

# En evaluering av Besøkssenteret NHO

*En kvalitativ studie av skoleungdoms erfarte utbytte og opplevelse ved Besøkssenteret NHO*

Joseph Lillo-Stenberg



Masteroppgave i pedagogikk

Institutt for pedagogikk  
Det utdanningsvitenskapelige fakultetet

UNIVERSITETET I OSLO

Vår 2014





## **TITTEL:**

”En evaluering av Besøksenteret NHO”

*En kvalitativ studie av skoleungdoms erfarte utbytte og opplevelse ved Besøksenteret NHO*

## **AV:**

Joseph Lillo-Stenberg

## **EKSAMEN:**

Masteroppgave i pedagogikk

Studieretning: Kunnskap, utdanning og læring

Fordypning: Læring, teknologi og arbeid

Semester: Vår 2014

## **STIKKORD:**

Brukeropplevelse

Læringsutbytte

Evaluering

E-læring

Situert læring

LEPO-modellen

© Lillo-Stenberg, Joseph

2014

En evaluering av Besøksenteret NHO

Lillo-Stenberg, Joseph

<http://www.duo.uio.no>

Trykk: Reprosentralen, Universitetet i Oslo



# Sammendrag

Denne oppgavens overgripende problemstilling er som følger: *Hvordan fungerer Besøkssenteret NHO, sett opp i mot NHOs opprinnelige intensjon?*

Temaet for denne oppgaven er NHOs besøkssenter. Målet er å belyse, analysere og evaluere de besøkendes erfarte brukeropplevelse og læringsutbytte. NHOs besøkssenter er ikke et tradisjonelt læringsopplegg, som for eksempel et fag ved en skole eller et emne ved et universitet. Det er NHOs standardiserte opplegg for mottak av besøkende skoleklasser. Besøkssenteret NHO kan kalles for et lærings- informasjons- og promoteringsopplegg. Opplegget kan sies å være fundamentert i perspektivet om situert læring, simulert gjennom mulighetene som finnes innenfor det som gjerne kalles e-læring. NHOs opprinnelige mål var tilby en spennende og lærerik opplevelse til skoleklasser.

## Teori

Jeg har valgt å bruke Phillips, McNaught, & Kennedys (2012) teoretiske rammeverk, kalt LEPO-modellen, for evaluering av e-læring. Dette for å sette Besøkssenteret NHO in i en læringsteoretisk sammenheng. Noe som igjen vi gi et grunnlag for å kunne si noe om de besøkendes opplevelse, og erfarte læringsutbytte. LEPO-modellen er ment å være et rammeverk som gir rom for inkorporering av allerede etablerte læringsteoretiske perspektiver etter behov. I denne oppgaven er det hensiktsmessig å forholde seg til Lave & Wengers (1991) perspektiv om situert læring. Deltakernes erfarte læringsutbytter vil bli sett opp i mot Biggs (2003) og Krathwohls (2002) taksonomier over læringsutbytte. Jeg vil også referere noe teori rundt bruken av spill og konkurranser innenfor læring.

## Metode

Oppgavens datamateriale bygger i all hovedsak på kvalitative semistrukturerte intervjuer, gjort med skoleungdom kort etter endt besøk. Datamaterialet vil diskuteres ut i fra et åpent induktivt perspektiv, der interessante funn blir fulgt opp og analysert. Intervjuguiden fokuserer på deltakernes brukeropplevelse og læringsutbytte. I analysen av intervjudataene vil jeg benytte meg av egne observasjoner og erfaringer, gjort gjennom min deltakelse som veileder ved Besøkssenteret NHO. I tillegg til intervjuer og observasjon har jeg hentet data fra NHOs interne dokument "Hva kan et besøkssenter bety for NHO?", og besøkssenterets skriftlige manus.

## **Resultater**

Intervjuobjektenees responser var i relativt stor grad samstemte med tanke på hvordan de hadde opplevd besøket hos NHO. Det finnes allikevel nyanser i tilbakemeldingene som gir grunnlag for en interessant diskusjon. Deltakernes rapporterte læringsutbytte viste både fellestrekk og individuelle forskjeller. Analysen viser at NHO, for det meste, har lyktes med å formidle sitt budskap. Samtidig kan man antyde at det finnes poenger og konsepter som deltakerne ikke hadde fått med seg. Alt i alt vil jeg argumentere for at Besøkscenteret NHO virker til å fungere godt etter intensjonen. Det finnes allikevel grunnlag for å diskutere og påpeke svakheter, og mulig forbedringspotensial ved opplegget.





# Forord

Det å skrive denne masteroppgaven har vært en lærerik, spennende og utfordrende prosess. Det har vært tilfredsstillende å, ut i fra et pedagogisk perspektiv, studere besøkssopplegget til NHO. Kanskje særlig fordi jeg også har virket som veileder ved senteret. Dermed har denne prosessen ført til at jeg har reflektert mye over eget virke. Noe som forhåpentligvis har gjort meg til en bedre veileder ved Besøkssenteret NHO. Samtidig mener jeg å ha tilegnet meg kunnskaper som vil komme til nytte i mitt fremtidige arbeidsliv som pedagog.

Først og fremst vil jeg rette en stor takk til min veileder Hans Christian Arnseth. Han har bidratt med oppmuntrende, effektiv og fokusert veiledning.

Videre vil jeg takke Silje Sevdal og Bjørnar Eidsmo hos NHO for god hjelp underveis.

Jeg vil også takke Annette Hjelmevold for god hjelp.

Tilslutt vil jeg takke Linda Wiken, samt familie og venner.

Oslo, mai 2012

Joseph Lillo-Stenberg



# Innholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Innledning.....</b>	<b>1</b>
1.1	Problemstilling.....	1
1.2	Avgrensing og struktur på oppgaven.....	2
<b>2</b>	<b>Teoretisk grunnlag for evaluering av Besøkscenteret NHO .....</b>	<b>3</b>
2.1	LEPO: The Learning Enviroment, Learning Processes and Learning Outcomes Framework.....	3
2.1.1	Læringsmiljøet.....	3
2.1.2	Læringsprosesser .....	4
2.1.3	Læringsutbytte .....	6
2.1.4	Fagbaserte læringsutbytter (Subject-based outcomes) .....	6
2.1.5	Elevene (learners).....	9
2.1.6	Læreren.....	10
2.1.7	E-læring, LEPO-modellen og Besøkscenteret NHO.....	12
2.1.8	Situert læring.....	13
<b>3</b>	<b>Metode.....</b>	<b>15</b>
3.1	Kvalitativ metode.....	15
3.1.1	Induktivisme.....	17
3.1.2	Intervju.....	18
3.1.3	Observasjon.....	21
3.1.4	Oppsummering.....	23
<b>4</b>	<b>Beskrivelse av Besøkscenteret NHO.....</b>	<b>24</b>
4.1	Fysiske Rammefaktorer .....	24
4.2	Formålet.....	27
4.3	E-læringsopplegget .....	29
4.3.1	Den første delen .....	30
4.3.2	Spilldelen: Den Fiktive norske småbyen Yppestad.....	33
4.3.3	Avslutningsdelen .....	39
<b>5</b>	<b>Deskriptiv presentasjon av intervjudata.....</b>	<b>42</b>
5.1	Brukeropplevelse .....	42
5.1.1	Deltaker A .....	42
5.1.2	Deltaker B .....	43
5.1.3	Deltaker C.....	44
5.1.4	Deltaker D.....	45
5.2	Læringsutbytte .....	46
5.2.1	Deltaker A .....	46
5.2.2	Deltaker B .....	47
5.2.3	Deltaker C.....	48
5.2.4	Deltaker D .....	48
<b>6</b>	<b>Analyse/diskusjon.....</b>	<b>50</b>
6.1	Analyse av brukeropplevelse .....	50
6.1.1	Læringsmiljøet.....	51
6.1.2	Lyd og areal.....	51
6.1.3	Arbeidsform.....	52
6.1.4	Tilbakemeldinger.....	54

6.1.5	Poengfordeling.....	55
6.1.6	Samarbeid.....	57
<b>6.2</b>	<b>Analyse av læringsutbytte .....</b>	<b>57</b>
6.2.1	Hva ville de sagt til en medelev om opplegget.....	59
6.2.2	NHOs samfunnsrolle.....	60
6.2.3	Synspunkter og oppfatninger .....	61
6.2.4	Nye kunnskaper .....	63
<b>6.3</b>	<b>Oppsummering og avsluttende diskusjon .....</b>	<b>64</b>
6.3.1	Brukeropplevelse.....	65
6.3.2	Læringsutbytte .....	66
<b>7</b>	<b>Konklusjon.....</b>	<b>68</b>
	<b>Litteraturliste .....</b>	<b>70</b>
	<b>Vedlegg / Appendiks .....</b>	<b>72</b>
	Figur 1: LEPO-modellen (Phillips et al. 2012).....	3
	Fotografi 1: Besøkssenteret NHO.....	25
	Fotografi 2: Besøkssenteret NHO.....	26

# 1 Innledning

I denne oppgaven skal jeg evaluere besøkernes erfarte opplevelse og utbytte av Besøkssenteret NHO. Senteret er situert i Næringslivets Hus, NHOs hovedkvarter på Majorstuen i Oslo. Besøkssenteret er kort sagt et e-læringsopplegg med en veileder som guider de besøkende gjennom filmsnutter, et interaktivt spill og animasjoner. Dette gjøres via en storskjerm, ti interaktive touchscreenskjermer, ti lydusjer og et lydanlegg. Se bilder på side 25 og 26. Besøkssenteret er utviklet for å møte skoleklasser og andre aktuelle besøkende grupper hos NHO. NHO fant at de hadde behov for et helhetlig og standardisert opplegg de kunne møte besøkende med. Før Besøkssenterets tid var det i stor grad vilkårlig hvem og hva de ulike skolebesøkene til NHO ble møtt med.

