



Reykjavíkurborg  
Skóla- og frístundasvið

# Rafípróttaver

Gunnlaugur Víðir Guðmundsson  
Gleðibankinn, frístundaheimilið Eldflaugin og Hlíðaskóli  
Skólaárið 2019-2020



Skýrsla um þróunar- og nýsköpunarverkefni v. Menntastefnu Reykjavíkur B-hluti.

## Efnisyfirlit

|   |  |
|---|--|
| 1. Inngangur .....  | 2  |
| 3. <i>Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra</i> ..... | 3  |
| 4. Mat á verkefninu.....  | 3  |
| 6. <i>Kynning</i> .....   | 4  |
| <i>Fylgiskjöl</i> .....   | <b>Villa! Bókamerki ekki skilgreint.</b> |

## 1. Inngangur

Félagsmiðstöðin Gleðibankinn, frístundaheimilið Eldflaugin og Hlíðaskóli fengu úthlutað þróunarstyrk úr B-hluta til að setja upp rafíþróttaver. Ný menntastefna Reykjavíkurborgar miðast að því að nútímavæða kennsluaðferðir og huga að því að mæta öllum börnum óháð stöðu þeirra og efla sjálfsmynd þeirra og heilbrigði hvort sem það sé líkamlegt eða andlegt heilbrigði. Það samrýmist hugmyndum nýrrar menntastefnu að mæta áhuga þeirra sem spila tölvuleiki mikið á þeirra áhugasviði og er mikil nútímavæðing í kennsluaðferðum að efla sjálfsmynd þeirra gegnum tækni og leik.

## 2. Lýsing á verkefninu – skipulag, umfang og framkvæmd

Verkefnið var að setja upp rafíþróttaver til að mæta hóp unglunga á þeirra áhugasviði og gefa þeim Helstu markmið verkefnisins er að styrkja sjálfsmynd þeirra sem spila tölvuleiki það mikið að notkunin hefur haft skaðleg áhrif á hvernig þau sjá og upplifa sig. Áhugaleysi á öðrum tólmstundum, félagslífi og námi einkennir þennan hóp vegna þeirrar vantrúar sem þau hafa á eigin getu og markmiðið er að þau upplifi sigra, samskipti og mikilvægi sitt.

Keyptar voru 5 tölvur, settar upp tengingar fyrir rafmagn og net, borð sem voru veggföst, stólar og annar búnaður sem þarf til að setja upp rafíþróttaver. Verkefnið var kynnt á skólasetningarfundum fyrir öllum börnum og foreldrum þeirra sem komu á miðstigi og unglingastigi. Þrír klúbbar voru gerðir utan um rafíþróttaverið, einn sértækur, einn opin og einn fyrir Eldflaugina. Einnig er rafíþróttaverið opið á opnunartíma félagsmiðstöðvarinnar og skrá krakkarnir sig rafrænt í klukkutíma í senn. Einn af sértæku hópnum er líka valgrein innan skólans og er því þátttakan í honum líka skilgreind sem skóli.

Könnun var lögð fyrir þátttakendur í sértæka hópnum þar sem reynt er að skyggjast í hvort þátttaka í verkefninu hafi áhrif á sjálfsmynd þeirra og líðan. Ekki er búið að leggja könnunina fyrir aftur til að bera saman og fá niðurstöður. Tilfinning starfsmanna félagsmiðstöðvarinnar, skólans og foreldra þátttakendanna er mjög jákvæð og hafa þegar unnist margir litlir sigrar eins og til dæmis aukinn áhugi á almennu námi og skólasókn.

Rafíþróttaverið er mjög mikið sótt og er undantekning ef allar tölvur eru ekki bókaðar á opnunartíma félagsmiðstöðvarinnar. Mikil áhersla hefur verið lögð á skráningarkerfið til að stýra hversu mikinn tíma hver og einn fær í tölvu í einu og ekki er hægt að fá tíma án þess að skrá sig í kerfinu. Það er líka mjög ánægjulegt að rafíþróttaverið er sótt af mörgum mismunandi hópum og þó að strákar séu í meirihluta er þátttaka góð hjá öðrum kynjum.

