

Skisse for stipendiatstilling

Jørn Weines og Kine Maridatter, Result.

«Bruk av simuleringsspill i Online Master in Contemporary Risk and Crisis Management »

I anledning at innspill til budsjett skal behandles av Bibliotekstyret leverer vi denne skissen for en rekrutteringsstilling med oppstart i 2024.

Bruk av spill og simuleringer i undervisning har blitt vanligere i høyere utdanning. Internasjonalt har det vært en økning i bruk av slike undervisningsformer i flere felt. Bruk av simuleringsspill gir studenter muligheten til å få autentisk erfaring i naturtro kontekster, og muligheten til å kombinere oppnåelsen av læringsmål med ferdighetstrening. Ved UiT har bruk av simulatorspill vært brukt i undervisning ved bla. Norges fiskerihøgskole og Handelshøgskolen. I det nye studieprogrammet Online Master in Contemporary Risk and Crisis Management ved Institutt for teknologi og sikkerhet (ITS) ved Fakultet for naturvitenskap og teknologi (NT-FAK) skal bruk av simuleringsspill inngå i læringsdesignet.

Det er gjennomført mye forskning på bruk av simuleringsspill i høyere utdanning, og flere nyere metastudier peker på områder hvor det er nødvendig med empirisk kunnskap. Mye av forskningen har sett på utdanninger i helsefeltet, og det er behov for flere studier av simuleringsspill i andre fagområder. Det er flere faktorer som kan spille inn i hvor effektive simulatorspill er i undervisning, herunder:

- Bruk av teknologi
- Hvor realistiske/autentiske simuleringene er
- Type simulering (enkle eller vanskelige problemer, individuelt eller i grupper)
- Varighet (kortere eller lengre simuleringer) og tidspunkt i studiet (tidlig eller sent)
- Stillasbygging og integrasjon av refleksjon
- Studentenes forkunnskaper (utdanning, kjennskap til fagområdet og arbeidserfaring)

Bruk av simuleringsspill er en form for aktiv læring, og det er derfor viktig at bruken av metoden er godt integrert i læringsdesignet og samstemt med det overordnede undervisningsopplegget og vurderingsformer. Undervisernes rolle er derfor viktig, og det er behov for mer forskning på hvordan undervisere bruker simuleringsspill. Et overordnet spørsmål for prosjektet er dermed: hva slags vilkår bør ligge til grunn eller tas hensyn til når man som underviser skal gjøre bruk av simuleringsspill i undervisning?

Hvordan kan vi sikre at studentene har utbytte, herunder både oppnåelse av faglige læringsmål og generelle ferdigheter, av simuleringsspill som læringsaktivitet?

I tillegg er det flere faktorer knyttet til studentenes læringsprosesser som spiller inn, og som gir en ramme for å undersøke hvilken effekt bruk av simuleringsspill har på læring. Et sentralt element er selvregulering av læring (SRL) – det vil si evnen til å planlegge og organisere arbeidet, velge hensiktsmessige læringsstrategier og justere egen arbeidsinnsats på en effektiv måte. Både EU og den norske regjeringen har i de senere årene trukket frem selvregulert læring som et sentralt kompetanseområde og et avgjørende premiss for livslang læring hos dagens og fremtidens studenter. Selvregulering er ikke en medfødt evne, men noe som læres og utvikles gjennom egne erfaringer og påvirkning fra omgivelsene. Å styrke denne kompetansen hos våre studenter er altså en viktig del av undervisningsoppgaven. Likevel vet vi fremdeles for lite om hva slags virkemidler og handlingsrom vi som undervisere har for å legge til rette for nettopp dette.

Result har bygget opp kompetanse på SRL, og har et pågående prosjekt som forsker på studenters SRL i den nettbaserte bacheloren i økonomi og administrasjon ved Handelshøgskolen sin avdeling i Alta. Vi ønsker å styrke forskningen på SRL, og skal følge bruken av simulatorspill i det nye nettbaserte masterprogrammet i beredskap og krisehåndtering ved ITS, og i det eksisterende campusbaserte masterprogrammet. Gjennom å studere hvordan simuleringer brukes i dette programmet ønsker vi å se på betydningen av fire fasetter av SRL:

- Motivasjon
- Mestring
- Mening
- Metakognisjon

Prosjektet vil samle inn både kvantitativt data gjennom survey, samt kvalitativt data for å komme nærmere inn på konteksten i studieprogrammet. Dette vil gjøre det mulig å både måle faktorene knyttet til SRL, samt få «thick description» av den praktiske bruken av simulatorer i masterprogrammene. Denne forskningen vil bidra til ny kunnskap om effektiv bruk av simulatorspill i undervisning, og hvordan denne formen for aktiv læring påvirker studentenes selvregulering av læring, og hvordan bruk av simulatorspill forstås av underviserne.

Stipendiatprosjektet er planlagt å inngå i forskerteamet ved Result som følger studieprogrammene ved ITS, og i tillegg følge arbeidet ved studieprogrammene. Professor Are Sydnes ved ITS er vår kontaktperson ved NT-fak. Stipendiaten vil ha veiledere ved både Result og ITS. Planlagt oppstart vil være i løpet av 2024. Stipendiaten vil være involvert innsamling og analyse av data, og vil dra nytte av samarbeid med den pågående forskningen på SRL ved Result.

Som ledd i forskningen på SRL og simulatorspill planlegger vi å etablere et nordisk nettverk med mål om å søke midler fra NFR, Nordplus og Horisont Europa. Aktuelle fagmiljøer i Norge vi ønsker å koble på dette nettverket er FOSS – Ferdighets- og simuleringssenteret i Tromsø og SFU COAST ved USN.

I tillegg til prosjektets sterke faglige relevans og betydning for både UB/Result og for hele UiT og sektoren for øvrig, vil vi trekke fram følgende aspekter:

- Gjennom å knytte stipendiatstillingen til et prosjekt der flere fagpersoner ved UB/Result allerede er involvert, vil stipendiaten være sikret tilhørighet til et fagmiljø. I tillegg vil det planlagte nettverket være relevant for forskningsopphold og faglig nettverk.
- Veiledningsteamet vil bestå av en hovedveileder fra Result, og biveileder vil ha tilhørighet ved ITS. Stipendiaten vil søke ved PhD-programmet ved NT-Fak.
- UB/Result har historisk sett lyktes godt med å følge opp stipendiater til gjennomføring innenfor normert tid.