

Gamification för lärande om de globala målen (SDGs)

1. Introduktion

Att utbilda framtida generationer om de globala målen (SDGs) är avgörande för att skapa en mer rättvis, grönare och mer inkluderande värld. Samtidigt kan det vara en utmaning att engagera studenter i komplexa globala frågor som klimatförändringar, fattigdom eller ansvarsfull konsumtion, särskilt när traditionella metoder inte lyckas koppla till deras intressen och verklighet.

Här spelar gamification en viktig roll. Genom att tillämpa spelbaserade element som uppdrag, poäng, belöningar eller uppföljning av framsteg i läroprocessen, förvandlar gamification passiva lektioner till interaktiva och motiverande upplevelser. Långt ifrån att bara vara underhållning, har det blivit en värdefull pedagogisk strategi för att göra utbildning om hållbarhet mer meningsfull, deltagande och förvandlande.

2. Att förstå gamification i utbildning

Gamification i utbildning bygger på grundkonceptet och använder inslag som poängsystem, utmaningar, belöningar och återkoppling i realtid för att aktivt engagera studenter i lärandet. Dessa element uppmuntrar elever att sätta mål, samarbeta med andra och följa sina framsteg, vilket är centrala delar när man arbetar med komplexa och tvärvetenskapliga teman som de globala målen.

Effektiva gamification-upplägg inkluderar personliga mål, lagarbete och reflekterande tänkande, vilket gör lärandet till en dynamisk process som kopplar kunskap till handling.

3. Verkliga exempel: Vad studier visar om gamification och de globala målen

Ett forskningsbaserat perspektiv

En studie från 2024, publicerad i *Computers in Human Behavior*, granskade över 300 exempel på gamification i hållbarhetsutbildning. Författaren fann att spelifierade aktiviteter hjälper studenter att:

- Förstå komplexa ämnen som klimatförändringar och hållbarhet
- Behålla motivationen, tack vare belöningar från utmaningar

• Anta hållbara beteenden, genom att göra miljövänliga handlingar till en del av spelet

Studien visar också att de mest effektiva spelen är de som knyter direkt till de globala målen, erbjuder valmöjligheter för studenter och uppmuntrar till samarbete. I slutändan är gamification inte bara underhållande, det hjälper elever att omvandla kunskap till faktisk påverkan i verkligheten.

Den pedagogiska upplevelsen Isla Tierra

Vid Santa María del Pilar-skolan i Zaragoza, Spanien, genomfördes ett spelifierat initiativ kallat “Isla Tierra” som engagerade elever i årskurs 5 i lärandet om de globala målen genom en mycket intressant upplevelse. Eleverna tog rollen som “agenter” med ansvar för att skydda en fiktiv ö samtidigt som de arbetade med verkliga frågor som klimatförändringar, hunger och förlust av biologisk mångfald. Projektet kombinerade spelmekanismer som uppdrag, avatarer och rollspel med ämnesövergripande innehåll i exempelvis matematik, språk och engelska. Resultatet var en tydlig ökning av elevernas motivation, samarbete och förståelse för hållbarhetsutmaningar.

Tidigt lärande: grunder i hållbarhet

En pedagogisk erfarenhet dokumenterad av universitetet i Salamanca använde spelifierade strategier i klassrum för yngre barn. Genom berättande, gruppspel och uppdrag fick barnen utforska teman kopplade till de globala målen på lekfulla och tillgängliga sätt.

Resultaten omfattade:

- Större intresse för hållbarhetsfrågor

- Bättre förståelse för abstrakta idéer som rättvisa och miljöomsorg
- Utveckling av empati och samarbetsförmåga

Redan i tidig ålder kan gamification bidra till att göra globala utmaningar begripliga.

4. Gamification i yrkesutbildning (VET)

Inom yrkesutbildning (VET) erbjuder gamification ett kraftfullt sätt att bygga broar mellan tekniskt lärande och de globala hållbarhetsmålen. Det omvandlar teoretiskt innehåll till praktiskt, utmaningsbaserat lärande och hjälper studenter att se hur deras framtida yrken kan bidra till att skapa en bättre värld.

Spelifierade metoder i VET kan:

- Simulera verkliga scenarier, såsom att hantera en hållbar leverantörskedja eller driva en miljövänlig turistverksamhet. Dessa simuleringar gör det möjligt för eleverna att pröva beslutsfattande i realistiska yrkeskontexter.
- Bygga centrala kompetenser som lagarbete, problemlösning, digital kompetens och etiskt resonemang – alla viktiga färdigheter som är i linje med de globala målen.
- Personalisera lärvägar, där elever kan välja roller, specialiseringar eller uppdrag utifrån sina yrkesintressen (t.ex. bygg, vård, hotell och restaurang, logistik). Detta ökar motivationen och upplevelsen av relevans.
- Främja handlingskraft och ansvar genom att visa hur karriärval och beteenden på arbetsplatsen kan ha social och miljömässig påverkan.

Till exempel kan en spelbaserad modul i ett yrkesprogram för förnybar energi utmana studenterna att hantera ett elnät där de måste balansera kostnader, miljöpåverkan och samhällsliga behov. Genom att "spela" med konsekvenserna får eleverna en djupare förståelse för hållbarhetsmässiga avvägningar och känner sig bättre rustade att fatta verkliga beslut.

Genom att integrera gamification i VET-läroplaner kan utbildare främja inte bara teknisk kompetens, utan också globalt medborgarskap, vilket säkerställer att utexaminerade är förberedda för både arbetsmarknaden och 2000-talets utmaningar.

5. Referenser

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>