Ávinningurinn fyrir krakkana og félagsmiðstöðina í heild er mjög skýr. Rafíþróttaverið nær til hóp einstaklinga sem sóttu félagsmiðstöðina áður mjög lítið og eru þau reglulegir gestir núna. Vegna þess að ekki er hægt að bóka nema klukkutíma í rafíþróttaverinu í einu hafa þessir sömu einstaklingar kynnst öðru starfi félagsmiðstöðvarinnar í leiðinni. Mörg mikilvæg augnablik til fræðslu hafa einnig skapast í rafíþróttaverinu. Menningarheimur tölvuleikja getur verið mjög óvinveittur og orðræða mjög ljót og hlutverk starfsmanna er að vera til staðar og leiðbeina börnunum þegar þessar aðstæður myndast.

Tímaramminn á verkefninu var að setja upp rafíþróttaverið um haustið og hafa það starfandi í nóvember og gekk það eftir.

### 3. *Samantekt - niðurstöður eða gagnsemi fyrir aðra*

Reynslan af verkefninu á haustönn 2019 er mjög jákvæð og helsti mælanlegi munurinn er aukin skólasókn hjá ákveðnum hópum og endurspeglast það í einkunum í öðrum greinum innan skólans. Á þessu stigi eru ekki komnar neinar niðurstöður en mat starfsmanna bæði félagsmiðstöðvarinnar og skólans er að rafíþróttaverið sé að skila betri líðan þátttakenda og aukinni virkni. Það hafa verið hnökur í skipulagi á starfinu og starfsmenn að átta sig á hvaða leið er best. Niðurstaðan var að vera með rafrænt skráningarkerfi á opnunum þar sem öll börn geta skráð sig og fá klukkutíma og síðan klúbba sem æfa markvisst tölvuleiki hvort sem það eru opnir klúbbar eða sértækir. Mikilvægt er að starfsmaður sé með í rafíþróttaverinu á almennum opnunum til að leiðbeina börnunum en því miður getur heimur tölvuleikjanna menningarlega stuðlað að vöndum samskiptum og hafa því frá upphafi alltaf verið starfsmenn í rafíþróttaverinu. Það hefur reynst mjög mikilvægt og hafa starfsmenn komist að vandamálum og leiðbeint krökkunum í samskiptum.

### 4. *Mat á verkefninu*

Lögð var fyrir könnun á sértæka hópnum sem hefur rafíþróttaver einnig sem valgrein en seinni hluti hennar hefur ekki verið lagður fyrir hópinn á þessu stigi. Miðast könnunin við að athuga hvort starfsemin hafi áhrif á eftirfarandi þætti úr nýrri menntastefnu og miðast hugmyndafræðin við:

**Virgni barna og þátttaka:** Það sem hefur einkennt þau börn sem spila tölvuleiki mjög mikið er oft félagsleg einangrun og lítil félagsleg virkni. Með því að taka virkan þátt og mæta á æfingar er þessum þætti mætt. Hlutverk þjálfara verður að leiðbeina og ýta undir heilbrigaðri lífstíl. Með því að hafa æfingar í félagsmiðstöðinni eða frístundaheimilinu erum við í kjörstöðu til að virkja börnin enn frekar í samskiptum og öðrum tímstundum. Helsta mælitækið á virkni er mætingar í félagsmiðstöðina og skólasókn og hefur starfið haft mjög jákvæð áhrif á virkni og þátttöku þátttakenda á báðum stöðum.

**Sjálfsþing:** Sjálfsmynd ræðst mikið til af því hvernig hegðun endurspeglast í samfélaginu og jákvæð styrking ýtir undir þá hegðun. Þessu eru tölvuleikir góðir í að svara hratt og þess vegna minnkar áhugi á almennum og raunsamskiptum. Þörfin til að tengjast er engu að síður enn til staðar og með því að styrkja ímynd í gegnum áhugamál þeirra þar sem þau eru sterkust erum við að auka líkurnar á betri sjálfsmynd sem rannsóknir sýna að eru lykill að velferð. Yngri þátttakendur úr frístundaheimilinu koma einu sinni í viku að fylgjast með þeim sem eldri eru og eru þeir því um leið fyrirmyndir og hefur það reynst vel.

