**E-sport og pædagogik**

Computere og computerspil er ikke længere et nyt fænomen i klubberne. I form af den mere traditionelle gaming, hvor børn og unge har spillet med og mod hinanden, har det eksisteret i mange år og været en bestandig del af klubberne. Gaming beror på inklusionsmekanismer, som de fleste andre pædagogiske aktiviteter i klubberne.

E-sport derimod beror på et konkurrenceelement og dermed en eksklusionslogik, med en vinder og en taber, derfor vil det være logisk at belyse, hvilken berettigelse E-sport bør have i en pædagogisk praksis, og at e-sport i den forbindelse kan være et alternativt læringsrum. Målet er derfor ikke at se på, hvordan de enkelte spil kan bidrage til børn og unges udvikling, men E-sport som helhed.

**En verden i forandring**
Verden forandrer sig og det eneste stabile er det ustabile. I de her år står vi på tærsklen til det, der kaldes den fjerde industritionelle revolution. Det dækker over den banebrydende digitale og teknologiske udvikling, som skaber ændrede betingelser for den måde, vi forstår og er i verdenen på. Grænsen mellem den fysiske verden og den digitale verden bliver mere flydende, mennesker over hele jorden er forbundet gennem øget globalisering.

Kunstig intelligens og automatisering er ikke længere et fremtidsscenarie, men en virkelighed vi står i. Dette vil have en afgørende indflydelse på den måde, som virksomheder skaber værdi på, og herunder hvordan offentlige institutioner skaber velfærd. Det betyder at mange af de jobs som findes i dag ikke findes i fremtiden. Dette har den konsekvens at børn og unge skal uddannes til en fremtid med jobs, som ikke findes endnu.

Der tales om en bevægelse fra videnssamfundet til adgangssamfundet, hvor innovation og overlevelse er betinget af deleøkonomi og opgaven bliver at åbne op, skabe forståelser og forbindelser mellem ressourcer og fagområder m.m. for at forstå tingene på en nye måde mod at skabe værdi, fremfor at opfinde nye ting. Adgangen til at skabe forbindelser ses centralt.

**Disruption i viden og uddannelse**
Viden og uddannelse skal i højere grad ses disruptivt. Med det menes, at viden i højere grad er noget, der produceres løbende og ikke overføres. Uddannelse er ikke noget, man bliver uddannet som men til, da det er en livslang proces. Disse nye samfundsbetingelser skaber både nye muligheder og nye udfordringer, som kalder på nye løsninger. Opgaven bliver derfor at få børn og unge til at lykkedes med at kunne navigere og indgå i fremtidens samfund.

Der findes efterhånden en del forskning omkring børns computerspil, men det teoretiske grundlag for E-sport som fænomen er stadig spinkelt. Der vil for at skabe en berettigelse for E-sport i en pædagogisk kontekst blive trukket på Claus Willumsens og Karen Helledis undersøgelse af, hvordan E-sport kan understøtte børn og unges udvikling af fremtidens kompetencer.

**E-sport og læring**
E-sport som læringsarena rummer mere end det rum, som måtte opstå i forbindelse med afvikling af kampe. I det der i E-sport er et ansigt til ansigts læringsrum både før og efter kampene, alene fordi vinderchancerne øges i takt med at spillernes kompetencer i fællesskabet øges. At disse kompetencer udvikles gennem intentionelle handlinger i virkeligheden, øger sandsynligheden for, at disse kompetencer kan transformeres til andre kontekster.

Læring er således ikke kun et rum i skolen, men noget som kan flyttes i tid og sted.

Illeris definerer læring således" *Enhver proces, som hos levende organismer fører til en varig kapacitetsændring, og som ikke kun skyldes glemsel, biologisk modning eller aldring*". Illeris 2015

Læring drives frem af tilpasse forstyrrelser, og derfor arbejder vi med Zonen for nærmeste udvikling.