I det interne dokumentet ”Hva kan et besøkssenter bety for NHO?” står det at:

*”et besøkssenter vil synliggjøre bedriftenes rolle i samfunnet og sammenhengen mellom verdiskapning og velferd (NHO 2006:5)”.*

I det samme dokumentet kan man lese at målsettingen for Besøkssenteret er å skape et tilbud som:

- Tilgjengeliggjør kunnskap om NHO og næringslivet på en spennende og engasjerende måte.
- Synliggjør bedriftenes rolle i samfunnet og sammenhengen mellom verdiskapning og velferd.
- Er med på å øke tillit til næringslivet.
- Gir økt kunnskap og forståelse for NHOs rolle.

## 1.1 Problemstilling

I denne oppgaven vil det være naturlig å evaluere Besøkssenteret opp i mot de målsettingene og visjonene som blir presentert i dokumentet: ”Hva kan et besøkssenter bety for NHO?” (NHO 2006). Den overgrepene problemstillingen blir følgende:

- *Hvordan fungerer Besøkssenteret NHO, sett opp i mot NHOs opprinnelige intensjon?*

Dette innebærer de følgende problemstillingene:

- *Sitter deltakerne igjen med en økt forståelse for den sentrale samfunnsøkonomiske rollen næringslivet har i velferdssamfunnet vårt?*
- *Opplevs besøket som spennende og engasjerende?*
- *Har besøket økt tilliten til næringslivet og forståelsen for NHOs rolle?*

Med disse problemstillingene søker jeg belyse det opplevde læringsutbytte og brukeropplevelsen deltakerne sitter igjen med etter endt besøk. Dette vil jeg gjøre gjennom analyse av semistrukturerte intervjuer gjort med deltakere rett etter endt besøk. Jeg vil også benytte meg av kunnskap jeg har tilegnet meg som veileder ved besøkssenteret, da som en ressurs i tolkningen av materialet fra intervjuene med deltakerne. Intensjonen er at analysen av datamaterialet vil gi kunnskaper om hvordan Besøkssenteret NHO faktisk oppleves og hva deltakerne sitter igjen med etter endt besøk. Noe som kan være verdifull informasjon ved senere utbedringer eller oppgraderinger av besøkssenteret.

## **1.2 Avgrensning og struktur på oppgaven**

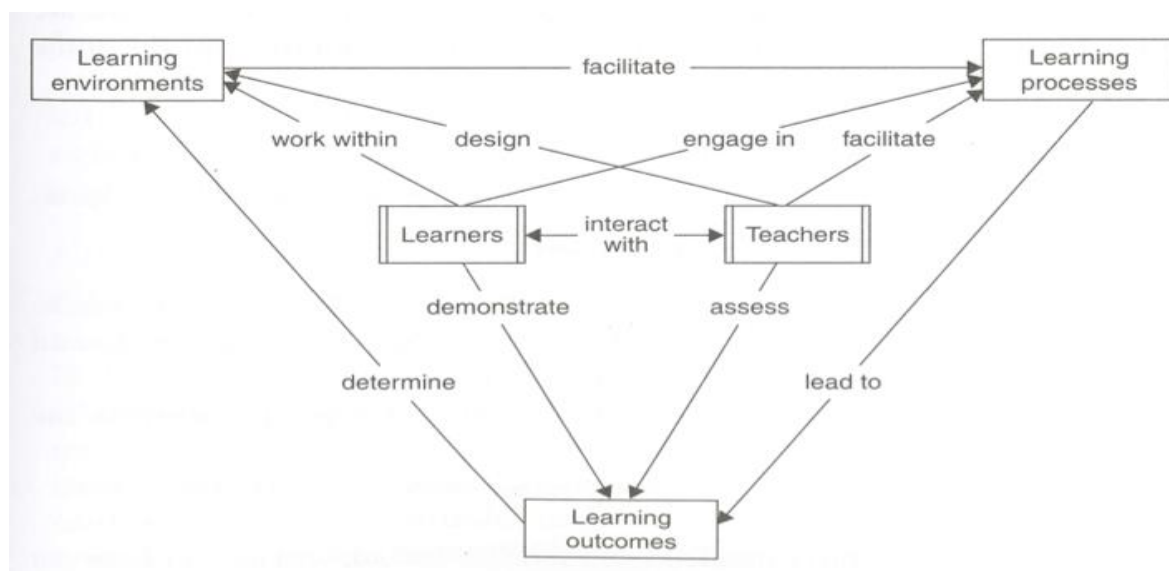
Temaet for denne oppgaven er avgrenset til NHOs standardiserte opplegg for å møte besøkende skoleklasser. Det innebærer å produsere en analyse samt beskrivelse av hva Besøkssenteret NHO er, hva som er intensjonen med senteret, og hvordan det fungerer i møte med besøkende skoleklasser. Det overgripende fokuset for oppgaven er å gi en presentasjon av besøkssenteret som opplegg og en analyse av de besøkendes erfarte utbytte og opplevelse.

**Kapittel 2** er ment å fungere som teoretisk grunnlag for oppgaven, noe som skal gi et rammeverk for analyseringen av oppgavens datamateriale. Dette medfører en innføring i aktuell teori innenfor læringsperspektiver og evaluering av læring. I **kapittel 3** presenteres oppgavens metodiske grunnlag. **Kapittel 4** gir en helhetlig beskrivelse av hva elevene møter når de besøker NHO. I **kapittel 5** presenteres en fortettet deskriptiv gjenfortelling av intervjuobjektene responser. **Kapittel 6** består av en analyse og diskusjon ut ifra de innsamlede dataene. Disse blir satt opp i mot læringsteoretiske perspektiver og NHOs intensjoner bak opprettelsen av besøkssenteret. **Kapittel 7** består av en kort konklusjon.

## 2 Teoretisk grunnlag for evaluering av Besøkssenteret NHO

Jeg har valgt å bruke rammeverket LEPO som teoretisk utgangspunkt for evalueringen av Besøkssenteret NHO. LEPO-rammeverket er hentet fra Phillips et al. (2012). Forkortelsen LEPO står for: The Learning Enviroment, Learning Processes and Learning Outcomes Framework. Phillips et al. (2012) argumenterer for at LEPO er et teoretisk rammeverk som egner seg godt som verktøy for evaluering av e-læringsopplegg (Phillips et al. 2012). Grunntanken i LEPO kan sies å være at læring består av interaksjon mellom tre komponenter og to aktører. De tre komponentene er læringsmiljøet (Learning Enviroment), læringsprosessen (Learning Processes) og læringsutbyttet (Learning Outcomes). De to aktørene er henholdsvis eleven (The Learner) og læreren (The Teacher).

### 2.1 LEPO: The Learning Enviroment, Learning Processes and Learning Outcomes Framework.



Figur 1: LEPO-modellen

#### 2.1.1 Læringsmiljøet

Læringsmiljøet betegner konteksten eleven arbeider innenfor (Phillips et al. 2012). Herunder ligger både de fysiske og virtuelle rommene elevene arbeider innenfor, samt de aktuelle e-



læringsartefaktene som er til elevenes disposisjon. Med e-læringsartefakter menes designede teknologiske enheter som kan brukes som verktøy for å fasilitere læring (Phillips et al. 2012). Dette innebærer blant annet kommunikasjonsverktøy, som datamaskiner med touchscreenskjermer. Det innebærer også programvare, som for eksempel spillet i NHOs besøkssenter. Videre spesifiserer læringsmiljøet arbeidsoppgavene som fasiliterer læringsprosessen elevene gjennomfører (Phillips et al. 2012). Man bør i følge Phillips et al. (2012) designe læringsmiljøet med karakteristikkene til de aktuelle elevene i tankene. Man kan da si at læringsmiljøet utformes ut i fra de elevene det er tiltenkt, og det ønskede læringsutbyttet elevene forhåpentligvis skal sitte igjen med.

### **Curriculum og design**

Det finnes ulike definisjoner av begrepet curriculum (Phillips et al. 2012) I LEPO-modellen defineres curriculum under den delen av læringsmiljøet som spesifiserer konteksten, det ønskede læringsutbyttet og innholdet. Man kan noe forenklet si at curriculum kan oversettes til læreplan, realisering av læreplan og vurdering. Lærerplanen er innholdet som skal formidles og forhåpentligvis føre til ønsket læringsutbytte. Designet fokuserer på hvordan lærerplanen skal læres bort, spesielt hvilke læringsoppgaver elevene skal gjennomføre.

