



Socialt
arbejde
i nye medier

”

Det giver en sikkerhed at være omgivet af andre med samme interesser og synspunkter som en selv.

- anonym ung fra Gaming Gruppen

GAMING GRUPPER SOM PÆDAGOGISK VÆRKTØJ

Faciliteret, social gaming kan hjælpe udsatte unge til at opbygge kompetencer og selvværd i den digitale arena og overføre dem til andre. Se hvordan i denne introduktion til lokale Gaming Grupper placeret i de danske kommuner.

Projektet er støttet af Sundheds- og Ældreministeriets Ludomanipulje 2018



OM CENTER FOR DIGITAL PÆDAGOGIK

Siden 2004 har Center for Digital Pædagogik arbejdet for at øge børn og unges trivsel i en verden præget af digitale sociale medier. Vi er en selvejende institution, som foretrækker at lægge øret til jorden fremfor alene at basere vores viden på rapporter. Centeret er dybt rodfæstet i den pædagogiske praksis, og det betyder, at vi i vores retning og holdninger stræber mod at varetage interesser for de tusindvis af børn og unge, som vi hvert år underviser og rådgiver. I dag er CfDP blandt Danmarks førende organisationer inden for digital rådgivning og digital dannelse for unge.

Centret driver flere store online rådgivninger og indgår i nationale såvel som internationale partnerskaber. Centeret har tilknyttet 10 fuldtidsmedarbejdere, en række deltidsansatte og ca 80 frivillige.

FOTOS:

Thoke Thomsen og Christian Mogensen, Alex Haney fra Unsplash

LAYOUT OG OPSÆTNING:

Peytz & Co, peytz.dk

UDGIVELSEN ER UDARBEJDET AF:

Christian Mogensen | christian@cfdp.dk | Center for Digital Pædagogik

REDIGERET AF:

Jonas Sindal Birk & Lars Esmarch | Center for Digital Pædagogik

© Center for Digital Pædagogik

Læs mere om Gaming Gruppen på gaminggruppe.dk

Indholdsfortegnelse

01 HVAD ER GAMING GRUPPEN?	04
Hvem bruger Gaming Gruppen?	05
Gruppeinddeling efter niveau	07
Bemanding	08
Visitation	08
02 OVERSIGT: GRUPPENS AKTIVITETER	10
03 HVORDAN FORLØBER EN TYPISK UGE?	13
04 DET HER ER EN MENNESKELIG INDSATS	14

01

Hvad er Gaming Gruppen?

Gaming Gruppen er et pædagogisk psykologisk koncept, der møder de unge i deres interesse og kompetence.

I computerspillene er de unge på hjemmebane. Her mestrer de ofte sociale, faglige og spilmæssige regler bedre end i andre arenaer. Gaming Gruppen har som mål at hjælpe de unge til at opbygge kompetencer og selvværd og overføre den fra denne digitale arena til andre, samt at fungere som tryk social (trænings)arena for de unge.

Gaming Gruppen bygger på tanken om, at mestringsstrategier og sociale kompetencer er overførbare mellem forskellige sociale kontekster. Unge mennesker som slår til ét sted oparbejder evnen til også at kunne excellere andetsteds.

Ved at møde de unge mennesker i spiluniverserne tilsigter Gaming Gruppen at synliggøre og bevidstliggøre nogle af de menneskelige og sociale kompetencer, som de unge allerede har – eller lære dem nye i et trygt og behersket univers.

Undervisningsmaterialer

Center for Digital Pædagogik formidler de redskaber og værdier, der får Gaming Gruppen til at fungere. Vi fremhæver de vigtigste erfaringer fra pilotprojektet i Aarhus Kommune og hjælper til at opstarte nye grupper i andre kommuner.

Projektets grundlag

Pilotprojektet startede i 2015 ved Christian Mogensen (dengang Noget om Spil) og Thoke Thomsen (Ungekontakten, Aarhus Kommune) og er i dag forankret i et samarbejde mellem Center for Digital Pædagogik og Aarhus Kommune. Tilbuddet blev oprettet i perioden 2015-16 som et modsvar til tesen om, at computerspil skabte afhængighed og mistro i børn og unge.

