



RAPPORT



Oppland fylkeskommune
VALDRES
videregående skule



KoRus-Øst
Kompetansesenter rus – region øst

Valdresungdom og dataspill

– HVORDAN MAN KAN JOBBE MED PROBLEMATISK SPILLADFERD I SKOLEN





1.0 Forord

KoRus-Øst (Kompetansesenter rus – region øst) er et regionalt kompetansesenter som på oppdrag fra Helsedirektoratet arbeider med rus- og avhengighetsproblematikk. Som en del av dette oppdraget er KoRus-Øst tildelt et nasjonalt ansvar for fagområdet pengespill og problematisk spilleatferd.

En del av oppdraget innebærer å bistå med kompetanseheving i kommunene og spesialisthelsetjenesten. Dette gjøres blant annet med å tilby undervisning og hjelpemateriell relatert til fagområdet.

Som en del av dette arbeidet har KoRus-Øst i samarbeid med Valdres vidaregåande skule vært med på å finansiere og bidra faglig i et prosjekt hvor målet har vært å se på skolens mulighet til å forebygge problematisk spilleadferd og ved tidlig identifisering hjelpe elever til å regulere bruk av dataspill.

Prosjektet pågikk i perioden 2014-2016.

KoRus-Øst, august 2016



Innhold

1.0 Forord	3
2.0 Innledning	6
2.1 Prosjektbeskrivelse	7
2.2 Pedagogisk plattform	7
2.3 Målsettinger for prosjektet	8
2.4 Vurdering av måloppnåelse	8
3.0 Beskrivelse av tiltak og verktøy	9
3.1 Basisgruppemøte	9
3.2 Foreldremøte	10
3.3 Samtaleguiden	12
3.4 Endringsavtalen	13
3.5 Beskrivelse av et samarbeid med en elev	15
4.0 Avslutning	18

2.0 Innledning

Bakgrunnen for prosjektet var et økt fokus på spillproblematikk og hvordan dette påvirker elevenes gjennomføring av skolegang, deltakelse i fritidsaktiviteter og forhold til familie og venner.

Gjennom arbeidet med prosjektet og møtene med ungdom, har fokus eller problemstilling endret seg;

-fra:

hvordan dataspill påvirker ungdommenes liv

- til:

hvordan levd liv gjør seg utslag i problem-skapende spilling

Valdres videregående skule har et elevtall som varierer mellom 5-600 elever. Det er en videregående skole i Valdres som rekrutterer ungdommer fra alle seks kommunene i dalføret med omtrent 18.000 innbyggere. Skolen ligger fire km fra tettstedet Fagernes, som i de senere årene har fått bystatus. Likevel kan vi vel si at nærområdet mer bærer preg av land enn by. Skolen

har både studieforberedende og yrkesfaglige utdanningsprogram. Ca. 100 av skolens elever er hybelboere, de fleste andre er avhengige av busstransport til skolen.

Rapporten tar for seg beskrivelse av målsettinger, vurdering av måloppnåelse, beskrivelse av arbeidsmodeller og utført arbeid. Beskrivelsene av utført arbeid er anonymisert. Enhver likhet med virkeligheten er ikke tilfeldig, men mere en del av et typisk problemområde.

Vi ønsker å takke KoRus-Øst som gjennom prosjektmidler og veiledning har gjort det mulig for oss på Valdres videregående skule å fordype oss i dette temaet og tilegne oss slik kunnskap. Vi vil rette en spesiell takk til Hélène Fellman som med sin dyktighet og velvillighet har veiledet oss gjennom prosjektet og raust delt sine erfaringer og kunnskap med oss.

Vi håper rapporten gir ideer og inspirasjon.

Valdres videregående skule april 2016



2.1 Prosjektbeskrivelse

Prosjektet har vært organisert i en styringsgruppe og en arbeidsgruppe. Arbeidsgruppa har utarbeidet samtaleverktøy til bruk ved foreldremøter og basisgruppemøter (klassens time). Disse er brukt som utgangspunkt for å sette fokus på og skape dialog rundt emnet databruk og spill. Ungdomskontaktene og helsesøster har hatt kontakt med enkeltelever med spillproblematikk, og har fått jevnlig veiledning av KoRus-Øst.

