



Projekt Introduktion

Baggrund

96% af alle danske drenge og 82% af pigerne mellem 10 og 18¹ år spiller computer jævnligt. 49% af drengene dagligt, og 10% spiller 20-40 timer om ugen eller mere². Generelt er børn og unge storforbrugere af digitale medier, og en stadig større del af deres dannelse og sociale liv udspiller sig her.

Børnenes sociale liv er ikke tilgængeligt for voksne i samme omfang som tidligere, derimod sker en stor del af børn og unges liv på de digitale medier, udenfor rollemodellens rækkevidde, indblanding, vejledning og regulering.

Formål

Formålet med initiativet **RawSkills Academy** er at gøre en del af den tid børn og unge bruger på computer og digitale medier udviklende og kompetencegivende. Vi vil som initiativtagere kvalificere det pædagogiske arbejde med esport i forhold til at skabe erhvervskompetencer, deltagelsesmuligheder og øget trivsel hos børn og unge. Og vi vil gøre det ved at møde børn og unge i en af deres foretrukne fritidsaktiviteter.

Vi ønsker at børn skal bruge mere tid sammen med rollemodeller og kvalificerede voksne, gerne på bekostning af den tid de sidder alene, nogen også ensomme, med en mobiltelefon uden filter.³ [4]

Det vil vi gøre ved at kvalificerede voksne igennem et struktureret flerårigt esports forløb med fællesskabs- og erhvervs-rettede træningssessioner, der udvikler vigtige kompetencer hos børnene. Øvelser og voksenstyrede intentionelle samtaler, hvor de unge lærer at sætte ord på deres kropslige erfaringer, skal skabe en bevægelse fra et deskriptivt "hvad?", til også at have et sprog for "hvorfor?". Deltagernes interaktion omkring computerspil skal skabe erfaringer, som kan overføres til andre forhold i deres liv og udvikling. Børn og unge får på denne måde trænet deres ikke-kognitive kompetencer, herunder *21st Century Skills*⁵.

Vi vil med indsatsen trække forældrene tættere på deres egne børns digitale liv, så forældrene bedre kan støtte op om børnenes kompetenceudvikling ved at træne samtalen hjemme og samtidig give forældre bedre adgang til deres egne børns digitale liv. På den måde kan forældrene i højere grad træffe valg om, at den tid deres børn bruger på digitale medier bliver gennem deltagelse i intentionelle pædagogiske, lærende og udviklende aktiviteter. Rawskills Academy inddrager forældrene i det pædagogiske udviklingsforløb på forældremøder og gennem fælles aktiviteter i det pædagogiske rum.

Vi startede udvikling og afprøvning af pilot-aktiviteter under konkrete, frivillige esport forløb for børn i Klub Roskilde Midt fra februar 2021. Dette med ønsket om, i samarbejde med andre interessenter, at udbrede vores koncept på kommunalt og nationalt plan. Vi tror, at der under Corona-krisen er opstået en mulighed for at nå vores børn og unge på en ny og anderledes måde, og vi indsamler derfor også ny læring af og omkring online kommunikation.

Projekt Indhold

Projektets hovedprodukt er en genanvendelig værktøjskasse med undervisningsplaner og metodehåndbog for aktiviteter, der skal inspirere børn og unge til at tilegne sig de kompetencer, som den mest opdaterede videnskab vurderer som strategisk vigtige i fremtiden.

Værktøjskassen stilles gratis til rådighed for alle, med tydelige mål, pædagogisk ramme og semestermoduler for ugentlige trænings-sessioner, der binder børnenes esport-faglige udvikling op på



kvalifikationer og kompetencer, som vi, og mest opdaterede videnskab, mener er afgørende for børn og unges muligheder for at gøre sig gældende på erhvervsmarkedet og i samfundet i det hele taget, altså selvudvikling, der rækker langt ud over gaming og esport.

Vi vil løbende evaluere og dokumentere vores erfaringer fra implementeringen af pilotprojektet grundigt sammen med involverede aktører, herunder tæt opfølgning, monitorering og vejledning af det involverede personale, med henblik på gradvist og kontinuerligt at øge kvaliteten af vores genanvendelige værktøjer.

Vi håber at kunne samarbejde med interessenter, der deler vores vision, og inviterer hermed nye aktører med i projektet med det formål at kvalificere indsatsen bedst muligt.

Mål

Børn og unge, der deltager i forløbet skal:

- Lære at præsentere egne fejl pro-aktivt, og turde se dem som en erfaring rigere
- Træne almene livs-kompetencer, ofte kaldet *21st Century Skills*
- Opleve voksne, som er nysgerrige og nærværende
- Lære at samarbejde og have et sammenhold
- Tage ansvar for egen og andres læring gennem coaching i vertikale⁶ fællesskaber.
- Opleve motivation, fremdrift og sjov

Advisory Board

- [Thorkild Hanghøj](#), Professor MSO of Games and Learning, Aalborg Universitet
- [Søren Østergaard](#), Centerchef, CUR
- [Anne Mette Thorhauge](#), Associate professor, University of Copenhagen

Inspiration og kildemateriale

Vi vil bredt inddrage andres ideer og erfaringer og er inspireret af bogen [Homo Futura](#) fra 2020 af Camilla Mehlsen og mange andre kilder, se [inspiration og kildemateriale](#).

Klub Roskilde Midt, juli 2021

[Christian Vinkel Clausen](#), mob 2154 0388

[Mogens W. Brolin](#), mob 3070 2233, ekstern konsulent, [LEDER.forendag](#), [Furesø eSport](#)

Initiativtagere til [RawSkills - Digital Kompetencedannelse](#)



ROSKILDE
KOMMUNE



LUB ROSKILDE MIDT



¹ Rapporten [Rundt om esport og gaming, 2019, CUR](#)

² Reference til videnskabelige undersøgelser [Redaktion: Referencer mangler].

³ Fake news og sociale medier manipulerer med en utydelig og problematisk dagsorden, jf. Netflix- dokumentaren The Social Dilemma, netflix.com/title/81254224.

⁴ Pba. bl.a. undersøgelse [Red.: XXX] ønsker vi for børnene, at de bruger mere tid sammen med "os voksne" på bekostning af egen tid, hvor de "stener" med YouTube videoer og billeder på sociale medier på deres mobil. Projektet søger at finde værktøjer til pædagoger, forældre og gamere til at understøtte relevant transformation og holdningsændring. Et af værktøjerne kunne være en video alá [Red.: Xxxxxx, den om "Nederen forældre, der vil have, at børn skal bruge cykelhjelm". Tilsvarende kan børn selv fortælle om hvordan de bliver glattere af at være sammen med nye venner i esport-klubben.]

⁵ 21. Century Skills "is generally used to refer to certain core competencies such as collaboration, digital literacy, critical thinking, and problem-solving", [reference](#).

⁶ På tværs af aldersgrænser og klassetrin