

# En styrket læringskultur i studieprogrammer og undervisninger for å redusere frafall

Årskonferansen i Bodø 5-6. desember 2023

Høgskolelektor og programansvarlig for  
Bachelor i ledelse og servicestrategi

Carina Johansson Nyvoll, *Institutt for  
markedsføring, Høgskolen Kristiania*

*Carina.nyvoll@kristiania.no*



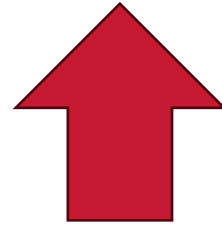


**Kompetansenettverk**  
for studenters suksess i høyere utdanning



[Mentimeter](#)

15%



Bakgrunn for mitt engasjement rundt  
læringskultur

Hva kan jeg som faglig gjøre for å bidra til å minske det?



# Mine hypoteser

- Hvis du blir sett, føler deg trygg og inkludert vil det motivere deg til å både være tilstede fysisk og mentalt samt bidra og ta ansvar.
- Hvis du ser relevansen av læringen til arbeidslivet vil det øke motivasjonen.

## Første prosjekt

# Begynte med å registrere hvem som er tilstede - Opprop Møte blikket!

1. Håndhilset på alle første gang
2. Spør etter de som ikke er tilstede
3. Tett dialog med tillitsvalgt
4. Kobler tidlig på studentoppfølging hvis nødvendig



[Viktigheten med blikk kontakt](#)

## Prosjekt 2

# Hvordan kan coaching bidra til faglig og personlig utvikling hos nye studenter?

Veiledning ↔ Coaching

Coaching fra et sted til et annet gjennom handling





# Resultater

## Tre hovedfunn

- Verdifullt i forhold til egen bevisstgjøring
- Følte mer trygghet i lærings situasjonen
- Tok mer eierskap til sin egen læring og utvikling
- +
- Fint at det var første året
- Bør være frivillig
- Viktig hvem som er coach





# Konklusjoner



- Små individuelle coachingsamtaler med studenter styrker læring og personlig utvikling. De langsiktige effektene bør undersøkes.
- Samtaler bør være korte, frivillige og primært første semester og med utlært coach.
- En fin metode for å få i gang selvregulert læring.
- Motiverte studenter til handling => skapte bevegelse og mestringsfølelse.
- Positivt for foreleser som blir bedre kjent med studentene og kan tilrettelegge på bedre måte.