Det har vært arrangert flere kompetansehevingsdager med faglig bidrag fra KoRus-Øst. Dagene har vært for både lærere ved Valdres videregående skule og eksterne samarbeidsparter som sosiallærere og rådgivere ved ungdomsskolene, barnevern, BUP, helsesøstre i kommunene, NAV-ansatte mfl.

2.2 Pedagogisk plattform

Valdres videregående skule har en visjon og en pedagogisk plattform. Den samler alle de målene vi har for elevene ved skolen vår, og kan oppsummeres slik:

- Vi ønsker at du skal være fornøyd og delta med begeistring i vårt skolesamfunn. Det er viktig for deg og din læring at du er motivert og får være engasjert sammen med dine medelever. Slik kan du oppleve at du og dine klassekamerater skaper arbeidsglede.
- Vi ønsker å gi deg mulighetene til å lære og få kunnskaper som du trenger for å nå dine mål. Du skal noe så enkelt - men også vanskelig - som å lære å lære - for resten av livet.
- Du tenker kanskje at skolen handler mest om fag og kunnskap? Den gjør det - men den handler også om andre ting som er viktig for deg som ungdom. Hele året gjennom arrangeres det ulike kulturelle aktiviteter, både i og utenfor skoletiden.
- Det er viktig at du og dine medelever får et best mulig tilbud til videregående opplæring her ved Valdres videregående skule. For å kunne gi et slikt tilbud må vi samarbeide med lokalsamfunnet og arbeidslivet ellers i Valdres. På denne måten kan du få mulighet til å hospitere, få utplassering og læreplass når du trenger det.
- Du skal oppleve utvikling, bli klokere, få mer eventyrlyst, se mulighetene sammen med andre og alene. Og aller mest få tro på at du skal kunne nå dine drømmer i framtida.



2.3 Målsettinger for prosjektet

Målsettingene for prosjektet var følgende:

1) Det er skapt en felles forståelse for og basiskunnskap om overdreven bruk av dataspill og sosiale medier, bevist ved at verktøy er implementert.

2) Det er grunnlag for å møte problematikken tidlig, bevist ved at ansatte vet hva som kan gjøres for å løse eventuelle problemer knyttet til dataspilling og skoleprestasjoner.

3) Økt kompetanse og tverrfaglig samarbeid i aktuelle lokale fagmiljø, bevist ved at det er kontakt mellom de ulike instansene vedrørende konkrete personer.

2.4 Vurdering av måloppnåelse

1) Det er skapt en felles forståelse for og basiskunnskap om overdreven bruk av dataspill og sosiale medier, bevist ved at verktøy er implementert.

For å lykkes med dette har det vært avgjørende at prosjektet har vært forankret i ledelsen, og kompetanseheving har vært lagt inn i årsplanen som kurs på planleggingsdager for alle skolens lærere. Arbeidsgruppa har også fått tid på lærernes fellesmøter til å informere om prosjektet og verktøyene vi har utarbeidet.

Verktøyene blir i varierende grad brukt på foreldremøtene for vg1-klassene, og i basisgruppemøtene som et utgangspunkt for samtale og dialog med elever og foresatte.

Målet er delvis nådd ved at det er lagt et godt grunnlag for felles forståelse og basiskunnskap om overdreven bruk av dataspill, og at dette er forutsetningen for videre implementering i skolen vår. Implementering er ikke gjort en gang for alle, det er en prosess. Det må jobbes med, både ovenfor ansatte som har vært her en stund og ikke minst for nye som kommer til.

2) Det er lagt et grunnlag for å møte problematikken tidlig, bevist ved at ansatte vet hva som kan gjøres for å løse eventuelle problemer knyttet til dataspilling og skoleprestasjoner.

Lærere og ledelse ved skolen vet hvor de kan henvende seg dersom de får kjennskap til elever som sliter med å regulere spill og databruk, og balansen med skole, fritid, familie og venner. Intensjonen er ikke at alle skal kunne alt, men at alle bør kunne noe. Lærere skal kunne se og identifisere at en elev har et problem, og vite hvor i organisasjonen det er hjelp å få. Målet er nådd.

3) Økt kompetanse og tverrfaglig samarbeid i aktuelle lokale fagmiljø, bevist ved at det er kontakt mellom de ulike instansene vedrørende konkrete personer.