I det indledende arbejde med unge med forskellige problemer og en stærk interesse for gaming, viste det sig hurtigt, at de voksne omkring de unge ofte havde den forestilling, at hvis bare computerspillene forsvandt, ville resten af problemerne nok også gå væk. Pilotprojektet tog omvendt afsæt i forståelsen af computerspillene som en tryk sociale arena, en slags psykologisk tilflugtssted fra de problemer som de unge ikke kunne klare. Fremfor at forsøge at fjerne den trykke arena, har projektet modsat brugt den som afsæt for de unges videre udvikling, som en pædagogisk løftestang i relationen med de unge. Gruppens arbejde og indhold er under stadig udvikling.

Hvilke unge bruger Gaming Gruppen?

Projektets målgruppe er udsatte unge i alderen 12-18, dog har gruppen også arbejdet med unge op til 21 år. De unge skal have en stærk interesse i computerspil, og har ofte et påfaldende forbrug heraf, forstået sådan at spillene fylder mere end de elementer, som det sunde ungdomsliv baserer sig på: Familie, skole, venner og fritidsinteresser udenfor hjemmet.

De unge kan have forskellige udfordringer, bl.a.:

- Få eller ingen venner i skolen og fritidstilbud.
- Mange konflikter i hjemmet (f.eks. om gaming).
- Social isolation.
- Et så påfaldende forbrug af gaming at det vurderes at gå ud over alm. sundt ungdomsliv.
- Andre problematikker, men med en særlig interesse i gaming, bl.a. skinbetting, "afhængighed", mv.

Fælles for de unge er, at gaming motiverer dem i dagligdagen – at spillene og spiluniversene er noget de aktivt opsøger. En fælles udfordring for de unge i målgruppen er, at de ikke kommer meget ud – ofte fordi de aktivt fravælger det (typisk pga. gentagne sociale nederlag). Derfor er det nødvendigt, at spillene i den bedst mulige setting – fysisk og sammen med andre ligesindede – kan facilitere en grad af fastholdelse og commitment til gruppen.

Om dette hæfte

Hæftet her er tænkt som inspiration for kommuner, der overvejer at starte et gaming gruppetilbud.

Gaming Gruppen udsprang oprindeligt af et pilotprojekt mellem Center for Digital Pædagogik og Ungekontakten i Aarhus Kommune. I dag er konceptet forankret i flere kommuner. Det er erfaringerne fra det oprindelige projekt, som CfDP i dag videreformidler igennem konkrete læringsmaterialer og vejledninger.

Udbredelsen af grupperne er muliggjort ved hjælp af støtte fra Ældre og Sundhedsministeriet.

Vil du starte op?

Vi har udviklet opkvalificerende undervisningsforløb og læringsplaner, og vi tilbyder sparring til implementering af Gaming Gruppen i jeres kommune. Materiale og undervisning kan bestilles mod betaling ved henvendelse til Center for Digital Pædagogik.

For mere information:

Center for Digital Pædagogik

Projektleder Christian Mogensen

christian@cfdp.dk

Telefon 86 370 400

cfdp.dk/gaminggruppe

GAMING



Der vil være unge i målgruppen, som har så komplekse problemer, at det kan besværliggøre eller potentielt ødelægge gruppedynamikken, hvilket risikerer at hindre udvikling hos både den enkelte unge og i gruppen som helhed.

Som udgangspunkt ønsker vi ikke at arbejde med skarpe eksklusionskriterier, men under formødet vil det blive vurderet, om den unge vil få gavn af Gaming Gruppen, eller om der er behov for et andet specialiseret tilbud.

