



# Årskonferansen i Bodø 2023

Kompetansenettverket for studenters suksess i høyere utdanning

Klar for student- og arbeidslivet  
med det digitale brettspillet  
**ThiGro®**

**Sonja Susnic**

Universitetslektor i karriereveiledning,  
karrierelæring og utdanningsvalg ved OsloMet  
sonjasus@oslomet.no

# OsloMet prosjekt

«Klar for arbeidslivet - karrierelæring på timeplanen»  
et prosjekt i Den gode studentopplevelsen ut 2023

- Innovasjonsprosjekt fra våren 2023
- Partnerskap med CoreTrek fra høsten 2023

# Utvikling, testing og evaluering av spillet i 2022 og 2023



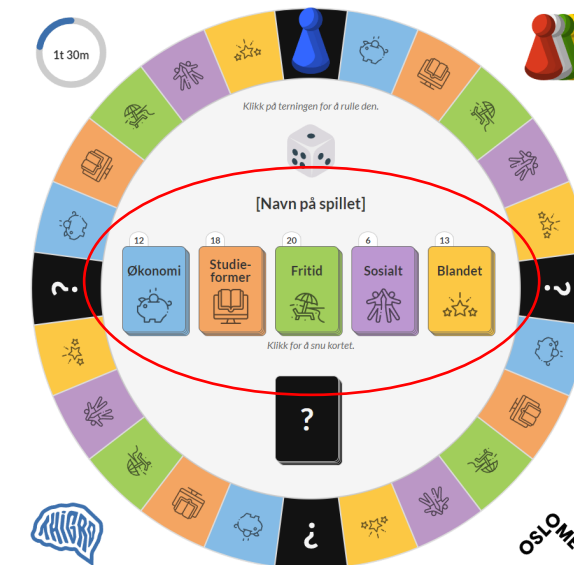
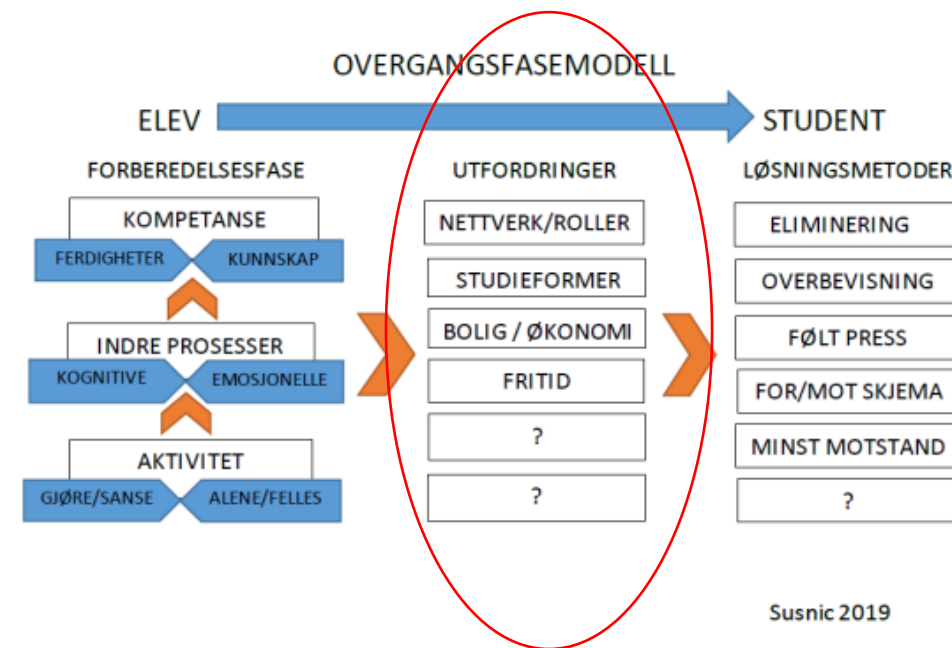
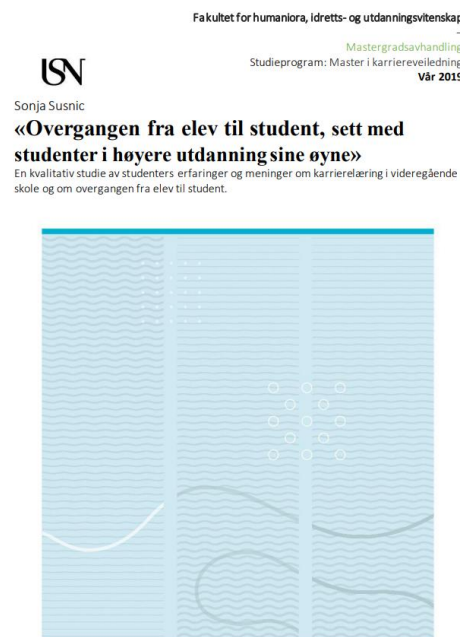
- Workshop for utvikling og testing av spillet fra våren 2022.
- Ca 500 Sykepleierstudenter, 80 grunnskolelærerstudenter og 80 Bioingeniørstudenter testet spillet høsten 2022.
- Ca 1000 studenter på OsloMet og USN Ringerike testet spillet høsten 2023.
- Tilbakemeldinger fra studentene via anonyme nettskjemaer blir brukt til justering av spillet
- Bruk av fokusgrupper i workshops for å utvikle nye relevante versjoner av spillet. Spillene er laget via stor grad av brukermedvirkning