Vi har hatt samarbeid med BUP, DPS og barnevern 1 gang pr. måned i forbindelse med faglig veiledning. Vi har fått veiledning på ulike problemstillinger og konkrete anonymiserte saker, og vi har også drøftet saker der det spesielt handler om spillproblemer. Det er kunnskap om prosjektet i ulike fagmiljø, og vi blir kontaktet i enkelttilfeller. Målet er nådd.

3.0 Beskrivelse av tiltak og verktøy

3.1 Basisgruppemøter

Basisgruppemøte er klassens time. Her blir det tatt opp aktuelle saker fra eks. elevrådsrepresentant og/eller kontaktlærere. Timen, som avholdes til fast tidspunkt hver uke, kan også brukes til å jobbe med/belyse ulike tema, som ungdom og databruk. For å sette fokus på, og skape dialog rundt dataspill og databruk har vi utviklet et verktøy for kontaktlærere til bruk i basisgruppemøtene. Formålet med verktøyet er å øke dialog og oppmerksomhet om dataspill og databruk.

Tema: Dataspill og databruk

Du som kontaktlærer kjenner klassen din best og vet hva som skaper best forutsetninger for en god og åpen samtale blant elevene. Eksempelvis kan de sitte i ring eller i mindre grupper som to og to eller tre og tre. Stå gjerne ved tavla og noter i stikkordsform hva elevene forteller. For å oppsummere på slutten av timen, gå igjennom det elevene har sagt og sikre at alle meninger blir hørt.

Påstander til refleksjon og diskusjon:

- Jeg synes det er vanskelig å regulere tida jeg bruker på PC/internett.
- Jeg klarer fint å disponere tida mi på ulike aktiviteter (databruk, lekser, fysisk aktivitet, venner, fest osv.).
- Jeg ser ikke på telefonen under felles måltider.
- Det er greit å bruke nettet/sosiale media til å uttrykke meninger jeg ikke tør å si face to face.

Diskuter også ungdommers uttalelser:

- Vi ønsker at foreldrene fortsatt bryr seg om og interesserer seg for det vi holder på med.
- Vi kan noen ganger trenge hjelp til å slå av pc'en selv om vi protesterer når foreldrene gjør det.
- Vi skulle ønske lærerne hadde slått hardere ned på bruk av Facebook, Youtube og lignende i timene.
- Kanskje elevene kommer fram til sine egne kjøreregler for databruk i klassen?

Referat fra basisgruppemøte med fokus på ungdom, dataspill og databruk:

Jeg startet timen som oppsatt. Elevene var forberedt på temaet, og mumlingen hadde allerede begynt da jeg ba om ro i klassen. Dette er tydelig noe som engasjerer de fleste elevene, i mindre eller større grad.

Vi tok utgangspunkt i malen som er utarbeidet gjennom prosjektet. I min klasse er erfaringen at det er best å sitte i ring for å oppnå en best mulig dialog. Jeg setter gjerne både stol og pulter i ring, da føler ofte ikke elevene seg så utsatt. Når vi går gjennom påstandene og under diskusjonen står jeg ved tavla og noterer noe av det elevene sier.

Eleven sier at de bruker mye tid på pc i forhold til lekser, og da er det lett å fortsette å sitte foran skjermen når skolearbeidet er unnagjort.

Det blir diskusjon rundt det å bruke sosiale medier når det gjelder ting de ikke tør si «face to face». Men de blir for så vidt enige om at det de ikke tør å si direkte, kan de holde for seg selv. Noen sier at dette ikke alltid er lett å etterleve.

Videre sier noen elever at de klarer fint å disponere tida si. «Vi sitter jo ikke så mye på Instagram da!».

Mange synes imidlertid at det er vanskelig å disponere skjermtida selv, uten hjelp fra voksne. Samtidig som de ønsker å få tillit og ta ansvar selv.

Elevene ønsker at voksne skal “practice what they preach”.

«Vi skulle ønske lærerne hadde slått hardere ned på bruk av Facebook, Youtube og lignende i timene».

Dialogen går fort over i hvordan de enkelte elevene forholder seg til hverandre og hvilke regler som burde gjelde. Så vi går over til å lage kjøreregler for klassen.