En hovedkarakteristikk ved læringsmiljøet er nettopp at det er designet. Ettersom det er designet kan det i følge Phillips et al. (2012) også beskrives. Gjennom beskrivelsen oppnår man en definisjon av læringsmiljøet. En mer detaljert beskrivelse vil gi grunnlag for en mer detaljert evaluering av læringsmiljøet. Ved en tydelig defineringen av læringsmiljøet, har man skaffet seg et utgangspunkt for å kunne evaluere om læringsmiljøet fungerer slik det er tenkt, og dermed om det kan produsere det ønskede læringsutbyttet. Ut i fra dette vil jeg argumentere for at det er essensielt å foreta en relativt grundig beskrivelse av Besøkssenteret NHO. Da med fokus på hvordan det er designet som et lærings- og opplevelsesmiljø. Det vil gi et nødvendig utgangspunkt og rammeverk for den påfølgende evalueringen av Besøkssenteret NHO.

### **2.1.2 Læringsprosesser**

I følge Goodyear & Retails (2010) er det forskjell på læringsprosesser (learning processes) og studieaktiviteter (studying activity). De er allikevel sterkt forbundet med hverandre.

Studieaktiviteter forklares som aktiviteter studenten eller deltakeren gjennomfører med en intensjon om å lære. Mens læringsprosesser, ut i fra dette perspektivet, beskrives som interne psykologiske prosesser. Resultatet er økt kompetanse og forståelse hos individet (Goodyear & Retails 2010). Ut i fra dette kan man forfekte at vellykkede studieaktiviteter vil initiere læringsprosesser. På den annen side må man ta høyde for at studieaktiviteter i noen tilfeller ikke vil medføre økt kompetanse eller forståelse slik det er tilsiktet.

### **Kontekstuelle læringsprosesser**

Phillips et al. (2012) opererer med begrepet læringsprosesser i en videre forstand. De innlemmer både studieaktiviteter og læringsprosesser i begrepet. Samtidig definerer de to underkategorier av begrepet som på mange måter tar Goodyears distinksjon mellom studieaktivitet og læringsprosesser til etterretning. Henholdsvis (contextual learning processes) kontekstuelle læringsprosesser og (cognitive learning processes) kognitive læringsprosesser. Dette for å kunne presisere hvilken type læringsprosesser det er snakk om, der hvor det er hensiktsmessig. Med kontekstuelle læringsprosesser menes interaksjoner med læringsmiljøet og gjennomføring av spesifikt designete læringsoppgaver.

### **Kognitive læringsprosesser**

Kognitive læringsprosesser defineres naturlig nok som alle kognitive aktiviteter som medfører læring og utvikling hos enkeltindividet. Eksempler på dette kan være problemløsning og refleksjoner. Kognitive læringsprosesser kan forekomme som individuelle kognitive aktiviteter, eller gjennom sosiale aktiviteter med andre (Phillips et al. 2012). Man kan muligens argumentere for at også læringsprosesser som skjer gjennom sosiale aktiviteter, vil inneha et element av individuelle prosesser dersom de skal klassifiseres under kognitive læringsprosesser.

Læringsprosessene kan videre kategoriseres etter de ulike interaksjonstypene de består av. Elevene eller de lærende kan ha interaksjoner med medelevene, læreren, eller de ulike artefaktene som til sammen utgjør læringsmiljøet (Phillips et al. 2012). Gode interaksjoner mellom lærer og elev utheves som spesielt viktig med tanke på utvikling av metakognitive strategier hos eleven. At elevene reflekterer over sine egne valg og forståelse er en viktig del

av læringsprosessen (Phillips et al. 2012). Det kan virke som læreren er i en særposisjon når det gjelder muligheten til å løfte elevene til et metakognitivt nivå i læringsprosessen.

### **2.1.3 Læringsutbytte**

Dersom man skal diskutere læringsutbytte blir man naturlig nok nødt til å forholde seg til læringsmålet, eller det ønskede læringsutbyttet. Phillips et al. (2012) velger i LEPO-modellen å bruke terminologien læringsutbytte (learning outcome(s)) og ønsket læringsutbytte (desired learning outcome(s)). Dette begrunnes med at læringsmål (learning objectives) i mange sammenhenger brukes som et smalere begrep enn den operasjonaliseringen av begrepet Phillips et al. (2012) bruker i LEPO-modellen.

I definisjonen av læringsutbytte støtter Phillips et al. (2012) seg til Joanna Allen. Hun definerer tre forskjellige former for læringsutbytte. Disse er Subject-based outcomes, personal transferable outcomes og generic academic outcomes (Allan 1996). Det første av disse læringsutbyttene forklares som et fagspesifikt læringsutbytte. De to andre læringsutbyttene beskrives som generiske læringsutbytter. Enkelt sagt er de generiske læringsutbyttene ikke fagspesifikke, men heller læring som enkeltindividene senere kan bruke på andre arenaer.

Generiske læringsutbytter vil ikke bli diskutert videre i analysen av Besøkssenteret NHO. Det kan likevel tenkes at besøkende kan ha oppnådd generiske læringsutbytter, som for eksempel forbedrede samarbeidsevner ved et besøk. Begrunnelsen for å ikke diskutere generiske læringsutbytter er enkelt nok at forskningsmaterialet ikke gir grunnlag for en slik diskusjon.

### **2.1.4 Fagbaserte læringsutbytter (Subject-based outcomes)**

I definisjonen av fagbaserte læringsutbytter omtaler Phillips et al. (2012) to taksonomier for klassifisering av læringsutbytte. En taksonomi er kort sagt et bestemt klassifiseringssystem innenfor et gitt fagfelt. Innenfor fagfeltet læring eller pedagogikk finnes det altså flere ulike taksonomier. Phillips et al. (2012) referer først fra en revidert versjon av Benjamin Blooms velsiterte *Taxonomy of Educational Objectives*, utgitt allerede i 1956. Den reviderte utgaven utvider kunnskapsbegrepet til fire ulike former for kunnskap. Factual knowledge, conceptual knowledge, procedural knowledge og metacognitive knowledge (Krathwohl 2002).

Det bør legges til at det som kan kalles *objectives* innenfor NHO-opplegget, nok er mindre stringent med henhold til domene. Besøkssenteret representerer ikke et definert fagfelt. Selv om det muligens kan plasseres et sted innenfor samfunnsfag og samfunnsøkonomi dersom man ser stort på det.

### **Taxonomy of Educational Objectives**

Faktakunnskap (factual knowledge):

*"The basic elements that students must know to be acquainted with a discipline or solve problems in it"(Krathwohl 2002:214).*

Krathwohls (2002) definisjon av faktakunnskap kan oversettes til noe sånt som: De grunnleggende elementene en student må ha oversikt over for å være kjent med et fagfelt, eller løse problemer i det.

Konseptuell kunnskap (conceptual knowledge):

*"The interrelationships among the basic elements within a larger structure that enable them to function together" (Krathwohl 2002:214).*

Videre kan man muligens forklare definisjonen av konseptuell kunnskap som: Forståelse for de interne relasjonene mellom de grunnleggende elementene som muliggjør at de fungerer sammen.

Prosedural kunnskap (procedural knowledge):

*"How to do something; methods of inquiry, and criteria for using skills, algorithms, techniques, and methods"(Krathwohl 2002:214).*

Den prosedurale kunnskapen kan enkelt oversettes til: Kunnskapen om hvordan gjøre noe; undersøkelsesmetoder, kriterier for brukeregenskaper, algoritmer, teknikker og metoder.

Metakognitiv kunnskap (metacognitive knowledge):

*"Knowledge of cognition in general as well as awareness and knowledge of one's own cognition"(Krathwohl 2002:214).*

Relativt direkte oversatt fra Krathwohl (2002) er metakognitiv kunnskap: Generell kunnskap om kognisjon, samt forståelse og kunnskap om sin egen kognisjon.

## **SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes)**

Den andre taksonomien som omtales er Biggs (1982) SOLO (Structure of Observed Learning Outcomes) taxonomy. Biggs (1982) taxonomy er en metode for å beskrive ulike nivåer av prestasjoner og forståelse (Phillips et al. 2012). Det argumenteres for at SOLO-taksonomien i større grad fokuserer på kvaliteten av elevenes arbeider når de forsøker å løse problemer eller forklare komplekse konsepter. SOLO-taksonomien definerer fem nivåer av økende vanskelighetsgrad og kompleksitet. I LEPO-modellen har Phillips et al. (2012) valgt å bruke et simplifisert sett av merkelapper for de fem originale nivåene til Biggs.

Enkelt-punkt (Single point):

*“Little recognition of appropriate concept or relevant processing of information”(Phillips et al. 2012:37).*

Som direkte oversatt, blir noe sånt som: *Lite forståelse for passende konsept eller relevant prosessering av informasjon.* Med *single point* kan det antas at Phillips (2012) mener noe sånt som enkeltstående kunnskaper. Eleven kan ha lært seg enkelte fakta, men har liten forståelse for konseptet og har ikke kjennskap til relevante måter å behandle informasjonen på. Ut i fra Biggs (2003) definisjon av *Single point* vil eleven i stikkordsform kunne *state, recognise, recall, tell*. Eleven kan altså kunne gjenkjenne, huske og fortelle enkeltfakta innenfor temaet.

Flere urelaterte punkter (multiple unrelated points):

*“Preliminary processing but question not approached appropriately”(Phillips et al. 2012:37)”.*

Dette kan enkelt oversettes til: *Begynnende prosessering, men spørsmålet adresseres ikke på en relevant måte.* Med *multiple unrelated points* kommer det frem at eleven er i en begynnende fase når det gjelder prosessering eller behandling av informasjonen. Allikevel er ikke nivået høyt nok til at spørsmålet eller oppgaven, møtes med en passende metode eller rammeverk.