Gaming Gruppen har siden sin opstart rummet både overmåde introverte unge, men også udadreagerende unge. Der er ingen diagnostiske eller personlighedsmæssige eksklusionskriterier - gruppen i Aarhus har siden sin opstart været beregnet til at kunne rumme alle. I de tilfælde, hvor den unge er blevet vist videre til et andre tilbud, har den unge ikke kunnet se formålet med gruppen, og forældre eller kontaktperson har ikke kunnet etablere et fast fremmøde undervejs. Når forældrene vælger ikke at deltage i undervisning og møder, og den unge ikke støttes ifht. fremmøde, kan pladsen i gruppen være så stor en udfordring, at arbejdet ikke er hensigtsmæssigt.

Særligt i opstartsfasen har gruppen behov for at være i (så vidt muligt) faste rammer, og her kan unge, der fylder meget i det sociale rum sagtens passe ind, selvom det forudsætter et stabilt fremmøde. Både så den unge kan vænne sig til den nye arenas spilleregler, men også så de andre unge kan vænne sig til, at der er lidt mere "tryk på", end de måske er vant til, da flere kan have være udmeldt af skole, indskrevet på specialskoler el.lign. Fremmødet og engagementet fra både ung og forælder er derfor det vigtigste inklusionskriterium, særligt i starten af forløbet.

Gruppeinddeling efter niveau

Gaming Gruppens vigtigste aktivitet er at spille computerspil – sammen. Derpå er bygget flere aktiviteter som retter sig mod de unges forskellige niveauer. I Aarhus er forløbet inddelt i fire ugedage og fire separate hold med forskellige aktiviteter:

Aspiranthold

For unge, som er nye i forløbet. Fokus på undervisning, kommunikation, og grundlæggende sociale interaktioner.

Elitehold

For unge, som har været i forløbet længere tid (ofte over seks måneder). Fokus på dygtiggørelse, selvstændighed, komplicerede sociale interaktioner.

Åbent hold

For alle indskrevne unge som har lyst. Fokus på samvær, relationsdannelse, dygtiggørelse og hygge.

Pensionisthold

For unge som er udskrevet fra projektet. Fokus på frivillighed, mentor-forhold, dygtiggørelse og social forankring.

Det vil ikke være nødvendigt at starte med mere end ét hold. I Aarhus har Gaming Gruppen kørt i mere end 3 år og er vokset naturligt; de nye hold er bygget på en efterspørgsel direkte fra de unge og en pædagogisk vurdering fra fagpersonalet.

Udviklingen i fokusområder kan også inddrages naturligt på et samlet hold, hvor man vil starte med at fokusere på undervisning, læring og grundlæggende social

træning for derpå at udvide til komplicerede sociale øvelser samt åbne op for en mere fri arena for de unge. Formatet af hold og skema vil være en lokal vurdering, men Center for Digital Pædagogik vil selvfølgelig stå til rådighed for sparring.

Bemanding

Gaming Gruppen er bygget op omkring et fagligt parløb mellem en pædagogfaglige medarbejder og en nørd. De to faglige profiler bestrider hver deres særrområde i gruppens daglige arbejde, og bør for så vidt muligt begge deltage i gruppeaktiviteter, samtaler og møder. Den pædagogfaglige medarbejder bidrager med et pædagogisk fokus, hvor der sørges for, at alle deltager i aktiviteterne, føler sig hørt, bliver rummet, får plads til at snakke om både spil og privatliv, og helt overordnet har det godt og fungerer konstruktivt i gruppen. Således udfylder den pædagogfaglige medarbejder en almen-pædagogisk indsats, men for en særlig gruppe af unge.

Nørd-rollen er mere specifik for Gaming Gruppe-konceptet, og kan dækkes af personale udenfor den pædagogfaglige personalegruppe. Nørden skal være den voksne der kan stå på mål for de unges spørgsmål, tanker og holdninger om spil og spilkultur. Nørden har indgående viden til hvordan skinbetting, spiltider, fastholdelsesmekanismer m.v. foregår i de enkelte spil, og kan derudover også træne eller instruere de unge i, hvordan man bedst præsterer i og mødes om de spil, som er mest populære i gruppen.