Kjøreregler:

Alle legger telefonen sin i kurven som læreren låser inn hver time. Vi får den tilbake når timen er over. Alle skjermene skal være nede fram til læreren sier det er greit, eller vi skal bruke den i arbeidet. Når vi bruker pc'n i timene så flytter læreren seg bakerst i rommet så den har oversikt, eller beveger seg rundt blant elevene.

«Har du ikke noe fint å si så ikke si noe i det hele tatt» - gjelder også på sosiale medier.

Utfordringen blir å håndheve reglene, noen uroligheter rundt dette selvfølgelig, men det virker som de ønsker å prøve i alle fall.

Kari, kontaktlærer 2STC

3.2 Foreldremøte

På noen av skolens foreldremøter har vi tatt utgangspunkt i Örebro Preventionsprogram, ÖPP.

ÖPP er et forebyggingsprogram, som har til hensikt å forebygge tidlig alkoholdebut, ungdomsfull og normbrudd blant ungdom ved å henvende seg til foreldrene og styrke foreldresamarbeidet.

Vi har derfor, med inspirasjon fra ÖPP laget et program som kontaktlærerne kan bruke i foreldremøter for å skape dialog både elevene seg i mellom og mellom elever og foreldre. Med dette programmet ønsker vi å kunne bidra til at foreldrene kan drøfte regler og grenser for databruk og dataspill både med andre foreldre, og egne ungdommer³.

³) ÖPP er forebyggingsprogram som mange kommuner bruker i sitt rusforebyggende arbeid. Etter at prosjektet ble startet har Korus-Øst utviklet et nytt program som erstatter ÖPP. Det nye programmet har fått navnet Utsett! og bygger delvis på elementer fra ÖPP. For informasjon om Utsett! se; www.rus-ost.no

Tema: Dataspill og databruk

Dette er et verktøy med formål å øke dialogen rundt temaet dataspill og databruk. Det anbefales å organisere deltakerne i grupper. Eksempelvis kan de sitte i ring eller i mindre grupper som to og to eller tre og tre, elever og foreldre hver for seg.

1) Vi presenterer temaet dataspill og databruk ved å vise til resultater fra Ungdataundersøkelsen⁴ og hva den sier om situasjonen her i Valdres. Om hva de unge selv opplever som viktig og riktig. Ungdataundersøkelsen er lokale undersøkelser som blir gjennomført på ungdomsskolen og i videregående skole. Undersøkelsen er anonym og frivillig, og det er ikke mulig å identifisere svarene. Spørsmålene handler blant annet om hvor fornøyd ungdom er med livene sine, hvordan de trives på skolen og hjemme, hva de holder på med på fritiden og spørsmål om rus og relasjoner til foreldrene. Svarene fra undersøkelsen skal kunne brukes i utviklingsarbeid for å bedre ungdoms levekår lokalt.

2) Gruppene får ulike påstander og uttalelser de skal diskutere og snakke sammen om.

Påstander til refleksjon

- Jeg synes det er vanskelig å regulere tida jeg bruker på pc/internett.
- Jeg ser ikke på telefonen under felles måltider.
- Det er greit å bruke nettet/sosiale media til å uttrykke meninger jeg ikke tør å si face to face.

⁴) Se www.ungdata.no eller www.rus-ost.no

Diskuter også ungdommers uttalelser:

- Vi ønsker at foreldrene fortsatt bryr seg om og interesserer seg for det vi holder på med.
- Vi kan noen ganger trenge hjelp til å slå av pc'n selv om vi protesterer når foreldrene gjør det.
- Vi skulle ønske lærerne hadde slått hardere ned på bruk av Facebook, Youtube og lignende i timene.
- 3) Oppsummering skjer ved at kontaktlærer/møteleder spør gruppene om hva de har snakket om. Stå gjerne ved tavla og noter i stikkordsform hva deltakerne forteller. Det oppstår ofte gode diskusjoner mellom gruppene i oppsummeringen.
- 4) Kanskje foreldrene i samarbeid med sine elever kommer fram til noen felles kjøreregler for databruk etter skoletid?

Referat fra foreldremøte:

Foreldremøtet starten med en felles økt med informasjon i gymsalen for alle vg1 klasser, før vi samlet oss klassevis. Det var dessverre ikke alle foreldrene som møtte, men vi var en allright gjeng.