# ThiGro® - spillbasert læring

ThiGro® er et spillkonsept, basert på vitenskapelig forskning og anerkjent veiledningsmetodikk

Det spilles på digitalt Brett, fysisk eller hybrid.  
Oppgavene løses gjennom refleksjon i små grupper.





## Faglig fundament:

- Funn og teorier fra Susnic`s forskning og modell for problemløsning
- Det nasjonale kvalitetsrammeverket for karriereveiledning
- Reflekterendeteam/Kollegaveiledningsmetodikk fra Handal og Lauvås

# ThiGro® er et gruppebasert refleksjonsverktøy som skal bidra til å:

- > Mestres utfordringer i overganger
- > Øke andelen som fullfører utdannelsen
- > Styrke samhandling blant studenter
- > Utvikle refleksjons- og problemløsningsevne



- et verktøy for læring og mestring ved endringer og overganger i livet!

ThiGro® er et gruppebasert refleksjonsverktøy som skal bidra til å:

- > Mestres utfordringer i overganger
- > Øke andelen som fullfører utdannelsen
- > Styrke samhandling blant studenter
- > Utvikle refleksjons- og problemløsningsevne



## ThiGro® - spillbasert læring

ThiGro® er et spillkonsept, basert på vitenskapelig forskning. Det spilles på digitalt brett, fysisk eller hybrid. Oppgavene løses gjennom refleksjon i små grupper. ThiGro® kommer i flere versjoner, der hvert spill er tilpasset ulike endringer og overganger i studentlivet.

## Tilgjengelige spill

- > Ny student
- > Student ut i praksis
- > Student ut i arbeidslivet

### SOLID PARTNERSKAP

ThiGro® er resultatet av et partnerskap mellom OsloMet og CoreTrek AS.

OsloMet, Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier, er ansvarlig for faglig utvikling av innhold.

Coretrek AS er ansvarlig for den tekniske løsningen og support.

### TESTET OG VALIDERT

ThiGro® er testet og validert av over 1500 studenter av OsloMet, og er nå tilgjengelig for alle utdanningsinstitusjoner.

Tidlige signeringer får muligheten til å påvirke utformingen av den digitale løsningen.

### BESTILLING OG INFO

For detaljer og bestilling, skann eller gå til: [coretrek.no/thigro](https://coretrek.no/thigro)



Faglige spørsmål  
OsloMet - Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier

✉ [sonjasus@oslomet.no](mailto:sonjasus@oslomet.no)