I Aarhus har nørd-rollen været udfyldt af personale med en faglig baggrund og dyb personlig interesse i computerspil og sekundært en pædagogisk indsigt. For nørd-rollen er en videregående uddannelse ikke nødvendig, og kan udfyldes særdeles tilfredsstillende af en ufaglært men pædagogisk orienteret spilnørd. Tilsvarende er det et plus, men ikke en nødvendighed, hvis den pædagogfaglige medarbejder har en interesse og/eller indsigt i enkelte populære spil.

Det er vigtigt, at både nørdens og de pædagogfaglige medarbejders rolle er tydelig overfor de unge, og selvom man naturligt supplerer hinanden og glider ind over hinandens primære områder, letter det identifikationen for de unge. De unge vil bruge fagpersonalet som rollemodeller - ofte for at spejle sig i enten nærværende eller digitalt engagerede voksne. Derfor er det vigtigt at fagpersonalet er tydelige omkring "hvem man er".

Visitation

I Aarhus er de fleste unge i Gaming Gruppen visiteret internt via kommunens Ungdomscenter. Flere af de unge har været indskrevet i Ungdomscentret i andre forløb, herunder Aggression Replacement Training (A.R.T.), kreative værksteder, pædagogisk opsyn el. lign. De fleste unge er visiteret efter §11, stk 3 i serviceloven, mens andre er henvist efter §52 i serviceloven. Enkelte er tilknyttet via direkte henvendelse fra forældre.

I Aarhus har det fungeret bedst med henvisninger efter §52, da den giver mulighed

for tilknytning af en fast kontaktperson. Kontaktpersonerne har ofte fungeret som beskyttende faktor ifht. de unges fastholdelse i projektet, hvor det for nogle kan være svært at møde ind til faste aftaler. Nogle unge har også brug for pædagogisk kontakt og opsyn, udover hvad der kan forventes af Gaming Gruppens ugentlige møder.

Det vil være muligt at lave et opsøgende arbejde i lokale esportsforeninger, ungdomsklubber m.v., for at møde nogle af de unge i målgruppen inden de bliver så tunge, at der vil være en kommunal pædagogisk opmærksomhed på dem. Det har ikke været nødvendigt eller endsige muligt i Aarhus Kommune endnu, da man siden opstarten har haft venteliste fra Ungdomscentrets egne rækker.

"Jeg var stort set ikke i skole i hele niende klasse. Jeg sov meget – faktisk i det meste af den tid, hvor jeg skulle have været i skole. Og så spillede jeg bagefter. Jeg blev træt af skolen og lektierne, selve formen. Det her sted har hjulpet mig meget og jeg går nu på kombineret ungdomsuddannelse. Jeg blev færdig med danskeksamen for en måned siden, har lavet halvårsfilm. Jeg er helt færdig til december."



02

Oversigt: Gruppens aktiviteter

En indskrivning i Gaming Gruppen kan forløbe forskelligt alt afhængigt af den unges situation, men et ensartet og normaliseret gruppenforløb letter inklusion, sociale bånd og pædagogisk arbejde.

Meet up

Foretages inden opstart i Gaming Gruppen.
Deltagere: Ung, pædagogfaglig projektmedarbejder, forældre og evt. kontaktperson.

Et kort møde, hvor den unge præsenteres for Gaming Gruppen og det videre forløb.

- I mødets første del kan forældre og/eller kontaktperson deltage. Her tales der åbent om spil, grundlag for indskrivning m.v.
- I mødets anden del samtaler den unge alene med den pædagogfaglige projektmedarbejder. Her testes der bl.a. for trivselsscore, personlige mål m.v. (Se gaming-gruppe.dk for mere information).

Undervisning og øvelser - unge

Foretages i første del af Gaming Gruppen (I Aarhus på Aspirant Holdet).
Deltagere: Gruppe af unge, nørd og pædagogfaglig projektmedarbejder. Som

start på en session undervises de unge i 15-30 minutter i emner relateret til spilkultur. Se afsnit Undervisningsmateriale for uddybning heraf, samt gaminggruppe.dk for værktøjer til undervisningen.