**Félagsfærni:** Það skiptir hvern einstakling miklu máli að vera virkur í samfélaginu og það skiptir samfélagið miklu máli að sem flestir einstaklingar séu virkir. Félagsleg einangrun leiðir af sér að erfiðara er fyrir einstaklinga að stunda nám og getur það haft mikil áhrif á framtíð barna. Markmiðið með starfinu er að ýta undir styrkleika barnanna gegnum áhugasvið þeirra og auka áhuga þeirra á almennu starfi félagsmiðstöðvarinnar. Með aukinni þátttöku í starfi félagsmiðstöðvarinnar og aukinni skólasókn eru þessir krakkar að eiga mun merir samskipti

## Starfsstaður

við jafnaldra sína undir handleiðslu uppeldismenntaðra starfsmanna.

### 5. Greinargerð um notkun styrkfjár

|        |        |                 |                           |               |               |
|--------|--------|-----------------|---------------------------|---------------|---------------|
| 19.sep |        | Elko            | stólar                    | Rafíþróttaver | 132.965 kr.   |
| 19.sep |        | Tækniþær        | tölvur og búnaður         |               | 1.202.062 kr. |
| 19.sep |        | Tækniþær        | akstur                    |               | 4.990 kr.     |
| 20.sep |        | Slippfélagið    | málning og málingarvörur  |               | 28.638 kr.    |
| 4.okt  |        | Tölvulistinn    | tengi og snúrur           |               | 63.540 kr.    |
|        |        | Tölvulistinn    | tengi og snúrur           |               | 13.982 kr.    |
| 7.okt  |        | Elko            | fjótengi og snúrur        |               | 5.780 kr.     |
|        |        | Kisildalur      | lyklaborð og heyrnartól   |               | 120.000 kr.   |
|        |        | Reykjavíkurborg | Eignasjóður               |               | 187.732 kr.   |
|        |        | Reykjavíkurborg | Eignasjóður               |               | 108.369 kr.   |
| 12.nóv |        | Húsasmíðjan     | sögun á borðplötu         |               | 36.140 kr.    |
| 20.nóv | 297571 | Byko            |                           | Rafíþróttaver | 10.436 kr.    |
| 3.okt  |        | Dominos         |                           |               | 4.990 kr.     |
| 20.nóv |        | Byko            | lamir                     |               | 6.299 kr.     |
| 20.nóv |        | Byko            | v/borðplötu               |               | 10.436 kr.    |
| 21.nóv |        | Calendly        | áskrift / skráningarkerfi |               | 12.063 kr.    |
| 30.nóv |        | EA              | leikir                    |               | 10.498 kr.    |
| 30.nóv |        | steam           | leikir                    |               | 1.928 kr.     |

Samtals: 1.950.412 kr.

Styrkurinn hefur einungis verið notaður í kaup á búnaði og uppsetningu. Til að nýta fjármagnið sem best hafa starfsmenn sjálfir smíðað borð og sett upp. Sérstaklega sárt var að borga eignarsjóði Reykjavíkurborgar 296.101 kr. fyrir uppsetningu á stokki og nýjan lás fyrir rafíþróttaverið svo það væri hægt að læsa. Það er gagnrýnivert að svo stór hluti styrksins fari til framkvæmdasvið borgarinnar og nýtist þar af leiðandi börnunum lítið. Það eru svona starfshættir sem leiða af sér að minni starfseiningar eins og Gleðibankinn neyðast til að græja og gera hluti sjálf sem eru langt út fyrir þeirra verksvið. Smíða, setja saman húsgögn og önnur slík verkefni eru til lengdar gríðarlegt álag á starfsmönnum og óboðlegar vinnuáætlaðir sem myndu aldrei sjást á öðrum starfstöðum.

### 6. Kynning

- Verkefnið hefur var kynnt börnum og foreldrum á skólasetningu í haust auk þess sem farið var í bekki til að fá sem flesta þátttakendur.
- Engar niðurstöður eru komnar úr könnunum á verkefninu en miðað er við að kynna verkefnið á Höfuðíð í bleyti kynningu fyrir starfsmenn frístundasviðs SFS og vera með kynningar á niðurstöðum á tómsunda- og félagsmálafræðibraut Háskóla Íslands. Kynning á niðurstöðum hjá nemendum er mikilvæg og skilvirk leið til að innleiða nýja sýn á tölvuleikjanotkun barna og unglinga og myndi leiða af sér að fleiri starfsmenn á vettvangi setji upp rafíþróttaver.

ATH. Skila þarf skýrslu í tölvupósti á [sfs@reykjavik.is](mailto:sfs@reykjavik.is)