Både foreldre og elever var forberedt på temaet. Det var noe utfordrende å komme i gang da flere opplevde at temaet ikke var relevant for dem, men vi fikk til slutt i gang en god dialog.

Jeg som kontaktlærer fulgte malen for opplegget som er utarbeidet av gruppa som jobber i spillprosjektet. Delte opp i grupper, foreldre og elever hver for seg. De fikk presentert en del påstander gruppene skulle diskutere. Det var når vi skulle presentere fra hver gruppe at dialogen og temperaturen steg!

Det ble tydelig at i denne klassen var elever og foreldre ganske uenige i flere ting, spesielt rundt påstander om regulering av bruk av både pc og tlf, både spill og sosiale medier.

Noen utsagn vi skrev på tavla:

Ønsker at voksne skal "practice what they preach".

«Vi kan noen ganger trenge hjelp til å slå av pc'n selv om vi protesterer når voksne gjør det».

Det er vanskelig å lære treårningen å sitte stille ved bordet når voksne og ungdom spretter opp for å ta tlf, spiller eller chatter.

En elev uttrykker at han ønsker at foreldrene er mer oppmerksomme.. spesielt rundt mid-dagssituasjonen, da dette ofte er det eneste samlingspunktet i løpet av dagen.

Noen foreldre blir enige om å forsøke felles regler for en periode, reglene innebar regulering av skjermtid, pc/tlf/tv. Alle blir ikke med på forslaget da de ikke opplever dette som et problem i hverdagen.

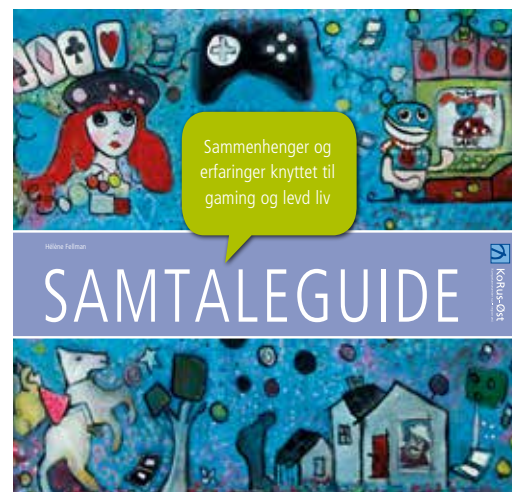
Takker for et lite, men fint foreldremøte

Geir, kontaktlærer 2BUA

3.3 Samtaleguiden

I arbeid med selvutvikling og endring av vaner er det ønskelig med samarbeidsprosesser preget av undring, økt oppmerksomhet og innsikt. KoRus-Øst har utviklet en samtaleguide som er laget med formålet å legge til rette for nettopp dette⁵.

Mange spillere vi samarbeider med forteller at deres opplevelser med mobbing, familiekrangler, manglende motivasjon og vegring for å gå på skolen har påvirket deres lyst til å spille mye. For å legge grunn for et godt samarbeid trenger vi derfor å vite noe om deres erfaringer i forbindelse med dette. For å skape denne dialogen er samtaleguiden et godt verktøy. Formålet med samtaleguiden er videre å få tilgang til personens erfaringer om spillingen sett fra hans/hennes eget perspektiv.



⁵⁾ For å bestille og få informasjon om samtaleguiden, se; www.rus-ost.no



3.4 Endringsavtalen

For ansatte i skolens øvre klassetrinn er det ofte slik at arbeid med spillrelaterte problemer må settes i verk uten foreldre/foresattes direkte deltakelse. Det vil da være viktig å arbeide ut fra spillerens egne målsettinger og ambisjoner.

Formålet med endringsavtalen er å legge grunnlag for en endring hvor spilleren selv ønsker både å følge opp skole og opprettholde spilling på et tilfredsstillende nivå.

Ved siden av å gi hjelp til viktig regulering av spilling er formålet med endringsavtalen å:

- Gi eleven/spilleren ansvaret for eget endringsprosjekt.
- Øke mulighet for å dele erfaringer – gripe en felles forståelse i en felles verden.
- Øke mulighet for positivt forsterkende tilbakemeldinger – se på små endringer som store suksesser og la eleven få vite det.