Mellomstadium (intermediate):

*“Some aspects of question addressed but no relationship shown between facts or concepts”(Phillips et al. 2012:37).*

Noe som kan oversettes til: *Visse aspekter ved spørsmål adresseres, men relasjon mellom fakta og konsept blir ikke belyst.* På nivået som kalles *intermediate* er man stadig på et slags mellomstadium. Visse aspekter ved problemet eller spørsmålet adresseres tilfredsstillende, men eleven viser fortsatt ikke forståelse for sammenhengen mellom fakta og konsepter.

Logisk relaterte svar (logically related answer):

*“Several concepts are integrated so coherent whole has meaning”*(Phillips et al. 2012:37).

Som enkelt kan oversettes til: *Flere konsepter er integrert slik at helheten gir mening.* Nivået som kalles *logically related answer* kjennetegnes av at flere konsepter er integrert i forståelsen slik at helheten fremstår som logisk og meningsfull.

Uforventet supplementering (unanticipated extension):

*“Coherent whole is generalized to a higher level of abstraction”*(Phillips et al. 2012:37).

Dette kan oversettes til: *Helheten generaliseres til et høyere nivå av abstraksjon.* Nivået *unanticipated extension* viser til en helhetlig logisk forståelse som generaliseres og heves til et høyere abstrakt nivå.

I følge Biggs (2003) består de tre første nivåene av kvantitative forståelser, mens de to høyeste nivåene forklares som kvalitative. Det kan være verdt å bemerke at både Krathwohl/Blooms (2002) og kanskje særlig Biggs (2003) taksonomi er beregnet på evalueringer av læringsutbytte på universitetsnivå. Det er således naturlig at disse taksonomiene på mange måter er lagt opp for langt mer omfattende læringsutbytter enn det er lagt opp til på Besøkssenteret NHO. Samtidig kan det argumenteres for at de allikevel vil kunne gi et grunnlag for en diskusjon omkring læringsutbyttet ved Besøkssenteret NHO. Uavhengig av hvilken taksonomi en forholder seg til, bør læringsutbyttet tilsvare de fagspesifikke kunnskapene i det ønskede læringsutbytte eller *desired learning outcomes* (Phillips et al. 2012).

### **2.1.5 Elevene (learners)**

Innenfor forskning på læring kan det være en utfordring at man kan tendere til å se på elevgruppen som homogen. Phillips et al. (2012) poengterer at LEPO-modellen anerkjenner

de individuelle læringsstilene til de lærende. Elevene bringer med seg individuelle ferdigheter og egenskaper som påvirker hvordan de lærer. Særlig faktorer som motivasjon, Banduras (1997) berømte self-efficacy og Rotters (1972) locus of control-begrep, har betydning for hvordan eleven involverer seg og agerer i læringsprosessen (Phillips et al. 2012). Man ser ikke disse faktorene som konstante størrelser i den enkelte elev. Tanken er mer at elevene har en viss predisposisjon for den ene eller andre kvaliteten. Det åpner for at for eksempel troen på egen gjennomføringsevne eller motivasjon kan forandre seg som følge av hvordan læringsmiljøet og læringsprosessen er lagt opp.

Ved siden av disse mer intra-individuelle egenskapene hos de lærende, er det også andre faktorer som vil påvirke hvordan eleven interagerer med læringsopplegget. For eksempel vil elevenes personlige situasjon og deres sosiokulturelle bakgrunn også påvirke hvordan de fungerer i sammenhengen. Innenfor evaluering av for eksempel e-læring vil det nødvendigvis være umulig å regne inn det store spennet av individuelle egenskaper elevene bringer med seg inn i læringsgjerningen. Det er allikevel viktig at man så godt det lar seg gjøre forsøker å bygge inn kunnskaper om disse egenskapene inn som variabler i evalueringsoplegget (Phillips et al. 2012). Det argumenteres for at særlig intervju er en egnet metode for å fange opp elevenes komplekse og individuelle karakteristikk, og hvordan de igjen kan påvirke elevenes læringsopplevelse.

### **2.1.6 Læreren**

LEPO-modellen bygger på en bred forståelse av begrepet læreren. Læreren refererer ikke bare til den personen som underviser eller følger opp elevene i en læringsprosess. Innenfor et e-læringsopplegg som Besøkssenteret NHO, vil det være mange mennesker som til sammen fyller begrepet *læreren*. Blant disse er det naturlig å nevne de som leverer og har levert det pedagogiske innholdet. Derunder; initiativtakerne hos NHO, pedagogene som utviklet opplegget hos e-læringsselskapet Mediafarm og veilederen. Man kan muligens argumentere for at kjente pedagoger, som John Dewey (1997) med sitt begrep om *learning by doing*, også bør regnes inn som en del av lærerbegrepet. John Dewey er, for som å understreke dette, i tillegg referert til i NHOs dokument som i sin tid anbefalte opprettelsen av Besøkssenteret NHO.

Ut i fra LEPO-modellen dekker lærerbegrepet fire spesifikke virkeområder i et læringsopplegg. Læreren bidrar til designet av læringsmiljøet, fasilitering av læringsprosessen, evaluering av læringsutbyttet og har interaksjoner med elevene. Phillips et al. (2012) diskuterer videre lærernes ulike undervisningskvaliteter. Herunder kommer diskusjoner rundt forskjellen på det å kunne sitt fag og det å kunne formidle sitt fag. Det uttrykkes tydelig at det er viktig at læreren har gode formidlingsevner, i tillegg til ekspertise innenfor fagfeltet han eller hun opererer innenfor (Phillips et al. 2012). Denne diskusjonen fokuserer sterkest på den delen av lærerbegrepet som omhandler den personen som elevene direkte forholder seg til. Med tanke på Besøkssenteret NHO kan man forfekte at det er veilederen som innehar denne rollen. Veilederen kan potensielt sett gjennomføre interaksjoner med de besøkende som stimulerer dem til innsats, løfter innholdet til et kognitivt og i bestefall et metakognitivt nivå. Den kanskje største forskjellen på veilederen ved Besøkssenteret NHO og læreren i følge LEPO-modellen, handler om evalueringen av læringsutbyttet. Innenfor en typisk lærergjerning vil det være naturlig at læreren er sterkt delaktig i evalueringen av læringsutbyttet. Dette kan for eksempel være i form av å lage eksamensoppgaver eller gi tilbakemeldinger på ulike oppgaver og arbeidskrav.

Ved Besøkssenteret NHO har ikke veilederen noen offisielle evalueringsoppgaver. Veilederen fasiliterer dog en slags evaluering av de forskjellige gruppenes innsats gjennom tilbakemeldinger og forklaringer på de ulike poengsummene gruppene oppnår. Dette er allikevel ikke evalueringer som lagres eller analyserer med tanke på læringsutbytte, eller utbedringer av Besøkssenteret NHO. De er heller ikke tiltenkt en slik rolle.

Læreren er den komponenten i LEPO-modellen som evaluerer og analyserer læringsutbyttet med tanke på forbedringer. LEPO-modellen legger opp til en syklisk tankegang hvor man kontinuerlig har en prosess av evaluering og forbedring av læringsopplegget (Phillips et al. 2012). Det hele begynner innlysende nok, med at man har et problem. NHO hadde et problem, da de hadde ikke et standardisert opplegg de kunne møte skoleklasser med. Dermed fant de en løsning og opprettet Besøkssenteret NHO. Når man har løsningen er den naturlige fortsettelsen at man evaluerer løsningen (Phillips et al. 2012). NHO har allerede gjennomført evalueringer og gjort endringer av besøkssenteret. Det ligger i deres tankegang at besøkssenteret bør oppgraderes jevnlig og videreutvikles over tid.



### 2.1.7 E-læring, LEPO-modellen og Besøkscenteret NHO

Begrepet e-læring er kortversjonen av ”elektronisk læring”. Man kan i vid forstand påstå at alle læringsopplegg hvor man benytter seg av kommunikasjons- og informasjonsteknologi kan kalles e-læring (Mørch & Solheim, 2005). E-læring rommer læring på både individ- og gruppenivå (Phillips et al. 2012). Det er i mange akademiske sammenhenger naturlig og problematisere begrepet e-læring. Gjerne fordi den vide bruken av begrepet i visse tilfeller kan føre til forvirring (Guri-Rosenblit & Gros 2011). Av samme grunn kan begrepet oppfattes som vagt (Lahn, 2004). Dette antyder at det finnes veldig mange læringsarenaer som omfattes av begrepet e-læring, noe LEPO-modellen søker å ta høyde for (Phillips et al. 2012). Noe av ideen med modellen er forsøket på å inkorporere alle aspekter ved læring gjennom et bredt rammeverk som gir plass for ulike pedagogiske modeller. Grunnmuren i dette prosjektet kan sies å være identifiseringen de fem komponentene; læringsmiljøet, læringsprosessen, læringsutbyttet, eleven og læreren. Dette impliserer at LEPO-modellen også kan brukes som rammeverk for evaluering av læringsopplegg som ikke kan klassifiseres som e-læring (Phillips et al. 2012).