Læringsbegrebet kan her suppleres med Illeris kompetencebegreb. Kompetencer er situations- og handlingsrelaterede. Derfor skal praksis være en del af kompetenceudviklingen. Ellers vil der opstå problemer med transferværdier, og derved vil der ikke længere være tale om kompetenceudvikling.

Klubberne i Roskilde kommune arbejder på at skabe læringsfælleskaber, som skal styrke børn og unges udvikling af fremtidens kompetencer.

Det er altså ikke nok at vide, det handler om at have adgang til fællesskaber for at kunne gøre det relevant og omsætte det til kompetencer. Da fremtidens udfordringer kalder på nye løsninger, fordi problemer sjældent lader sig løse med de samme logikker, som i første omgang skabte dem.

Vi tænker, at hvis vi underviser børn ud fra gårdagens logik - så frarøver vi dem morgendagen. Derfor træner vi fremtidens kompetencer.

 **Kommunikation, kollaboration, kreativitet, kritisk tænkning, kuriositet, karakter dannelse, koncentration samt det udviklende tankesæt.**

**Kreativitet** er evnen til at idegenere på forskellige måder, analysere, realisere og forbedre ideer og muligheder. At være åben over for andres perspektiver, at kunne udvikle ideer sammen med andre, at se fejl som en mulighed for at lære og føre ideer ud i livet.

E-sportere arbejder i før og efterspillet i det refleksive domæne ved hele tiden at prøve at udtænke nye plays og strategier, prøve grænser af og udfordre potentialerne i rammen, skabe nye kombinationer, som kan skabe det uforudsigelige, det overraskende, som kan ændre udfaldet i kampen. Vi ønsker at vores børn:

- Understøttes i at være modige, at turde ytre sit perspektiv i forhold til fælleskabet for at skabe forstyrrelser og fremdrift.

- Oplever fælleskab og deltagelsesmuligheder, da kreativitet og innovation er en social proces.

- Styrkes i at se muligheder, og skabe nye kombinationer, som kan skabe værdi.

Kreativiteten vil ofte være en social proces, hvilket leder til kollaboration.

**Kollaboration** er evnen til at arbejde effektivt og respektfuldt i forskellige teams. At kunne forhandle og indgå kompromiser for at nå et fælles mål.

E-sporternes vinderchancer øges i takt med at læring og kompetencer udvikles. En del af læringen i e-sport sker ofte som en grupperefleksion, hvor der gives feedback og feedforward til hinanden i forhold til hvad der kunne være gjort anderledes, og hvad der kunne have ændret udfaldet. Vi ønsker derfor at vores børn

- Lærer at have tillid og oplever at turde fejle.

- Styrkes i at se diversitet som en styrke for at skabe udvikling og fremdrift og evnen til samarbejde.

- Opnår evnen til at behovsudsætte og respektere andres mening.

Derved bliver samarbejde, sparring og fejl set som en forudsætning for at lære, for at blive bedre. Hvilket leder til kritisk tænkning.

**Kritisk tænkning** er at kunne resonnere, analysere, fortolke og reflektere over problemstillinger og kunne stille relevante spørgsmål, som kan lede til nye muligheder.

E-sporterne skal kunne analysere på givne problemstillinger, være kritiske og overveje konsekvenser af handlinger. At kunne tænke strategisk og fremadrettet. Vi ønsker at vores børn:

- Kan udlede viden fra fejl og omsætte dette i nye spørgsmål og løsninger.

- Kan reflektere og analysere over problemstillinger.

- Kan forholde sig kritisk og kunne perspektivere situationer og overveje konsekvenserne af disse.

**Kommunikation** handler om evnen til at kunne kommunikere sine tanker og ideer, at kunne lytte og forstå indhold. Kommunikation er en forudsætning for at lykkes.

I E-sport skal der kommunikeres skarpt og tydeligt. Både evnen til at lytte og udtrykke sig øger vinderchancerne. Vi ønsker, at vores børn:

- Knytter sig til entrepreneurship.

- Kan formulere ideer og tanker effektivt.

- Kan lytte for at forstå holdning, intention og betydning.