Vedlagt endringsavtalen er fire utsagn om spilling.

- Jeg stoler mer på folk i spillet enn utenfor.
- Jeg får oversikt over situasjoner på en annen måte i spillet enn utenfor spillet.
- Jeg spør om/tar imot hjelp i spillet.
- Jeg bruker den hjelpen jeg får i spillet annerledes enn jeg bruker hjelp utenfor spillet.

Å drøfte gyldigheten ved disse utsagnene sammen med spilleren før endringsavtalen settes opp vil gi et godt grunnlag og en bredere, felles forståelse av personens motivasjon for å spille og eventuelle årsaker til skoleproblemene.

Endringsavtalen settes opp for et gitt tidsrom. Jo kortere tidsrom desto større mulighet for å gi positive tilbakemeldinger på endring. Kort tidsrom gir også større rom for å knytte arbeidet opp mot skoledagen og dens konkrete utfordringer.

Endringsavtale

Avtale mellom _____ og _____

Gjeldende for perioden _____ / _____ – _____ / _____

1. Hva vil vi oppnå med denne avtalen?

Et mål pr. periode er nok. Ved målvalg og målarbeid kan vi alltid satse på sideeffekter ved måloppnåelse. Husk at mål skal være målbare. Det vil si at de må være konkrete og ikke inneholde ordet «ikke». *Eksempel: Henrik skal møte forberedt på skolen 3 dager neste uke.*

2. Hva skal jeg (spilleren) gjøre som er nytt og annerledes?

Dette punktet i avtalen må være konkret og beskrivende på handling/atferd. *Eksempel: Spille etter at lekser er utført. Ha spillefri onsdag og torsdag. Si fra til de på laget mitt at jeg ikke kan spille onsdag og torsdag.*

3. Hvordan kan andre se at jeg jobber med dette?

Dette punktet i avtalen er en beskrivelse av det som spilleren selv tenker at omgivelsene kommer til å legge merke til av endringer. Legg merke til at både virtuelle og virkelige verdens omgivelser er representert. *Eksempel: De jeg spiller sammen med ser at jeg ikke er logget på før kl 18.00. Andre ser at jeg er på skolen. De andre ser at jeg rekker opp hånda for å svare på spørsmål.*

4. Hjelp jeg trenger for å nå mitt mål:

Punktet er en beskrivelse av den hjelp spilleren selv tenker at han/hun vil trenge for å kunne nå sitt mål. Snakk gjerne om hvordan og fra hvem. *Eksempel: At spør hvordan det har gått hver dag. Ros og positiv oppmerksomhet på at læreren ser at jeg rekker opp hånden og ber meg svare.*

5. Hvordan kan jeg sabotere mitt arbeid for å nå mine mål?

Punktet er en beskrivelse av hvordan spilleren selv har erfart eller tenker seg å kunne sabotere arbeidet sitt. *Eksempel: Ved å krangle med de hjemme om spilling. Ved å spille før leksene er gjort.*

6. Er målet nådd?

Ja ☐ Delvis ☐ Nei ☐

Avtalen evalueres. Ved delvis eller ikke oppnådde mål er det mest effektivt å utforme nye mål ut fra det som hindret mål-oppnåelse. *F.eks. Hvis det som hindret meg i å nå mitt mål var at jeg ikke spurte om hjelp når det var noe jeg ikke forsto, vil mål for neste periode kunne være: spørre om hjelp tre ganger.*

Evt. barrierer for måloppnåelse:

3.5 Beskrivelse av et samarbeid med elev

Vi vil beskrive et samarbeid med en elev hvor vi belyser en gitt utfordring, bruk av tiltak, type oppfølging og utvikling/endring:

Knut sin historie og beskrivelse av hans situasjon når vi treffer han

Knut er 17 år og går andre året på studieforbere-dende. Han bor hjemme hos foreldrene, sammen med to yngre brødre.

Knut har mye fravær. Han møter uforberedt til timene. Han svarer ikke på spørsmål, og han rekker sjelden eller aldri opp hånda. Knut spiller League of Legends (LOL), et rollespill over internett. Utredninger hos PPT har ikke resultert i noen diagnose eller andre konkrete utfordringer.