Man kan altså bruke ulike perspektiver på læring og e-læring innad i LEPO modellen. Det er relativt enkelt å argumentere for at Besøkscenteret NHO bør klassifiseres som et e-læringsopplegg. Det brukes blant annet datamaskiner, touchscreenskjermer, projektor og høyttalere. Samtidig kan det være verdt å nevne at Besøkscenteret NHO, også mangler noen typiske e-læringskvaliteter, som for eksempel nettbasert læring. Et av mantraene innenfor e-læring har vært at man kan overvinne avstander og geografiske utfordringer gjennom bruk av informasjonsteknologi som internett (Engvig 2010). I kontrast til dette er Besøkscenteret NHO utilgjengelig for alle som ikke fysisk befinner seg i senteret.

Besøkscenteret NHO er et veldig spesifikt og muligens uvanlig e-læringsopplegg sett med pedagogiske øyne. Besøkscenteret NHO inngår ikke i noe offisielt utdanningsløp hvor elevene, gjennom for eksempel en eksamen, skal vise at de har tilegnet seg kunnskap. I motsetning til mange læringsopplegg som strekker seg over en hvis tid, er Besøkscenteret NHO et engangsopplegg på omtrent to klokke timer. NHO er da heller ikke en utdanningsinstitusjon, men en interesseorganisasjon for næringslivet. Man kan muligens argumentere for at Besøkscenteret NHO er en slags blanding av et lærings-, informasjons- og promoteringsopplegg. NHO ønsker at opplegget skal være en *opplevelse* for de besøkende

(NHO 2006). Selv om Besøksenteret NHO ikke er et rendyrket læringsopplegg, er det ønskede læringsutbyttet relativt tydelig formulert. Man ønsker at deltakerne skal se sammenhengen mellom verdiskapning og velferd. Man ønsker å øke tilliten til næringslivet og man ønsker å øke forståelsen for NHOs rolle i samfunnet. Videre finner man også tydelige ønsker om hvordan deltakerne skal oppleve læringsmiljøet. Kunnskapen om NHO og næringslivet skal formidles på en spennende og engasjerende måte (NHO 2006).

Man kan argumentere for at NHOs ønske om et spennende og engasjerende e-læringsopplegg, vil bestemmes av det som kalles læringsmiljøet og læringsprosessen i LEPO-modellen. Designet av læringsmiljøet og deltakeroppgavene kan sies å være to avgjørende faktorer for om et e-læringsopplegg vil oppleves som spennende og engasjerende. NHO ønsker at deltakerne skal se sammenhengen mellom verdiskapning og velferd, samt NHO og næringslivets sosioøkonomiske samfunnsrolle. Dette kan kategorisere som det ønskede læringsutbytte i følge LEPO-modellen.

### **2.1.8 Situert læring**

LEPO-modellen er som sagt designet for å være et generelt rammeverk som gir rom for bruk av andre etablerte modeller om læring. Blant de modellene som omtales av Phillips et al. (2012), er det i denne oppgaven naturlig å fokusere på *situert læring*. Begrepet situert læring kommer fra Lave & Wenger (1991) og kan svært enkelt forklares som læring som skjer i samme miljø som kunnskapen blir brukt. Det forfektes videre at slik læring ofte er en sosial prosess hvor man gjennom samarbeid bygger opp en kunnskapsbase. Situert læring vil i mange tilfeller skje naturlig eller uplanlagt. Hverdagslige utsagn som: *man lærer så lenge man lever*, kan påstås å være en slags folkelig forståelse av fenomenet. Situert læring kan også planlegges og gjennomføres. Det kan argumentere for at alle ordninger med lærlinger, interns og praksisplasser også dekkes av det vide begrepet situert læring. Selv om begrepet situert læring kom i bruk utover 1990-tallet, er ikke tanken og forståelsen for fenomenet ny. Mye av arbeidet til John Dewey tar utgangspunkt i hans syn på læring som en livsprosess, fremfor forberedelser for fremtiden (Schell & Black 1997). Som nevnt tidligere referer NHO til John Dewey i sin visjon om hva Besøksenteret NHO skal være. Det er dermed naturlig å argumentere for at Besøksenteret NHO er basert på den pedagogiske ideen om situert læring. Muligens kan man kalle det for simulert situert læring.

## **Communities of practice**

Det er vanskelig å komme utenom begrepet *community of practice* dersom man diskuterer situert læring. Lave & Wenger (1991) beskriver communities of practice som grupper som bygger opp en felles kunnskap gjennom deling og samarbeid. De lærer av hverandre og utvikler seg individuelt gjennom det (Lave & Wenger 1991). Man kan muligens argumentere for at man ved Besøkssenteret NHO har lagt opp til at det kan oppstå communities of practice innad i lagene under spilldelen av opplegget. Samtidig er det muligens å strekke begrepet noe langt. Det kan argumenteres for communities of practice hovedsakelig vil omfatte samarbeidsrelasjoner som strekker seg over lengre tid enn to klokketimer.

## **Teori og Besøkssenteret NHO**

Besøkssenteret NHO kan ikke sies å være situert læring i sin opprinnelige form, hvor man lærer i det samme miljøet som man opererer og arbeider i. Det sier seg selv at NHO ikke kan sende skoleklasser ut i ulike næringslivsmiljøer i to timer av gangen. Man kan også spørre seg om det hadde vært hensiktsmessig. I stedet for har NHO valgt å lage en simulering av et næringslivsmiljø i en liten animert fiktiv by i Norge. Innenfor e-læringsprogrammer har det vært stor enighet om at bruken av spill, simuleringer og konkurranser kan gjøre læringsopplegget mer attraktivt og motiverende. Man ønsker å vekke elevenes konkurranseinstinkt (Moreno-Ger et al 2009). Det kan argumenteres for at Besøkssenteret NHO er teoretisk fundamentert i generelle prinsipper om situert læring. Videre har man lagt inn et interaktivt spill, i form av en konkurranse, for å vekke vinnerviljen og engasjementet hos spillerne. En motivator som det finnes teoretisk belegg for. Komponentene som til sammen utgjør Besøkssenteret NHO kan plasseres innenfor rammeverket av LEPO-modellen.

## 3 Metode

Innenfor forskning på læring og læringsprosesser brukes både kvantitative og kvalitative metoder, enten hver for seg eller i kombinasjon. Dersom man kombinerer både kvantitative og kvalitative metoder kalles det gjerne *mixed methods*, enkelt nok; blandete metoder (Cohen, Manion & Morrison 2011). Erkeeksemplet på kvantitative metode er den brede *ekstensiv* spørreundersøkelsen. Man innhenter sammenlignbare data fra relativt mange enheter og uttrykker disse som tall. Deretter gjennomfører man en statistisk analyse og leter etter signifikante mønstre i tallene. I kontrast til dette har man den kvalitative metoden som kan sies å være *intensiv*. Her er det få enheter, men desto mer informasjon per enhet (Hellevik 2002). Grunnet at denne evalueringen bygger på kvalitative data, vil ikke kvantitative forskningsmetoder drøftes videre.

### 3.1 Kvalitativ metode

Kvalitativ forskning innenfor læring vil ofte kjennetegnes av intervju eller observasjon som metode. Læring er en kompleks prosess som påvirkes av en mengde variabler. Alt fra personlige egenskaper hos både lærer og elever, samt livssituasjonen begge aktører befinner seg i, til læringsmiljøet, arbeidsoppgavene og interessen for faget for å nevne noen (Phillips et al. 2012). Et av hovedargumentene for kvalitative tilnærminger, er at slike intensive undersøkelser kan trenge dypere ned i materien hos det enkelte observasjonsobjekt. Dette vil forhåpentligvis gi et mer detaljert bilde av læringen og interaksjonene mellom elev, læringsmiljø og lærer (Phillips et al. 2012). Det finnes altså gode argumenter for kvalitative innfallsvinkler til forskning på læring. Samtidig vil det være viktig å sette seg inn i begrensninger og svakheter ved de kvalitative data. Først når man er klar over svakhetene vil man kunne finne frem til fruktbare resultater. Dette gjelder for øvrig all forskning og begrenser seg ikke til den kvalitative tradisjonen.

En av de åpenbare problemstillingene innenfor all samfunnsforskning, men kanskje særlig kvalitativ forskning, er generaliserbarheten av resultatene. I motsetning til naturvitenskapen med sine absolutte lover<sup>1</sup> vil alltid samfunnsvitenskap og menneskevitenskap være utsatt for

---

<sup>1</sup> Det skal bemerkes at også naturvitenskapen har problemer med noen av sine lover. For eksempel fysikken mangler stadig biter i puslespillet. [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_unsolved\\_problems\\_in\\_physics](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_unsolved_problems_in_physics)

utfordringer vedrørende generaliserbarheten av sine resultater. I mange tilfeller vil det være et mål at resultatene skal være så generaliserbare som mulig. I noen forskningsopplegg benytter man som nevnt både kvantitative og kvalitative metoder. Dette er gjerne for å øke generaliserbarheten av forskningsresultatene. Dersom man får noen interessante data gjennom for eksempel intervjuer, vil man kunne bruke disse til å lage et spørreskjema man kan gå bredt ut med. Dette for å se om det individuelle funnet er noe som kan sies å være felles for en større gruppe.

Det finnes som sagt flere forskningsmetoder innenfor den kvalitative tradisjonen. Disse metodene har til felles at de er *induktive* i sine resonneringer (Kvernbekk 2002).