Undervisning - forældre

Foretages i første del af Gaming Gruppen. (I Aarhus på Aspirant Holdet)

Deltagere: Gruppe af forældre, nørd- og pædagogfaglig projektmedarbejder.
Forældrene undervises i 45-60 minutter i emner relateret til spilkultur, gaming og psykologi. Forældrene kan med fordel undervises umiddelbart efter de unges undervisning, hvor de unge da går ind og gamer. Se afsnit Undervisningsmateriale for uddybning heraf, samt for værktøjer til undervisningen.

Gaming

Undervejs i hele Gaming Gruppe-forløbet.
Deltagere: Gruppe af unge, nørd og pædagogfaglig projektmedarbejder.

Under ledelse af en af projektmedarbejderne



bliver de unge enige om, hvad de har lyst at spille. Det kan ofte være en fordel at aftale ét spil i første halvdel af en session, og et andet den næste. En af medarbejderne, oftest nørden, deltager som spiller for at sikre en prosocial kommunikation og spillestil. Såfremt der er nøjagtig så mange unge, som ét hold i det foretrukne spil kræver, kan opsynet foregå ved blot at være i rummet undervejs i spillet, og indtage rollen som coach/træner gennem en autentisk og engageret tilstedeværelse: Uden mobiltelefon, men med forståelse og nysgerrighed for spillet samt et øje på, hvordan de unge har det i det sociale rum.

Se afsnittet 'En typisk session' for uddybning

Andre aktiviteter

Undervejs i hele Gaming Gruppe-forløbet. Deltagere: Gruppe af unge, nørd og pædagogfaglig projektmedarbejder.

Aktiviteter som LAN (offline spilturneringer), museums- eller biograftur, fællesspisning o.lign. kan anvendes som pædagogiske aktiviteter, eller som slutmål for de unges

medbestemmelse eller (andre) særinteresser.

I Aarhus har særligt LAN-events været en produktiv gulerod for de unge. Med udgangspunkt i, at de selv skulle skabe og forme eventet har de kunnet udstikke egne retningslinjer, regler og turneringsstrukturer, samt fundet samarbejdspartnere og holdkammerater.

I Aarhus har man (per december 2018) haft 6 LAN-events fordelt over 3 år. Hvert event har haft en styregruppe af unge, som i fællesskab har skullet beslutte eventuelle turneringer, opstilling af computere, tidsrum og regler for eventet. Hvorom selve LAN-produktet har været som så mange andre mindre lokale LAN-events, så har processen dertil hver gang været enorm givtig for de unge arrangører. Når de voksne – både nørd og pædagogfaglig projektmedarbejder – kun støtter og ikke driver processen, kommer samarbejdet og kommunikationen automatisk. Det har virket særdeles positivt at lade det ellers angstprovokerende gruppearbejde have et formål som ligger inden for de unges særinteresse og faglige hjemmebane.



03

Hvordan forløber en typisk uge?

Typisk forløber dagene i gruppen i Aarhus som følger.

Aspirantholdet - Mandag:

15.00 - 15.30:	Ankomst og løs snak
15.30 - 15.55:	Undervisning eller øvelse
15.55 - 16.00:	Aftale om hvilke spil man vil spille
16.00 - 16.45:	Første spil
16.45 - 17.30:	(Eventuelt) Andet spil
17.30:	Tak for i dag

Pensionistholdet - Tirsdag:

15.30 - 17.30:	Frit spil
----------------	-----------

Eliteholdet - Onsdag:

15.00 - 15.30:	Ankomst og løs snak
15.30:	Aftale om hvilke spil man vil spille
15.30 - 17.00:	Spil
17.00 - 17.45:	Fællesspisning
17.45 - 19.00:	Andre aktiviteter (Foredrag, fingerstriik, tegning)

Åbent hold - Torsdag:

15.00 - 15.30:	Ankomst og løs snak
15.30 - 15.35:	Aftale om hvilke spil man vil spille
15.35 - 16.30:	Første spil
16.30 - 17.30:	Andet spil
17.30:	Tak for i dag



05

Det her er en menneskelig indsats

Gaming Gruppen er et pædagogisk og socialt værktøj, og er derfor kun så effektivt, som det bliver brugt. Gruppen er designet som et tilbud til de unge, hvor det sunde ungdomsliv - herunder fysisk sundhed, menneskelig kontakt, hobbyer og læring formidles og faciliteres både gennem spil, men endnu mere via spillerne. Skærmene må aldrig træde foran den menneskelige kontakt, gruppen kan formidle, og manualen og dens øvelse bør ikke prioriteres over pædagogisk og menneskelig erfaring. Vi stoler helt på, at det fagpersonale, som følger manualen og dens øvelser, gode råd og viden, også har en faglig erfaring og pædagogisk indsigt der kan sættes i spil i mødet med den unge - så brug den!

Computerspil repræsenterer en kulmination på mange års nysgerrighed, udvikling og teknologi. De er designet til at tage fat i os, præsentere os for en god oplevelse og give os lyst til at vende tilbage. Computerspil er designet til mennesker - ikke spillere. Når børn og unge drages af nogle spil frem for andre, er det fordi spillene ser ud til at kunne dække de behov og ønsker, som børnene og de unge har. Det er vigtigt at behandle opførsel foran skærmen med "almindelig" pædagogik. Dannelsen er ikke afviklet, bare fordi opførslen er blevet digital.

Se på årsagen før virkningen

Når nogle børn og unge synes at 'sidde fast' foran computerspillet, er det dog stadig meget sjældent fordi de tilvælger spillet på bekostning af fysisk og socialt samvær med jævnaldrende, og oftere fordi de mistænker den fysiske og sociale relation for at have et dårligt output i forhold til computerspillene. Hvis man regner med, at skoletimerne er fyldt med akademiske nederlag og frikvartererne med sociale ditto, så har man ikke lyst at tage i skole, og gemmer sig måske i stedet på sit værelse. Når man alligevel sidder på værelset bliver spillet og dets løfter om relationer, oplevelser, mestring og udvikling desto mere dragende. Det betyder ikke, at spillet har taget magten, det betyder, at skolen har mistet sin.

En problematik som denne; at en ung ikke vil i skole og isolerer sig på sit værelse med sine spil, kan både løses ved at lukke for strømmen og prøve at tvinge den unge væk fra den digitale sutteklud som computerspillene synes at være blevet. Men... Vi kan også spørge os selv, hvad der er sket, siden den unge ikke tror på, at skolen og de jævnaldrende rummer muligheden for kammeratskab og udvikling. I Gaming Gruppen i Aarhus har vi ofte set, at de unge synes deres diagnose, baggrund, familie

eller andre udfordringer står i vejen for, at man kan have det godt i skolen eller i hjemmet. Derfor isolerer de sig og finder ekstra værdi i spillene - netop fordi de er isoleret eller på anden måde sårbare.

Vend perspektivet på hovedet

Hvis vi vender den klassiske SLUK-tanke om, laver vi også et teknologisk problem om til et pædagogisk og menneskeligt. Det er sundt. For her kan vi gribe ind og forstå den unge som et sårbart menneske, i stedet for som en gamer.

Ligeledes er der et vigtigt pædagogisk kunstgreb i at forstå den unge som råber af med- og modspillere, den unge som bruger for mange penge på skins, den unge som hellere vil tale engelsk end dansk, som en ung i en menneskelig og pædagogisk krise, snarere end en fanget i spillenes vold.

Vores indsats skal være menneskelig førend den er teknologisk.

Tak fordi du er nysgerrig!

For mere info om tilbuddet og læringsmaterialerne

Center for Digital Pædagogik

Projektleder Christian Mogensen

christian@cfdp.dk

Telefon 86 370 400

cfdp.dk/gaminggruppe

Udarbejdet af



Med støtte fra