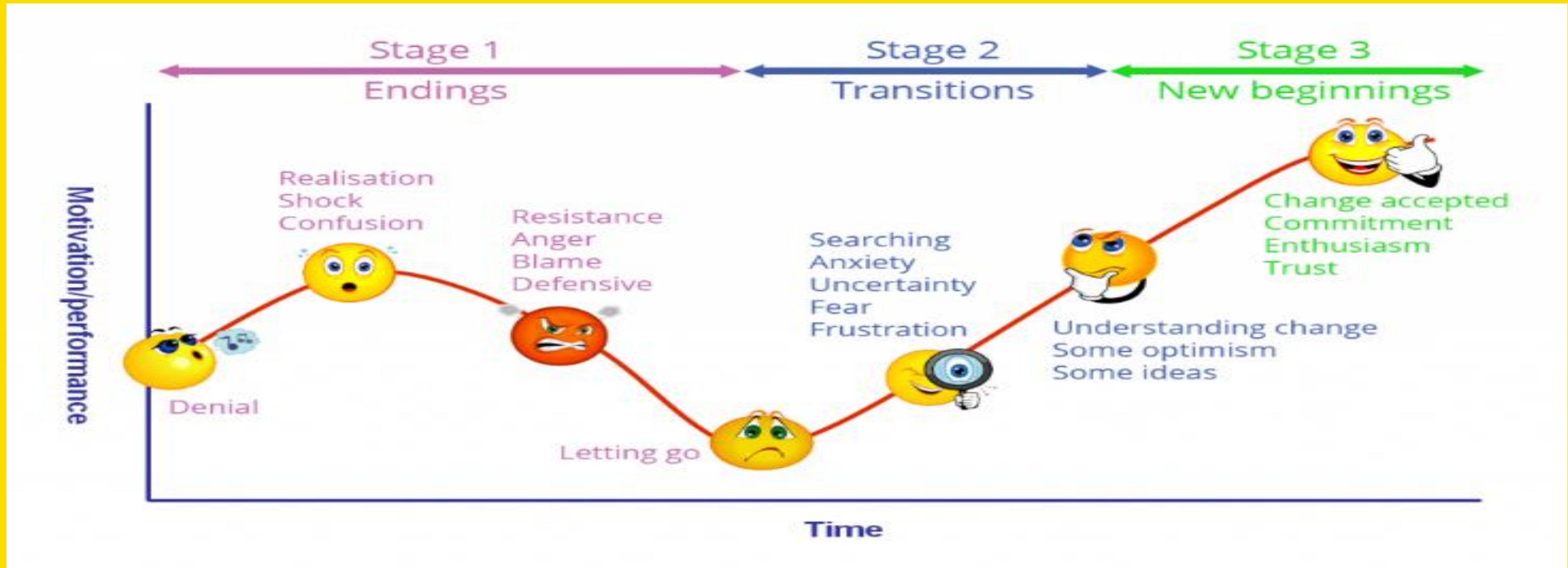
# Hvorfor spille spillet?



- Reflektere og finne løsninger på utfordringer knyttet til overgangen man står i
- Bidra til egen og andres læring, mestring og utvikling
- Bli kjent med de andre kollegaene
- Føle fellesskap med andre, ved at man har noen av de samme utfordringene
- Bidra til inkludering, respekt og forståelse av hverandre
- Bidra til god kommunikasjon, trygghet og samhold på arbeidsplassen

# Hvorfor spille spillet? – overganger er krevende

## Change - curve





## Studentene sier dette om å delta i spillet:



«Fin plattform å bli kjent med andre medstudenter på»

«Vi oppdaget at vi er forskjellige, men vi fant ut hva vi hadde felles»

«Usikkerheten man føler forsvinner raskere»

«Man blir raskere kjent når man løser konkrete problemstillinger sammen»

«Jeg fikk reflektert over noen temaer, og det bidro til at jeg fikk tips og fikk se at man ikke er alene om ting man kanskje bekymrer seg over»

«Jeg lært meg å reflektere over hverdagslige valg tar og hvordan de påvirker studiehverdagen min.»

# Ansatte i UH-stillinger sier dette om spillet:



«Spillet skapte raskt engasjement. Alle deltok, også de som kanskje ellers ikke ville sagt så mye. Spillet er et godt verktøy for å hjelpe studentene i gang med nettverksbyggingen allerede ved studiestart og jeg vil definitivt anbefale spillet til andre undervisere»

Førsteamanuensis Tone Nygaard Flølo – sykepleierutdanningen .