*Induktiv resonnering tar utgangspunkt i enkelttilfeller og trekker generelle slutninger på bakgrunn av disse enkelttilfellene (Kvernbekk 2002:22)*

Dette i kontrast til det deduktive resonnementet hvor man går fra det universelle eller generelle til det individuelle. Den induktive metoden har opp gjennom historien vært gjenstand for mye kritikk. Bakgrunnen for denne kritikken skyldes idealet om at vitenskapen skulle være ufeilbarlig. Denne holdningen stammer fra gammelt av, og først ut på 1600-tallet begynte man med eksperimentelle metoder hvor idealet om sikker kunnskap måtte oppgis til fordel for ulike grader av sannsynlighet (Kvernbekk 2002).

Innenfor forskning på læring vil det i mange tilfeller være vanskelig å generere generaliserbare resultater og teorier. Som fenomen er læring ofte for komplekst og sammensatt til at man kan uttrykke universelle lover. Det betyr derimot ikke at forskning på læring ikke er hensiktsmessig (Phillips et al. 2012). Det vil i mange tilfeller være fruktbart å fokusere på enkelte læringsopplegg. Da vil formålet med undersøkelsene være å øke forståelsen av elevenes interaksjoner med læringsopplegget, samt kartlegge læringsutbyttet elevene sitter igjen med. Dette vil igjen kunne gi et godt grunnlag for videreutvikling og forbedring av det enkelte læringsopplegg. Slike forskningsresultater vil som oftest ikke være gyldige utenom det enkelte læringsopplegget forskningen henter sine resultater fra (Phillips et al. 2012).

### 3.1.1 Induktivisme

Som sitert tidligere vil et induktivt resonnement bety at du tar utgangspunkt i enkelttilfeller. Videre generaliserer du det du ser hos enkelttilfellene til en større populasjon. I denne oppgaven kunne det for eksempel være nærliggende å trekke følgende induktive slutning:

*Fire enkeltelever rapporterte at de syns konkurransedelen av NHO-opplegget var det mest engasjerende. Dermed er det sannsynlig at andre besøkende elever, med lignende forutsetninger, vil oppleve spilldelen som det mest engasjerende ved opplegget.*

Det kan godt være at spilldelen faktisk er det mest engasjerende ved opplegget til NHO, noe jeg også kommer til å argumentere i retning av senere i denne oppgaven. Dette er allikevel ikke sikker kunnskap dersom man ser strengt på det. Det er heller snakk om hvor stor sannsynlighet det er for at de fleste besøkende ved besøkssenteret, vil rapportere at spilldelen er den mest engasjerende.

Dersom man har gjort kvalitative forskningsfunn man tror er generaliserbare, kan man styrke sannsynligheten eller hypotesen ved å gjøre ytterligere undersøkelser. Francis Bacon introduserte tanken om *eliminativ* induksjon. Ideen er at man bruker tilgjengelig informasjon til å eliminere usanne hypoteser. Jo flere undersøkelser man gjør uten at man finner grunnlag for å eliminere hypotesen, jo sterkere blir sannsynligheten for at hypotesen er sann (Kvernbekk 2002).

Man kan argumentere for at denne oppgaven muligens kan være den spede induktive begynnelsen på å bygge en hypotese. En hypotese som sier noe om brukeropplevelsen og læringsutbytte elevene sitter igjen med etter et besøk hos NHO. I mange tilfeller vil man ha satt opp en hypotese i forkant av undersøkelsen. Dette er ikke tilfellet i denne undersøkelsen, målet her har vært å intervju og observere deltakerne, og ut i fra det følge opp interessante funn som muligens kan danne grunnlag for en hypotese eller påstand. Selv om undersøkelsene av Besøkssenteret NHO ikke tar utgangspunkt i en hypotese, kan man si at NHOs opprinnelige visjoner for besøkssenteret danner spørsmål som er sentrale for undersøkelsen. Slik sett kunne en mulig hypotese vært noe sånt som:

*Besøkssenteret NHO er et spennende og engasjerende e-læringsopplegg, hvor deltakerne tilegner seg kunnskap om sammenhengen mellom verdiskapning og velferd.*

For å søke mulige svar på disse spørsmålene, er det samlet inn kvalitative data gjennom intervju og observasjon av deltakere ved opplegget. Ut i fra et induktivt perspektiv vil interessante funn bli diskutert og analysert opp i mot NHOs opprinnelige visjon for besøkssenteret.

### **3.1.2 Intervju**

Intervjuer en velbrukt metode som brukes for tilegne seg dyptgående og detaljerte data fra deltakere i en undersøkelse. Intervju er i grunnen en samtale mellom forskeren og intervjuobjektet som er mer eller mindre strukturert. Semistrukturerte intervjuer, som er benyttet i denne oppgaven, er oftere brukt fordi de gjerne gir mer detaljerte data (Phillips et al. 2012). I motsetning til det strukturerte intervjuet gir ustrukturerte intervjuer plass til mer fleksibilitet hos både intervjuer og intervjuobjekt. Intervjueren har satt opp visse temaer som reflekteres i spørsmål og mulige oppfølgingsspørsmål dersom muligheten åpner seg. Man ønsker å få intervjuobjektet til å snakke relativt fritt og følger gjerne opp utsagn og resonnementer som er perifere i forhold til de opprinnelige temaet. Intervjueren tar utgangspunkt i en intervjuguide som også kan brukes til å fokusere samtalen dersom det blir nødvendig (Phillips et al. 2012). Ustrukturerte intervjuer kan gjøres individuelt eller i mindre grupper som gjerne kalles fokusgrupper. Fordelen med fokusgrupper er at man på en effektiv måte kan fange opp ulike perspektiver og differanser i opplevelsen deltakerne sitter igjen med.

#### **Individer og fokusgrupper**

Det er mulig å argumentere for at det kunne vært interessant å gjøre fokusgruppeintervjuer i en fremtidig utdypende undersøkelse av Besøkssenteret NHO. Ideelt sett kunne man da oppnå en slags samtale og refleksjon rundt temaet og opplevelsen hvor også deltakerne resonnerer seg i mellom. På den annen side ville det muligens være en fare for at samtalen kunne blitt vanskelig å holde i gang. Det er ikke sikkert at engangsbesøkende skoleelever ville være spesielt motivert for å reflektere rundt besøket i en gruppesituasjon. Det vil sannsynligvis avhenge av hvilke normer og sosiale kulturer som preger klassen det er snakk

om. Ved individuelle intervjuer vil eleven få all oppmerksomhet og følgelig oppleve sterke intensiver for å delta i samtalen. Man eliminerer også en eventuell redsel deltakeren kan ha for å gjøre seg til narr foran sine medelever.

### **Intervjuguiden**

I denne oppgaven er de to styrende temaene i intervjuguiden<sup>2</sup> brukeropplevelse og læringsutbytte. Intervjuguiden er følgelig todelt, første del fokuserer på brukeropplevelse, mens andre del fokuserer på læringsutbytte. Spørsmålene rundt brukeropplevelse skal ideelt sett avdekke om besøkssenteret faktisk oppleves som spennende og engasjerende slik NHO ønsker. Følgelig skal spørsmålene om læringsutbytte helst gi svar på om elevene sitter igjen med en forståelse av blant annet sammenhengen mellom velferd og verdiskapning, samt NHOs rolle i dette.

### **Datainnsamling**

Metoden bak denne evalueringen av Besøkssenteret NHO, er som nevnt kvalitativ i sitt vesen, i det man kan kalle et åpent induktivt perspektiv. Intervjuguiden er tenkt veiledende og interessante funn blir fulgt opp uten at det ligger noen klar hypotese i bunn. Dataene er samlet inn gjennom semistrukturerte intervjuer av fire deltakere rett etter endt besøk hos NHO. Disse fire deltakerne ble plukket ut av klassens lærer. Hun ble bedt om å velge to jenter og to gutter. Hun ble spurt om å plukke ut elever hun oppfattet som litt forskjellige fra hverandre. Dette etter at elevene hadde gitt samtykke i at de kunne bli valgt.

Intervjudataene ble samlet inn som en del av klasseprosjekt ved masterprogrammet KUL i innenfor pedagogikk ved pedagogisk fakultet på Blindern. Vi var fire studenter som gjorde vært vårt intervju, i tillegg var vi med som lydansvarlig og hjelpeintervjuer i ytterligere et intervju hver. Videre sammenfattet vi hvert vårt intervju, hvor vi la vekt på å bruke mange direktesitater fra elevene. Det er disse fire dokumentene jeg bygger analysen av intervjuene på. Det er vanskelig for meg å si noe klokt om kvaliteten på intervjuene og tekstene vi produserte.

---

<sup>2</sup> For intervjuguiden, se vedlegg 1



## **Utfordringer**

Naturlig nok vil det være en rekke forbehold vedrørende gyldigheten og generaliserbarheten til resultatene av disse intervjuene. Det ville være overmodig å påstå at jeg skulle klare å gjøre rede for alle mulige svakheter og utfordringer knyttet til en analyse av resultatene. Noen åpenbare faktorer er det imidlertid mulig å påpeke.

## **Demografi**

Intervjuene stammer bare fra en enkelt allmennfaglig videregående klasse fra Sandvika i Bærum kommune. Denne geografiske og demografiske begrensningen innskrenker i enda større grad generaliserbarheten av funnene fra intervjuene. Det finnes argumenter for å anta at skoleungdom fra en kommune som er kjent for å ha flest gründere per innbygger, vil ha gode forutsetninger for å relatere seg til tematikken i Besøksenteret NHO. Med utgangspunkt i Bourdieus (1993) beskrivelser av særlig kulturell kapital, kan man argumentere for at demografiske forskjeller vil spille en rolle i deltakernes møte med læringsopplegget.

