

Gamifisering for læring om bærekraftsmålene (SDG-ene)

1. Introduksjon

Å utdanne fremtidige generasjoner om FNs bærekraftsmål (SDG-ene) er avgjørende for å skape en mer rettferdig, grønnere og mer inkluderende verden. Likevel kan det være utfordrende å engasjere elever i komplekse globale spørsmål som klimaendringer, fattigdom eller ansvarlig forbruk, spesielt når tradisjonelle undervisningsmetoder ikke klarer å fange deres interesse eller virkelighet.

Her kommer gamifisering inn i bildet. Ved å bruke spillbaserte elementer som oppdrag, poeng, belønninger eller fremdriftssporing i læringsprosessen, forvandler gamifisering passive undervisningstimer til interaktive og motiverende opplevelser. Langt fra å bare være underholdning, har det blitt en verdifull pedagogisk strategi for å gjøre bærekraftundervisning mer meningsfull, deltakende og transformerende.

2. Forståelse av gamifisering i utdanning

Med utgangspunkt i det grunnleggende konseptet bruker gamifisering i utdanning elementer som poengsystemer, utfordringer, belønninger og tilbakemelding i sanntid for å aktivt involvere elever i læringen. Disse elementene oppmuntrer elevene til å sette mål, samarbeide med medelever og følge med på egen fremgang – noe som er avgjørende når man jobber med komplekse og tverrfaglige temaer som bærekraftsmålene (SDG-ene).

Effektive gamifiseringsopplegg inkluderer personlige mål, lagarbeid og refleksjon, og gjør læring til en dynamisk prosess som knytter kunnskap til handling.

3. Virkelige eksempler: Hva studier viser om gamifisering og bærekraftsmålene (SDG-ene)

Et forskningsbasert perspektiv

En studie fra 2024 publisert i *Computers in Human Behavior* gjennomgikk over 300 eksempler på gamifisering brukt i bærekraftundervisning. Studien viste at gamifiserte aktiviteter hjelper elever med å:

- Forstå komplekse temaer som klimaendringer og bærekraft
- Holde seg motiverte, takket være belønninger knyttet til utfordringer
- Ta i bruk bærekraftig atferd, ved å gjøre miljøvennlige handlinger til en del av spillet

Studien viser også at de mest effektive spillene er de som har direkte kobling til bærekraftsmålene, gir elevene valgmuligheter og fremmer samarbeid. Til syvende og sist er ikke gamifisering bare moro, det hjelper også elever med å omsette kunnskap til faktisk påvirkning i verden.

Den pedagogiske opplevelsen Isla Tierra

Ved Santa María del Pilar-skolen i Zaragoza, Spania, deltok femteklassinger i et gamifisert initiativ kalt *Isla Tierra*, som engasjerte dem i læring om FNs bærekraftsmål gjennom en svært interessant opplevelse. Elevene tok på seg rollen som «agenter» med ansvar for å beskytte en fiktiv øy, samtidig som de tok tak i reelle globale utfordringer som klimaendringer, sult og tap av biologisk mangfold. Prosjektet kombinerte spillmekanismer som oppdrag, avatarer og rollespill med tverrfaglig innhold i fag som matematikk, språk og engelsk. Resultatet var en tydelig økning i elevenes motivasjon, samarbeid og forståelse for bærekraftsutfordringer.

Tidlig læring: Grunnlag for bærekraft

En pedagogisk erfaring dokumentert av Universitetet i Salamanca brukte gamifiserte strategier i barnehageklasserom. Gjennom historiefortelling, gruppelek og oppdrag utforsket de yngste elevene temaer knyttet til bærekraftsmålene på lekne og tilgjengelige måter.

Resultatene inkluderte:

- Økt interesse for bærekraftstemaer
- Bedre forståelse av abstrakte begreper som rettferdighet og miljøomsorg
- Utvikling av empati og samarbeidsevner

Selv i tidlig alder bidrar gamifisering til å gjøre globale utfordringer mer forståelige og relevante.

4. Bruk av gamifisering i yrkesfaglig utdanning (VET)

I yrkesfaglig utdanning og opplæring (VET) tilbyr gamifisering en effektiv måte å knytte teknisk læring til globale bærekraftsmål på. Det forvandler teoretisk innhold til praktisk,

utfordringsbasert læring, som hjelper elever med å se hvordan deres fremtidige yrker kan bidra til å bygge en bedre verden.

Gamifiserte tilnærminger i yrkesfaglig utdanning kan:

- Simulere virkelige situasjoner, som å administrere en bærekraftig forsyningskjede eller drive en miljøvennlig turistvirksomhet. Disse simuleringene gir elever mulighet til å eksperimentere med beslutningstaking i realistiske yrkeskontekster.
- Bygge sentrale ferdigheter, som samarbeid, problemløsning, digital kompetanse og etisk resonnement, som alle er viktige og i tråd med bærekraftsmålene.
- Tilpasse læringsløp, slik at elever kan velge roller, spesialiseringer eller oppdrag basert på sine yrkesinteresser (for eksempel bygg og anlegg, helse, hotell- og restaurant, logistikk). Dette øker motivasjonen og relevansen.
- Fremme handlingskompetanse og ansvarsfølelse, ved å vise elever at deres yrkesvalg og atferd på arbeidsplassen kan ha sosial og miljømessig påvirkning.

For eksempel kan en spillbasert modul i et yrkesfaglig program innen fornybar energi utfordre elevene til å administrere et energinett, hvor de må balansere kostnader, miljøpåvirkning og samfunnets behov. Ved å «spille» med konsekvensene får elevene en dypere forståelse av bærekraftige avveininger og føler seg bedre rustet til å ta beslutninger i det virkelige liv.

Ved å integrere gamifisering i yrkesfaglige læreplaner kan lærere fremme ikke bare teknisk dyktighet, men også globalt medborgerskap, og sikre at studentene er klare for både arbeidsmarkedet og utfordringene i det 21. århundre.

5. Referanser

Cebrián Cifuentes, S., et al. (2023). Educación para la sostenibilidad: los ODS a través de la gamificación en educación infantil. *Revista Aula*, 29(2). Universidad de Salamanca.

<https://revistas.usal.es/tres/index.php/0214-3402/article/view/32024/29814>

Educación 3.0 – Isla Tierra (2022). La aventura de los ODS llega al aula mediante una gamificación. *Educación 3.0*.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-ods-aula/>

Weng, S. S., Das, S., Sharma, G. D., & Kumar, V. (2024).

Gamification for sustainable consumption: A state-of-the-art overview and future agenda.

Computers in Human Behavior, 181, 113163. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.113163>