«Dette ble veldig vellykket 😊 De har likt spillet og jeg ser at mange av spørsmålene kan overføres til deres arbeid som lærer også. Veldig god prat i gruppene og ikke minst, god stemning 😊»






Universitetslektor Lise Lynum - Grunnskolelærerutdanningen

## Hvor godt fungerte Think&Grow - spillet som ett samtale- og refleksjonsspill? (5 er best) <sup>^</sup>

Antall svar: 205

Snitt: 4.18

Median: 4






Svar	Antall	% av svar		
5	86	42%		42%
4	80	39%		39%
3	30	14.6%		14.6%
2	8	3.9%		3.9%
1	1	0.5%		0.5%

## I hvilken grad bidro spillet til at du fikk reflektert over egne utfordringer? (5 er best) ^

Antall svar: 205

Snitt: 3.80

Median: 4

Svar	Antall	% av svar		↓
5	43	21%	 21%	
4	95	46.3%	 46.3%	
3	55	26.8%	 26.8%	
2	7	3.4%	 3.4%	
1	5	2.4%	 2.4%	

# Brukerkonto for underviserne



Logg inn

E-post

Passord

Husk meg

[Glemt passord?](#)

Logg inn



- Spillene er bærekraftige og blir kontinuerlig oppdatert og justert via innspill fra underviserne og spillerne
- Opprette så mange spillbrett man ønsker av hver versjon av spillet
- Følge med på statistikk rundt bruk av spillene

Opprettet Canvasrom for underviserne slik at det blir enklere å ta konseptet i bruk i den ordinære undervisningen.



The screenshot shows the Canvas LMS interface. On the left is a yellow navigation sidebar with icons for 'Konto', 'Dashboard', 'Emner', 'Grupper', 'Kalender', 'Innboks', 'Historikk', 'Commons', and 'OsloMet'. The main content area has a top navigation bar with a hamburger menu and the text 'Karrierelæring og livsmestring'. Below this is a breadcrumb trail: 'Hjem' > 'Moduler' > 'Kunngjøringer' > 'Panopto Video' > 'Sider' > 'Filer' > 'Læringsmål' > 'Vurderinger' > 'BigBlueButton' > 'Vurderingsveiledninger' > 'Quizer' > 'Diskusjoner' > 'Emneoversikt' > 'Samarbeid' > 'Oppgaver' > 'Personer' > 'Innstillinger'. The main content area is titled 'Klar for arbeidslivet - Karrierelæring og livsmestring på timeplanen' and includes a 'Rediger' button. The content starts with a 'Velkommen' message and a list of icons (person, graduation cap, briefcase). A paragraph follows: 'Alle har en karriere. De fleste har hørt karrierebegrepet før, noe mange av oss forbinder med fremgang, suksess, ambisjoner, spisse albuer og høytidelige stillingstitler. Det handler egentlig om din vei gjennom studie- og arbeidslivet, og hva som gir mening for deg, så det trenger ikke være så skremmende å tenke på karriere.' Below this is a link '(velkommen-video her)'. Another paragraph states: 'Dette programmet består av diverse karrierelæringsaktiviteter knyttet til de fem områdene for utforskning og læring, også kalt karriereknappene, definert av Nasjonalt kvalitetsrammeverk for karriereveiledning. Aktivitetene hjelper deg å utvikle din karrierekompetanse, og skal gjøre deg i stand til å håndtere både studentlivet og et komplekst arbeidsliv i stadig endring.' At the bottom, there is a 'Moduloversikt' section with a list of modules: '→ Introduksjon', '→ Meg i kontekst', '→ Endring og stabilitet', '→ Valg og tilfeldigheter', '→ Tilpasning og motstand', and '→ Muligheter og begrensninger'.

Hjem

Moduler

Kunngjøringer

Panopto Video

Sider

Filer

Læringsmål

Vurderinger

BigBlueButton

Vurderingsveiledninger

Quizer

Diskusjoner

Emneoversikt

Samarbeid

Oppgaver

Personer

Innstillinger

Vis alle sider

Publisert

Rediger

## Endring og stabilitet – velg tema

Karriereknappen **Endring og stabilitet** inneholder flere temaer som tar for seg forskjellige dimensjoner av området.

I denne karriereknappen spilles det digitale refleksjon- og livsmestingsspillet ThiGro i ulike varianter.

Hvert av spillene er spesiallaget til hver enkelt målgruppe og har derfor ulike kategorier knyttet de utfordringer man står ovenfor i den konkrete overgangen eller endringsprosess.