## **Tid**

Intervjuene er gjort i NHOs lokaler rett etter endt besøk. Det vil være rimelig å anta at det er en mulighet for at intervjuresultatene var påvirket av dette. Særlig med tanke på læringsutbytte ville det vært gunstig med en oppfølgingsundersøkelse på et senere tidspunkt. Man kan enkelt si at det er forskjell på å huske hva som ble kommunisert rett etter endt besøk, og det å gjøre rede for sammenhengen mellom verdiskapning og velferd en måned senere.

## **Nøytralitet**

Det er også mulig å tenke seg at svarene vedrørende brukeropplevelsen ble påvirket av intervjusituasjonen. Det kan for eksempel argumenteres for at det hadde vært bedre å gjennomføre intervjuene på et nøytralt sted. Uten at man kan være sikker i sin sak, bør man ta høyde for at intervjuobjektene kan ha vært overdrevet positive i sine tilbakemeldinger. Det betyr ikke at en slik tendens nødvendigvis var en bevisst strategi fra deres side.

### 3.1.3 Observasjon

*There is nothing like seeing with your own eyes how learners are – or are not! – engaging with an e-learning environment that you have introduced into a unit of study (Phillips et al. 2012:141).*

Det kan argumenteres for at direkte observasjon av læringsprosessen vil inneha kvaliteter som andre datainnsamlingsmetoder ikke kan tilby. Særlig hvordan interaksjonene mellom deltakere og e-læringsartefaktene fungerer, vil kunne synliggjøres gjennom observasjon. Innsamling av observasjonelle data innebærer at forskeren systematisk observerer de utvalgte deltakerne. Dette for å innhente en detaljert forståelse av hvordan elevene angriper arbeidsoppgavene og interreagerer med e-læringsmiljøet. Hvordan bruker de artefaktene, og hvilke problemer møter de eventuelt på (Phillips et al. 2012). Det bør bemerkes at mine observasjoner av besøkssenteret ikke er synonyme med begrepet systematisk observasjon. Man kan si at jeg har tilegnet meg kunnskap gjennom min deltakelse som veileder. Kunnskap jeg vil utnytte i min tolkning av dataene.

På lik linje med intervjuer kan også observasjon foregå gruppevis eller individuelt. I denne oppgaven er det av naturlige årsaker observasjon av grupper som er blitt gjennomført. Besøkssenteret NHO er konstruert slik at man må ha flere deltakere for å gjennomføre opplegget. Særlig spilldelen hvor de konkurrerer mot hverandre på lag er avhengig av et visst antall individer. I motsetning til observasjon av enkeltindivider, er det ikke like utbredt å bruke videoopptak innenfor observasjon av grupper. Dersom man bruker videoobservasjon av grupper, vil det oftest være et enkelt oversiktsbilde av hele rommet. Enten det, eller at man har definert noen spesifikke individer eller fokuspunkter på forhånd (Phillips et al. 2012). Man kan argumentere for at feltnotater er den klassiske formen for datainnsamling ved observasjon. Feltnotater er typisk håndskrevne notater som forskeren produserer mens han eller hun observerer forskningsobjektene. Disse vil gjerne omhandle deltakernes aktiviteter og oppførsel i det miljøet man studerer.

#### **Feltnotater**

Feltnotater kan enten være ustrukturerte eller semistrukturerte. Semistrukturerte observasjoner vil gjerne fokusere på spesifikke aspekter ved læringsopplegget som er utpekt på forhånd. Ustrukturerte feltnotater vil i større grad styres av interessante fenomener som

dukker opp i løpet av observasjonen (Creswell 2009). Ustrukturerte feltnotater vil ofte fungere som utgangspunkt for videre datainnsamling hvor man definerer visse aspekter man ønsker å fokusere på.

Det kan argumenteres for at de observasjonelle data som vil bli presentert i denne oppgaven vil avvike relativt mye fra det klassiske eksemplet på ustrukturerte feltnotater. Det finnes flere faktorer som bidrar til dette faktum. Et viktig aspekt er at observatøren (undertegnede) i dette tilfellet ikke kan sies å være en objektiv og uavhengig aktør. Ettersom jeg arbeider som veileder på Besøkssenteret NHO, vil det være lett å innvende at jeg muligens vil ha intensiver for å skjønne dette spesifikke e-læringsopplegget. Videre kan man ikke utelukke at jeg har trukket egne konklusjoner om hvordan senteret fungerer og hva som bør forbedres. Disse konklusjonene kan ha bidratt til at jeg har observert det jeg ønsker å observere fremfor det som faktisk skjer. Det skal legges til at disse observasjonelle dataene er innhentet etter at intervjuene ble gjort. Dermed kan fokuset i observeringen være påvirket av dataene fra intervjuene. Man kan argumentere for at det ville vært mer hensiktsmessig og observere opplegget først. Da kunne man brukt de observasjonelle dataene som et utgangspunkt for spørsmålene i intervjuguiden. I tillegg til dette har man som veileder ikke anledning til å fokusere fullt og helt på observatørrollen, men må balansere denne rollen opp i mot veilederrollen. Det skal allikevel legges til at veilederen har relativt mye tid til å observere deltakerne, særlig under spilldelen hvor veilederen kan sies å ha en relativt passiv rolle.

Med de overnevnte forbehold tatt i betraktning, er det allikevel mulig å argumentere for at de funnene jeg har gjort gjennom observasjon vil kunne utgjøre verdifulle data. De kan forhåpentligvis komplementere resultatene fra intervjuene på en hensiktsmessig måte. Og i beste fall vil disse funnene kunne være veiledende i eventuelle senere evalueringsopplegg og mulige utbedringer av Besøkssenteret NHO. Det ville føles rart å ikke benytte meg av mine observasjoner som er gjort gjennom nærmere hundre besøk ved senteret. I tillegg til dataene fra intervjuer og observasjon har jeg hentet data fra NHOs interne dokument "Hva kan et besøkssenter bety for NHO?", og besøkssenterets skriftlige manus.

### **3.1.4 Oppsummering**

I dette kapitlet har jeg på enkelt vis søkt å redegjøre for aktuelle elementer innenfor forskningsmetodologi, med tanke på evaluering av Besøkssenteret NHO. Kombinasjonen av data fra de fire intervjuene og mine senere observasjoner, gir grunnlag for en relativt fruktbar analyse av Besøkssenteret NHO.

# 4 Beskrivelse av Besøksenteret NHO

## 4.1 Fysiske Rammefaktorer

Besøksenteret NHO ligger i NHOs hovedkvarter Næringslivets Hus, med adresse Middelthuns gate 27, på Majorstuen i Oslo. Besøksenteret NHO består fysisk sett av et rom på omlag sytti kvadratmeter. Det ligger i andreetasje i Næringslivets Hus, sammen med de andre møterommene som utgjør så å si hele andreetasjen i bygget.

Besøksenteret skiller seg klart ut i forhold til de andre møterommene, på grunn av den helt spesifikke innredningen av rommet. I stedet for parkett på gulvet er det vegg til vegg-tepper, og istedenfor persiener er rommet innredet med tunge mørke gardiner, som er beregnet på å kunne gjøre rommet helt mørkt selv om det er lyst ute. I tillegg til den ordinære belysningen, som består av konvensjonelle spotter i taket, er rommet utstyrt med en teatralisk belysning. En belysning som består av rullerende farget lys med varierende styrkegrad, som gir en dempet, pulserende og forventningsfull stemning i rommet. Ut i fra lydmessige hensyn er bakveggen i rommet, den eneste som grenser til et annet møterom, kledd med et porøst lyddempende materiale som skal minimere lydlekasjene fra Besøksenteret.

Rommet er innredet med lydanlegg, projektor, projektorlerret, ti touchscreenskjermer og ti lyddusjer, samt en kontrollstasjon hvor veilederen via en bærbar pc styrer opplegget og spillets gang. Artefaktene som medierer selve spillet består av fem par lyddusjer, projektor, lerret og lydanlegg, samt fem par touchscreenskjermer. Disse utgjør grensesnittene hvor opptil fem grupper med elever kan delta i den interaktive spilldelen samtidig.

Rommet ser mer ut som innspillingsstudioet til et gameshow på TV enn et møterom. Foran den lyddempede bakveggen henger det et hvit lerret på omtrent to ganger tre meter, som utgjør visningsflaten til en kraftig videoprojektor. På den ene siden av projektorlerretet finner man kontrollstasjonen hvor veilederen kan styre de ulike funksjonene ved senteret.



Fotografi 1: Besøksenteret NHO

Kontrollstasjonen består av en liten touchscreenskjerm og en bærbar PC på noe som minner om en talestol. Touchscreenskjermen gir veilederen kontroll over lydnivåene i lyddusjene og det øvrige lydanlegget samt mulighet for å velge hvilken kilde som skal mate projektoren og lydanlegget. Man kan altså bytte mellom gameserveren eller en ekstern PC som kilde. Dette gjør at man for eksempel kan ta med seg en egen bærbar maskin og vise en film, powerpointpresentasjon eller lignende via besøksenterets projektor og lydanlegg. Den bærbare PC'en ved kontrollstasjonen gir operatøren kontroll over det standardiserte opplegget som besøkende møter når de deltar på besøksenterets ca. to timer lange e-læringsopplegg. Her plottes man inn deltakernes navn, deler dem inn i lag, starter og stopper videosnutter og igangsetter de ulike spilldelene. Man har også mulighet til hoppe over sekvenser dersom det viser seg at man for eksempel har for lite tid til å kunne gjennomføre hele opplegget.