## Prosjekt 3

# Hvordan kan ny eksamensform påvirke engasjement og tilhørighet?



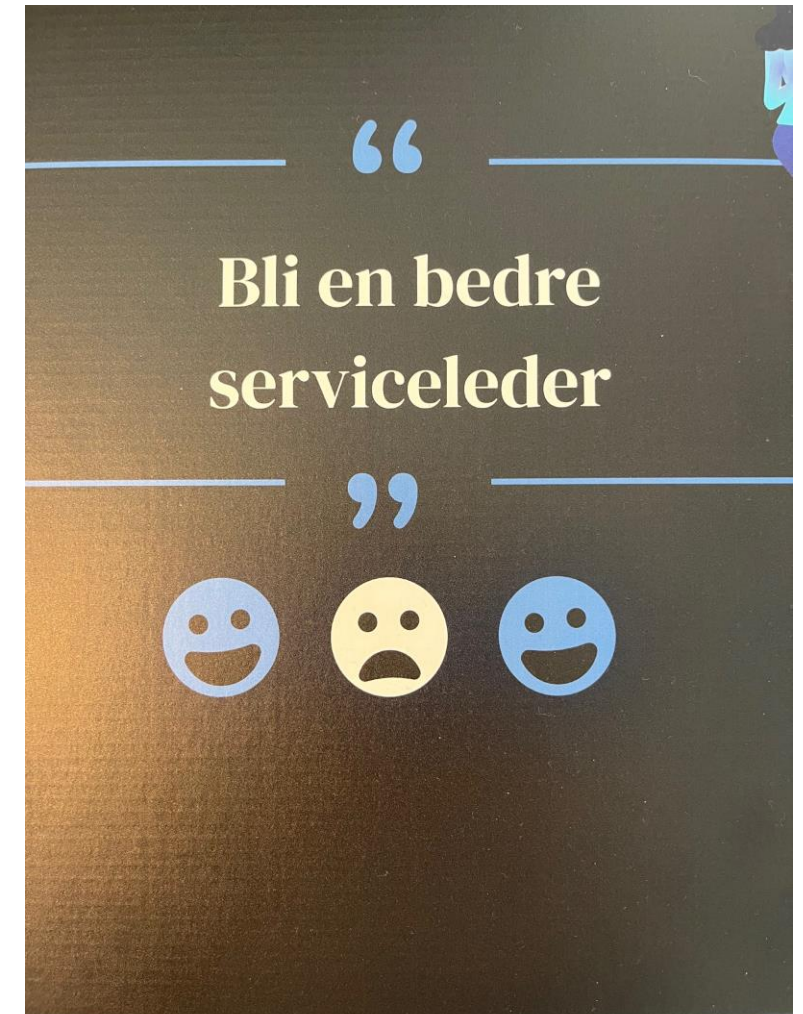
**Randomiserte grupper**

[Ny vurderingsform](#)

## Prosjekt 4

Hvordan kan analogt spill påvirke engasjement og tilhørighet?

- Spill med teorispørsmål til hver forelesning
- Nye grupper hver økt
- Rollespill
- **Ekskursjoner** + Fler konkrete caser/oppgaver fra virkeligheten



## Fire (4) formål med spillet

- Bli kjent med flere i klassen
- Skape trygghet og læringskultur
- Breder læring gjennom faglige diskusjoner i grupper
- Tørre å ta ordet og utvikle seg i lederrollen



[Hvordan kan spillbasert læring bidra til et trygt engasjerende læringsmiljø for nye studenter?](#)

# Konklusjoner

I forhold til problemstillingen:

## **Hvordan kan spillbasert læring bidra til et trygt og engasjerende læringsmiljø for nye studenter?**

viser studien at bruk av analogt spill (spillbasert læring) kan bidra til et tryggere og mer engasjerende læringsmiljø og kultur for nye studenter.

- Studentene kan bli kjent med flere i klassen gjennom **nye gruppekonstellasjoner hver økt.**
- Det skaper en trygghet og de får en bredere forståelse av fag og begreper gjennom gruppediskusjoner.
- De blir engasjert i deler av fagstoffet som kan oppleves som tyngre ved at de deltar aktivt og får veiledning fra medstudenter, studentassistenter og underviser underveis.
- Det bidrar til at de tar mer ansvar for sin egen læring.
- Flere kan også få oppleve økt trygghet til å innta lederrollen.



# Gruppearbeid - mentimeter

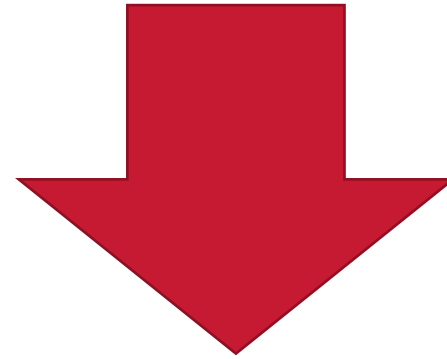
- Diskutere muligheter for å minske frafallet, spesielt fokus på første året.
- Hvordan kan studentoppfølging og faglige jobbe tettere sammen?
- Hvilke tre tiltak kan man gjøre for å gjøre læringen mer arbeidslivsrelevant og som skaper engasjement?

Grupprepresentasjon

[Mentimeter](#)

# Veien videre- hva kan du gjøre?

# 15%



Er du interessert i å snakke mer rundt tematikken: «Trygg læringskultur» ta kontakt med meg.



[Carinajohansson.nyvoll@kristiania.no](mailto:Carinajohansson.nyvoll@kristiania.no)

[LinkedIn.no](#)

Interessert i å lese hele artiklene

Om Coaching



Om spillbasert  
læring