Velg tema:

→ ThiGro – Ny student

→ ThiGro – Ut i praksis

→ ThiGro – Ut i arbeidslivet

Hjem

Moduler

Kunngjøringer

Panopto Video

Sider

Filer

Læringsmål

Vurderinger

BigBlueButton

Vurderingsveiledninger

Quizer

Diskusjoner

Emneoversikt

Samarbeid

Oppgaver

Personer

Innstillinger

▼ Karriereknappen: Endring og stabilitet – Ny student

For undervisere

Arbeidsveiledning / ny student

Områdebeskrivelse / ny student

Aktivitetsbeskrivelse / ny student

Gjennomføring – steg for steg / ny student

Trenger du hjelp? / ny student

For studenter

Om karriereknappen og temaet "ny student"

Dette lærer du / ny student

Forarbeid / ny student

Du har fullført forarbeidet

Undervisningsøkt / ny student

Etterarbeid / ny student

Siste side

Ressursbank

## Videre planer for Thigro



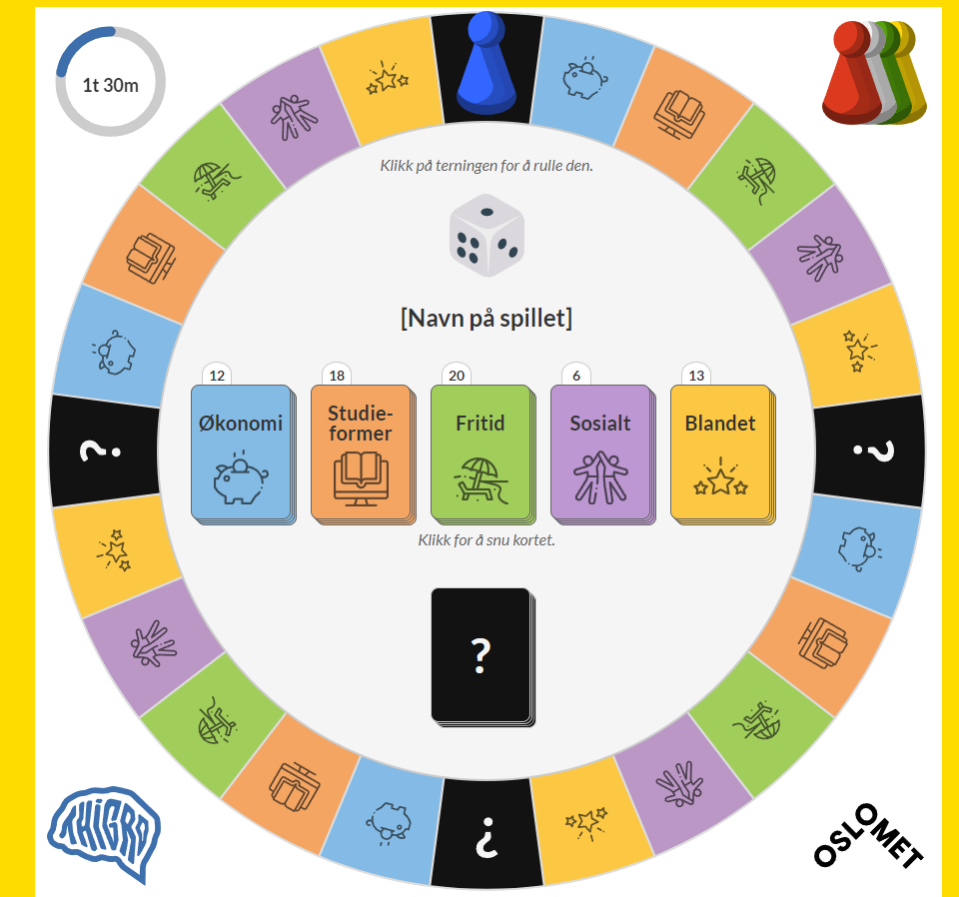
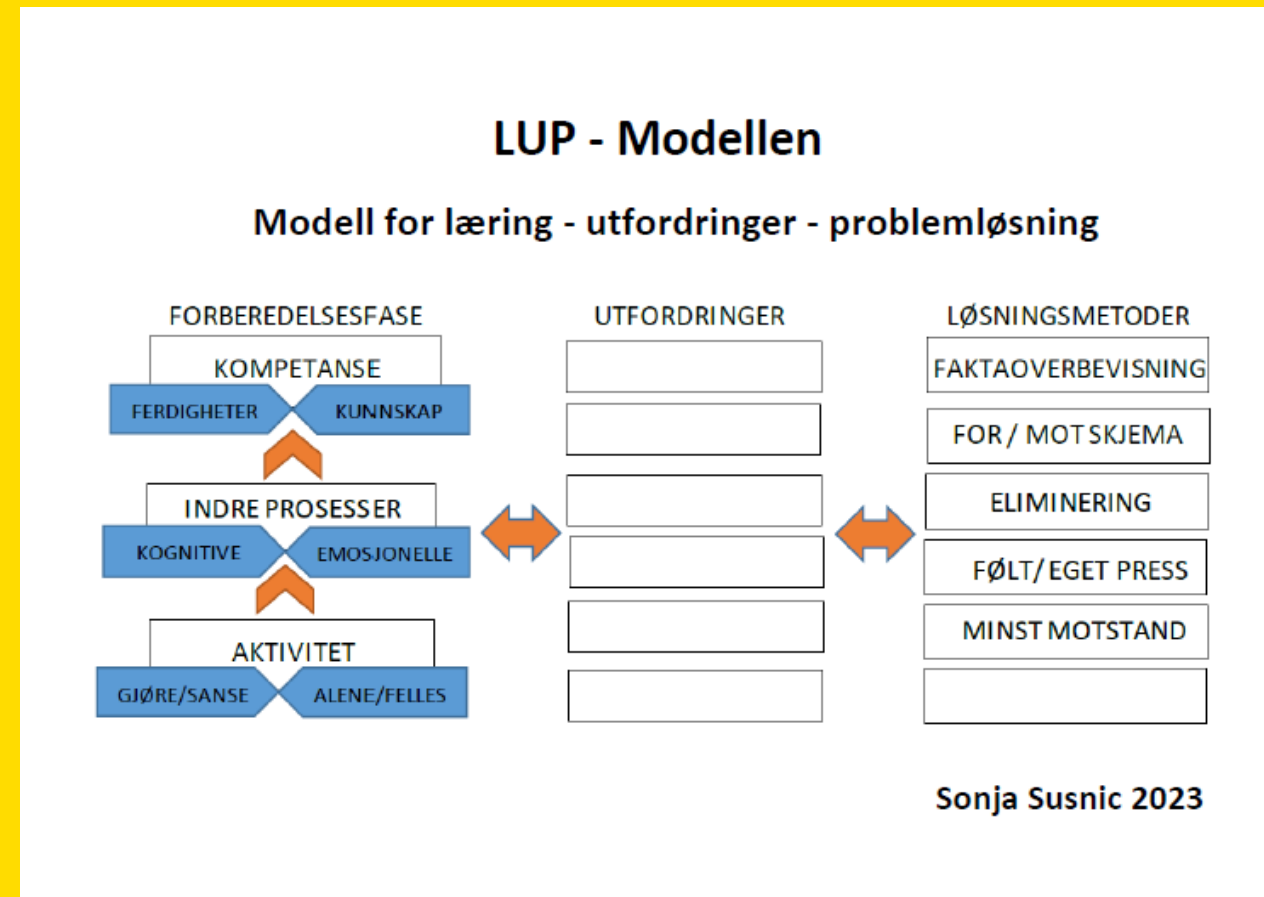
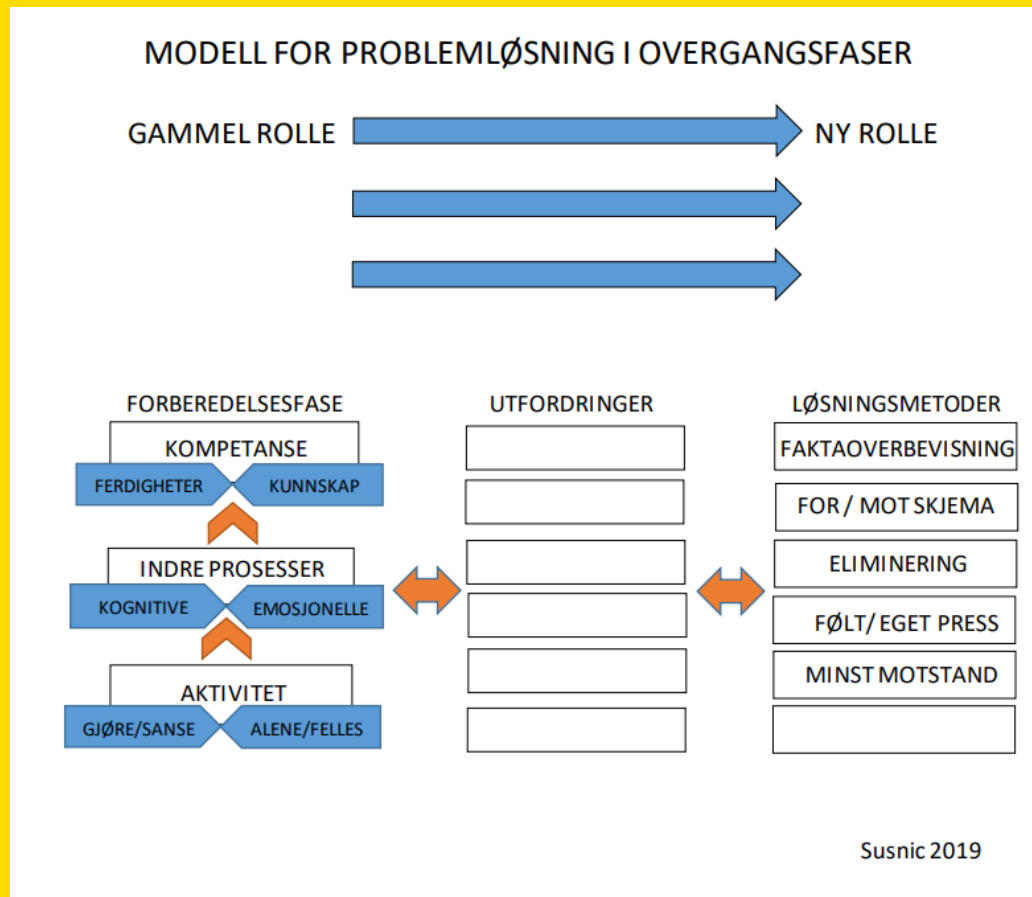
- Lage flere versjoner av spillet til studentgrupper i andre overganger.
- Lage flere versjoner av spillet for elever i videregående skole
- Lage spill til HR, Ansatte, tiltaksbedrifter osv.
- Alle spill har unike kategorier tilpasset målgruppen, overgangen eller endringen
- Lage spill for andre grupper knyttet til læring, problemløsning, utfordringer og overganger, basert på «Modell for problemløsning i overgangsfaser» og «LUP-Modellen»
- Alle spill lages via fokusgrupper fra målgruppene. På workshopene kartlegges hvilke kategorier spillene skal ha og fokusgruppene kommer med innspill til tekst på utfordringskortene.