Hvordan kom han i kontakt med prosjektet

Etter en kompetansehevingsdag med fokus på spill, tar kontaktlærer kontakt med oss i pro-sjektet. Etter denne dagen har han hatt et større fokus på og mer kompetanse rundt dataspill, og har fått en mistanke om at Knut spiller mye. Ungdomskontakt i prosjektet kaller inn Knut til samtale. Knut forteller da at han kanskje har et problematisk forhold til dataspill.

Mål vi satte for vårt arbeid med Knut

1. Ungdomskontakt har faste samtaler med Knut en gang pr uke for gjennomgang av ukeplan og struktur.

2. Mor ser til at Knut tar pause fra spillet for å gjøre lekser.

3. Ungdomskontakt har jevnlig dialog med kon-taktlærer for oppdatering av fravær og det faglige.

4. Arbeid med endringsavtale.

Beskrivelse av samarbeid og prosess

Samarbeidet med Knut har vært preget av at Knut har unndratt seg kontakt, vært mye borte fra skolen og ikke så villig til å snakke med oss. Etterhvert ble han i økende grad interessert i å fortelle om seg selv.

I samtalene med Knut brukte vi samtaleguiden, som tidligere beskrevet i avsnitt 3.3. Knut beskri-ver erfaringer med mobbing gjennom hele ung-domsskolen når han svarte feil. Han fortalte at han derfor har sluttet å svare på spørsmål fra læreren, og at han ikke tør å rekke opp hånda enda han vet svaret. Han forteller at han ikke gjør lekser fordi han spiller bort tiden.

Følgende er beskrivelser av samtaler vi hadde. Uttalelsene fra Knut gjør inntrykk på oss og leg-ger grunnlag for et arbeid med fokus på årsaker mer en symptomer.

UK (Ungdomskontakt): «Jeg stoler mer på folk i spillet enn utenfor, er det sant eller usant?»

Knut: «Det er sant....»

Endringsavtalen kan også lastes ned på www.rus-ost.no.

UK: «Å ja- hvordan da?»

Knut: «Jeg mener folk i spillet de er der for deg- de bryr seg om du kommer eller ikke.»

UK: «Hvordan bryr de seg?»

Knut: «De spør etter deg hvis du ikke kommer- de glemmer deg liksom ikke. De kan bli sure hvis du ikke gir beskjed eller ikke kommer.»

UK: «Så de blir sure? Hvordan er det for deg da- når de blir sure?»

Knut: «Klart det er kjipt- men det betyr også at jeg betyr noe for dem- at jeg har en jobb å gjøre.»

UK: «Hva er konsekvensene av å være borte for deg?»

Knut: «De kan være store altså. Konsekvensene av å være borte fra spillet er mye større enn konsekvensene av å være borte fra skolen.»

UK: «Spiller du PVP eller PVE?»

Knut: «PVP selvfølgelig.»

UK: «Hva er så selvfølgelig med det?»

Knut: «Jeg gidder jo ikke å spille mot roboter eller datamaskiner. Jeg vil spille mot folk.»

UK: «Men....hva er forskjellen?»

Knut: «Jeg har større innflytelse og påvirkning.»

UK: «Så- jeg har større innflytelse på omgivelsene, i spillet enn utenfor- er det sant eller usant?»

Knut: «Det er sant- jeg ser og opplever større innflytelse i spillet enn i f.eks. skolehverdagen, skolen er firkanta og lite tilpasningsdyktig. Ingenting av hva jeg sier betyr noe.»

Med utgangspunkt i denne samtalen, arbeidet vi for en tettere dialog med kontaktlærer. På den måten ble Knut både sett og hørt i økende grad.

Gjennom strukturert lekselesing hjalp vi han med å begynne å rekke opp hånda igjen.

Vi har arbeidet mye med å strukturere hverdagen, slik at han både kan spille og gjøre lekser. I samråd med Knut kom vi fram til at han skulle gjøre lekser mellom fire og halv seks hver uke-dag. Deretter hjalp vi han med å sette grenser for spillet, så fra til sine lagkamerater at mellom fire og halv seks må han gjøre lekser, men kommer tilbake i spillet etterpå. I dette arbeidet tok vi i bruk endringskontrakten hvor noen av målene for Knut har vært å si fra til lagkameratene sine at han ikke kan spille i det aktuelle tidsrommet. Endringskontrakten ble også tatt i bruk i arbeidet med å rekke opp hånda i timene.

