and training for the digital age (COM/2020/624 final).

Fahlström, O., & Sheikhi Pour, A. (2023). Exploring players' experiences with learning English in Final Fantasy XIV [Bachelor's thesis, Uppsala University].

Gee, J. P., & Hayes, E. R. (2011). Language and learning in the digital age. Routledge.

Genshin Impact Wiki. (n.d.). Co-Op Mode. Fandom.

Gonçalves, D., Pais, P., Gerling, K., Guerreiro, T., & Rodrigues, A. (2023). Social gaming: A systematic review. Computers in Human Behavior, 147, Article 107851.

Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. Psychiatry, 19(3), 215–229.

Jenkins, H. (1992). Textual poachers: Television fans and participatory culture. Routledge.

Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2006). Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation.

Joint Research Centre. (n.d.). Well-being in digital education. European Commission.

Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.

Martins, H. F. (2023). Game on: Notes on language learning potentials through MMORPGs' social and motivational dynamics. European Journal of Language and Culture Studies, 2(6), 1–5.

Roblox Corporation. (n.d.). Education. Roblox.

Sala, A., Punie, Y., Garkov, V., & Cabrera Giraldez, M. (2020). LifeComp: The European framework for personal, social and learning to learn key competence (EUR 30246 EN). Publications Office of the European Union.

Square Enix. (n.d.). Final Fantasy XIV Online free trial. Square Enix.

Squire, K. (2011). Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age. Teachers College Press.

TwitchTracker. (n.d.). Twitch statistics & charts. TwitchTracker.

Wong, K. (2025). Invitation to party: MMORPG heroism and the metafictional horrors of social interaction in Final Fantasy XIV. Game Studies, 25(1).

HEIMILDIR

World Health Organization. (1994). Life skills education for children and adolescents in schools: Introduction and guidelines to facilitate the development and implementation of life skills programmes (WHO/MNH/PSF/93.7A.Rev.2). World Health Organization.

World Health Organization. (2020, October 22). Addictive behaviours: Gaming disorder. World Health Organization. World Health Organization. (2025). WHO Commission on Social Connection. World Health Organization.

WHO Regional Office for Europe. (2024). A focus on adolescent social media use and gaming in Europe, central Asia and Canada: Health Behaviour in School-aged Children international report from the 2021/2022 survey. WHO Regional Office for Europe.

Zahn, C., Leisner, D., Niederhauser, M., Roos, A. L., Iseli, T., & Soldati, M. (2022). Effects of game mode in multiplayer video games on intergenerational social interaction: Randomized field study. JMIR Formative Research, 6(2), Article e29179.

Close in the Distance
Palermo, Milano, Online

í samstarfi við

Rafíþróttasamband Íslands, Reykjavík, Ísland
Sverok, Stokkhólmur, Svíþjóð

Þessu fræðsluefni er dreift samkvæmt alþjóðlega Creative Commons-leyfinu Attribution–NonCommercial–ShareAlike 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0).

© 2025-2026 – Close in the Distance, Rafíþróttasamband Íslands, Sverok

Co-funded by the European Union

Adventures are better shared! A guide for educators and facilitators in videogame education
Gamingway!

project code: 2024-1-IT02-KA210-ADU-000246576

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