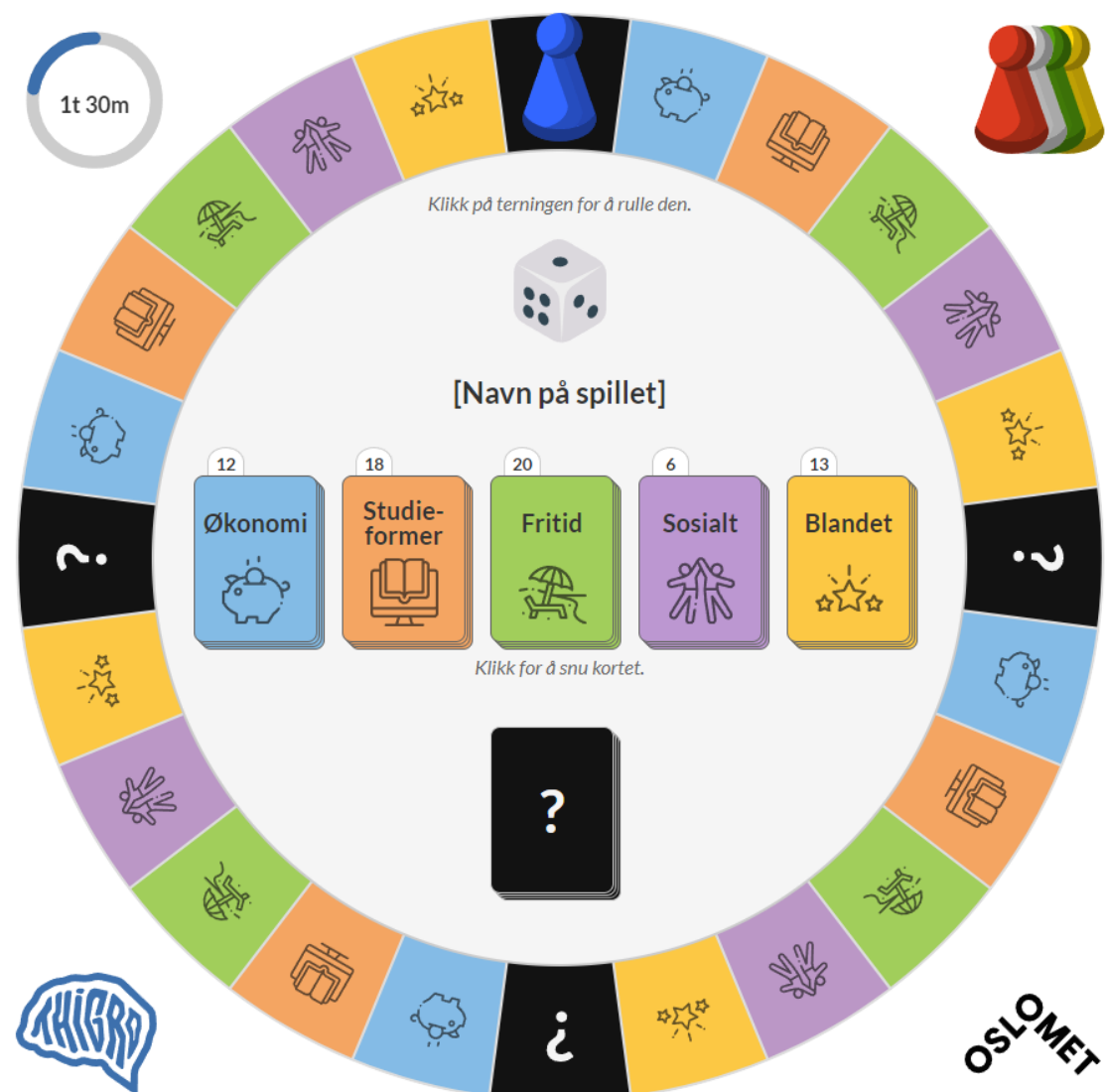


# Nye spill – andre kategorier



<https://veilederforum.no/sites/default/files/public/overgangen-fra-elev-til-student.pdf>





## ThiGro® - Studenter i høyere utdanning

- **Ny student** – spilles i oppstarten i høyere utdanning
  - Kort til 5 kategorier:
    - Økonomi
    - Studieformer
    - Fritid
    - Sosialt
    - Blandet
- **Student ut i praksis** – spilles før praksis
  - Kort til 5 kategorier:
    - Rolleforståelse, krav og forventninger
    - Kommunikasjon og samhandling
    - Faglige utfordringer
    - Personlige utfordringer
    - Blandet
- **Student ut i arbeidslivet** – spilles siste året i UH
  - Kort til 5 kategorier:
    - Jobsøkerprosessen
    - Forventninger og krav i arbeidslivet
    - Nettverk og relasjoner
    - Arbeidsmiljø
    - Blandet



## Studentspill for mestring

Det OsloMet-utviklede spillet ThiGro® skal hjelpe studentene våre å mestre overgangsfaser. Nå er det testet ut blant 1500 studenter med gode tilbakemeldinger.

<https://ansatt.oslomet.no/siste-nytt/-/nyhet/studentspill-for-mestring>

[https://www.coretek.no/thigro/?utm\\_source=onepager&utm\\_medium=print&utm\\_campaign=thigro-h%C3%B8yere-utdanning](https://www.coretek.no/thigro/?utm_source=onepager&utm_medium=print&utm_campaign=thigro-h%C3%B8yere-utdanning)

<https://www.coretek.no/thigro/spillbasert-laring/>