**Kuriositet** handler om at vi skaber en forståelse af vores omverden igennem nysgerrighed. Denne naturlige interesse og videbegærlighed bruger vi til at skabe muligheder for læring. Gennem kontingente valg og i et udviklende tankesæt, udforsker, eksperimenterer vi med nye muligheder og forbindelser som kan give os læring og nye muligheder. Jo mere nysgerrig man er over længere tid, des mere fordyber man sig, derfor hænger nysgerrighed sammen med koncentration og mestring.

E-sporterne skal kunne være nysgerrige på spillets muligheder og de kombinationer som skal kunne give vinderfordele. Samt nysgerrige på perspektiver i forhold til strategi og planlægning.
At man som hold kan udtænke, planlægge og udfører et play som kan skabe overraskelsesmomentet, kræver samarbejde og dermed nysgerrighed på, hvad den anden forstår.

I oplevelsen af kompetence er nysgerrighed et vigtigt element, da nysgerrighed over tid skaber drivkraft i forhold til læring og fordybelse. At mestring af færdigheder i forhold til spil og samarbejde øges.

At man er nysgerrig på kontingente og emergerende valg som bruges i udførelsen og evalueringen af en valgt strategi

**Karakterdannelse** handler om personlig styrke, indre kontrol og vedholdenhed. At man træner i dag for at blive bedre i morgen. At kunne sætte sig realistiske mål og følge dem. At udvikle sociale egenskaber som evnen til samarbejde og hjælpsomhed. At kunne tage ansvar, tro på egne muligheder. At stå ved sig selv og egne valg og holdninger. At man tør præsentere sine fejl og gøre dem til genstand for læring. At man som medlem af praksisfælleskabet giver konstruktiv feedback.

E-sporterne skal kunne give feedback og feedforward og kunne stå ved sig selv, holdninger, beslutninger og valg.

At have styrken og modet til at stå ved sine fejl, at man tør præsentere dem og skabe mulighed for læring.

At kunne stå ved egne valg og holdninger i samarbejdet for at skabe de bedste muligheder for holdet.

At skabe struktur og vedholdenhed i forhold til at kunne tilrettelægge og planlægge for at dygtiggøre sig.

**Koncentration** handler om evnen til at styre sin opmærksomhed. Gennem træning og øvelser arbejder vi med evnen til kunne fokusere og fordybe sig mod at dygtiggøre sig. Det handler om at kunne afstå afledningerne og fokusere på det centrale i situationen. Koncentration handler ikke kun om at lave noget, man selv har valgt og synes er sjovt, men om at kunne blive ved med at holde fokus i forhold til noget, man ikke selv har valgt, også når det bliver svært.

I e-sport handler det hele tiden om at forbedre sig, og deri ligger koncentration i at fastholde sit fokus på at træne og blive bedre.

Koncentration og indlæringsevnen øges ved sund kost, søvn og motion. Derved bliver en sund livsstil også en del af e-sport for at øge sin præstations evne.

Ikke at lade sig afbryde og kunne prioritere i forhold til væsentligheden af forskellige forstyrrelser.

At kunne sætte sig mål for at blive bedre og fordybe sig.

Der er forskning som viser, at action video games kan føre til bedre kundskaber inden for engelsk, matematik og science, men ikke umiddelbart inden for fremtidens kompetencer. Derimod kan der inden for e-sport intentionelt skabes læringsrum for opøvelsen af fremtidens kompetencer, som bidrager til at børn og unge kan navigere og blive livsduelige i forhold til fremtidens samfund. Hvor børn og unge udvikler et udviklende tænkesæt, hvor de tør udforske fejl mod at skabe merværdi, hvor de kan arbejde uden for deres komfortzone.

*"Every time they push out of their comfort zone the neurons in their brain can form new stronger connections, and over time they can get smarter"* Dwerk 2016

E-sport er således ikke fri leg men et struktureret læringsrum for kreative og sociale kompetencer hvis det organiseres korrekt. Vi arbejder derfor med e-sport med et særligt fokus på didaktik i planlagte, strukturerede læringsrum.