Vurdering av måloppnåelse

1. Ungdomskontakt har faste samtaler med Knut en gang pr uke for gjennomgang av ukeplan og struktur.

Ungdomskontakt fikk raskt god kontakt, det å kunne møte Knut i hjemmet var en positiv faktor. De gjorde avtale fra gang til gang om hvor og hvordan de skulle møtes. Utgangspunktet for samtaler var oppdateringen fra kontaktlærer angående fravær, innleveringer, prøver og andre skolefaglige temaer. Noe som også har vært avgjørende for å lykkes med dette har vært godt samarbeid med foreldrene.

Målet er nådd.

2. Mor ser til at Knut tar pause fra spillet for å gjøre lekser.

Dette var i utgangspunktet vanskelig da samspillet mellom Knut og mor var utfordrende grunnet konflikter over lang tid. De kommuniserte dårlig og det var vanskelig å forholde seg til grensesetting. Dette bedret seg en del etter hvert, da den totale situasjonen for Knut bedret seg.

Målet er delvis nådd.

3. Ungdomskontakt har jevnlig dialog med kontaktlærer for oppdatering av fravær og det faglige.

For å lykkes med dette har det vært avgjørende med et fokus på felles og likestilte mål for Knut. Kontaktlærer har vært engasjert og interessert i å hjelpe Knut med å få vurdering i fagene slik at han består. Ungdomskontakt og kontaktlærer har møttes i forkant av møtene mellom Knut og ungdomskontakt for oppdatering.

Målet er nådd.

4. Arbeid med endringsavtalen.

Knut utarbeidet en endringsavtale i samarbeid med ungdomskontakten. Her kom de fram til ulike punkter Knut skulle jobbe med for bedre å følge opp skolen. Konkrete og målbare mål ble satt og evaluert hver gang Knut og ungdomskontakt møttes.

Målet er nådd.

4.0 Avslutning

Den viktigste erfaringen vi har gjort gjennom prosjektet «Valdresungdom og dataspill» er som nevnt at vi har endret oss fra å ha fokus på hvordan dataspill påvirker ungdommenes liv til å bli mer opptatt av hvordan levd liv gjør seg utslag i problemskapende spilling. Dette påvirker oss i vårt møte med ungdommen, og har skapt bedre forutsetninger for samarbeid enn om vår eneste tanke skulle ha vært å få slutt på denne spillinga.

Ved å ha en ikke-vitende holdning, være nysgjerrig og å undre seg sammen med, skapes en likeverdighet i relasjonen der ungdommen i større grad reflekterer over sin egen situasjon.

I rapporten har vi beskrevet tiltak og verktøy som vi har utarbeidet og brukt i prosjektperioden. Disse er tenkt for bruk i eksisterende systemer. Som nevnt innledningsvis er arbeidet som er beskrevet anonymisert.

Vi håper at leseren har fått ideer og inspirasjon av å lese rapporten, og at den kan være til nytte for andre skoler.



Tanken om at dataspill, eller **den virtuelle verden** har vært **en flukt** fra problemer i ungdommens liv har vi nok hatt med oss hele veien, men den har blitt mer og mer synlig for oss i møtene med disse flotte ungdommene som har delt av sine liv.

Fra å være opptatt av at bruk av spill kan skape problemer i relasjoner med familie og venner og virke destruktivt på skole og fritid, og skape avhengighet, er vi nå blitt mer opptatt av at det ofte **handler om det motsatte**. At **relasjonelle problemer**, ulike former for mobbing, skolevegring og annet **kan føre til problematisk spilleatferd**.

Hva annet skal en gutt på 15 år ta seg til med når **angsten for å gå på skolen** er så sterk at gutterommet blir det tryggeste sted å være? I den verden kan han få venner, oppleve mestring og føle trygghet. Dette er en arena hvor han håndterer livet, som ellers blir så overveldende og vanskelig.

Erfaringer fra Valdres vidaregåande skule



KoRus-Øst
Kompetansesenter rus – region øst

Besøksadresse:

Kjonerud kompetansesenter, Løvsadveien 7, 2312 Ottestad
ISBN 978-82-93076-19-3 (Trykt) ISBN 978-82-93076-20-9 (PDF)