Kontrollstasjonens PC brukes av driftssikkerhetsmessige grunner aldri til annet en å kjøre selve e-læringsopplegget. Den er ikke koblet til verken intranett eller internett, noe som blant annet fører til at deltakernes navn alltid må plottes inn i spillet for hånd, heller enn å kunne kopiere og lime inn navnene fra en epost som inneholder klasselisten. Dette er også grunnen

til at eksterne forelesere og andre som skal bruke projektor og lydanlegg må koble seg på via en annen maskin, istedenfor å kunne komme med en minnepinne.

To røde halvmåneformede benkerader med puter uten ryggstøtte utgjør deltakertribunen. Disse er plassert midt i rommet, vendt mot lerretet, og skal ha en kapasitet på 30 personer, men da er det trangt. Bak benkeradene er det fem hvite buede bord som til sammen danner den samme halvmåneformen som benkeradene. På hvert bord er det plassert en 21-tommers touchscreenskjerm som er vinklet oppover og innkapslet i et hvitt plastikkmateriale. Over hver av disse skjermene henger det en svart rektangulær lyddusj ned fra taket. Disse fem skjermene og lyddusjene utgjør det som kalles de fem arbeidsstasjonene. Hver av de fem arbeidsstasjonene utgjør hver sin unike base til opp til fem forskjellige lag. Lagene er delt opp via fargekoder som er markert med en farget linje i hvert av de fem buede bordene. De fem lagfargene er blå, rød, gul, grønn og lilla.



Fotografi 2: Besøkssenteret NHO

Til hver arbeidsstasjon finnes det en tilhørende informasjonsstasjon. De fem informasjonsstasjonene er også markert med lagets unike fargekode via en vertikal tøybanner i lagets farge. Informasjonsstasjonene består som arbeidsstasjonene av en 21 tommers

touchscreenskjerm med en tilhørende lyddusj som er montert i samme stativ som skjermen. De fem informasjonsstasjonene står langs bakveggen, sideveggene og i de to hjørnene som binder dem sammen, logisk plassert etter fargekoden til den arbeidsstasjonen som er nærmest.

## 4.2 Formålet

I det interne dokumentet ”Hva kan et besøkssenter bety for NHO?”, (NHO 2006) anbefales det at NHO oppretter et besøkssenter på minimum 150 kvm. I notatet ser man for seg et besøkssenter som ligger på bakkeplan hvor også forbipasserende vil kunne få et innblikk i NHO’s arbeidsområder og samfunnsrolle. Det opprinnelige forslaget anbefaler at besøkssenteret burde legges til det som var butikklokalene i Essendropsgate 6. Noe som ville gitt en stor eksponeringsflate mot gateplanet og fotgjengere som beveger seg mellom Vigelandsparken og Majorstua.

*”NHO mottar daglig besøk fra enkeltpersoner og større og mindre grupper (...) Skolebesøk tas imot på forespørsel, men blir ikke markedsført. Dagens situasjon gjør at NHO har liten kontroll på inntrykket og kunnskapen besøkende sitter igjen med. Det bør være en bedre helhet en dette” (NHO 2006:2).*

Det argumenteres for at NHO trenger et fast definert området hvor man blant annet bør bruke visuelle virkemidler for å bygge opp om det NHO ønsker å formidle om næringslivet og egen organisasjon. I det opprinnelige forslaget kommer det frem at forfatterne har sett for seg et langt mer omfattende besøkssenter enn det som finnes i dag. De ser for seg et flerbruksareal med mobile installasjoner som kan tilpasses til ulike aktiviteter.

Man kan konkludere med at besøkssenteret slik det er i dag, er et kompromiss mellom en visjon eller ide og rammebetingelser som økonomi og arealutnyttelse. Det kan videre argumenteres for at NHO får mye igjen for besøkssenteret slik det er i dag. Dagens besøkssenter fronter ikke NHO ut mot gateplanet i Essendropsgate. Det er allikevel en jevn strøm av hovedsakelig skolebesøk, men også andre grupper, som ønsker en innføring i bedrifter, verdiskapning og sammenhengen mellom dem i samfunnet.

I det interne dokumentet fra 2006 står det at:

*”Et besøkssenter vil synliggjøre bedriftenes rolle i samfunnet og sammenhengen mellom verdiskapning og velferd” (NHO 2006:5).*



Man ønsket å profesjonalisere måten besøkende, og da særlig skoleklasser, ble møtt når de kom til NHO. Det ville sørge for at man hadde et standardisert og kontrollert opplegg, som ville legge vekt på det som var de antatt viktigste poengene å få kommunisert til de besøkende. NHO er som kjent en stor paraplyorganisasjon med mange ulike næringsfelter som kan ha ulike prioriteringer. Uten et standardisert besøkscenter kunne man ikke være sikker på at det var de overordnede og mest sentrale NHO poengene som ville bli kommunisert til de besøkende. Den skriftlige målsettingen var at NHO gjennom opprettelsen av et besøkscenter ville:

- *Ha større mulighet for kontrollert og helhetlig kommunikasjon med besøkende.*
- *Åpne bygget for omverdenen og tilgjengeliggjøre NHO fysisk.*
- *Nå ut til flere på en spennende og attraktiv måte.*
- *Tilby et moderne og spennende tilbud til skoler omkring næringslivstemaer (NHO 2006:3).*

Det argumenteres videre for at NHO gjennom opprettelsen av et besøkscenter vil få en egen kommunikasjonskanal som gir NHO mulighet til komme i den sterkest mulige posisjonen for påvirkning og kommunikasjon. Nemlig direkte dialog. Man ønsker at de besøkende skal lære gjennom opplevelser og oppdagelser, og de referer til John Deweys berømte utsagn ”*learning by doing*”(NHO 2006:3).

Videre er målsettingene at de besøkende skal få en opplevelse som:

- *Tilgjengeliggjør kunnskap om NHO og næringslivet på en spennende og engasjerende måte.*
- *Synliggjør bedriftenes rolle i samfunnet og sammenhengen mellom verdiskapning og velferd.*
- *Er med på å øke tillit til næringslivet.*
- *Gir økt kunnskap og forståelse for NHOs rolle (NHO 2006:3).*

Samtidig som besøkscenteret skal formidle faktisk kunnskap om bedrifter, og sammenheng mellom verdiskapning og bedrifter, kommer det også frem at man ønsker å bygge opp tilliten til næringslivet og NHO. Deler av innholdet i e-læringsopplegget fokuserer tydelig på å

kommunisere at næringslivet ikke bare består av rike menn i dress med stresskoffert. Næringslivet består like mye av frisører, barristaer eller håndverkere. Det har eksistert en oppfatning innad i NHO om at menigmannens oppfattelse av organisasjonen har vært noe ensidig. Da med overdrevent fokus på at NHO er en organisasjon som kun jobber for de rike, og at de rike skal bli rikere. NHO ønsker å kommunisere at Norge som nasjon trenger bedrifter i alle mulige størrelser og næringsområder som skaper verdier, slik at vi blant annet kan sikre videre velferd.

I e-læringsopplegget legges det for eksempel vekt på at NHO samarbeider tett med motorganisasjonen LO. Dette i motsetning til NHOs søsterorganisasjoner i Sverige og Tyskland, land som det ellers er naturlig for Norge å sammenligne seg med. Man kan argumentere for at NHO gjennom besøkssenteret gjerne vil kommunisere at NHO er en organisasjon med relativt sosialistiske trekk til å være en næringslivsorganisasjon, og videre at sosialisme er avhengig av et velfungerende næringsliv for å kunne fungere. Før e-læringssekvensen avsluttes med en motivasjonsfilm, hvor deltagerne blir oppfordret til å jobbe hardt og følge sine drømmer, vises en enkel grafikk i form av en sirkel. Den ene halvparten av sirkelen representerer næringslivet og den andre halvparten representerer det offentlige. Budskapet i grafen er at næringslivet bidrar med penger til det offentlige, og at det offentlige i retur bidrar med velferd, infrastruktur og stabilitet som er et viktig grunnlag for næringslivet. Det tegnes et gjensidig avhengig forhold mellom næringslivet og det offentlige. Budskapet kan da noe outrert sagt være at NHO og næringslivet representerer kapitalismen i en vellykket symbiose mellom sosialisme og kapitalisme.

### **4.3 E-læringsopplegget**

Opplegget ved besøkssenteret kan sies å være tredelt. Den første delen inneholder en kort presentasjon av NHO som organisasjon og samfunnsaktør. Videre vises det fem korte filmer hvor veilederen, mellom filmene, initierer diskusjoner og refleksjoner rundt innholdet som blir presentert i filmene. Grovt sett kan man si at man ønsker å bygge innsikt, og skape refleksjon, hos deltagerne rundt samfunnet vi lever i, og hvorfor bedrifter er viktige. De viktigste spørsmålene som skal belyses i denne sekvensen kan reduseres til tre overordnede spørsmål:

- Hva er næringslivet?

- Hva bidrar bedrifter med til samfunnet?
- Hvordan finansieres velferd?

Den andre delen består av det interaktive spillet om næringslivet i den fiktive småbyen Yppestad i Norge. De besøkende deles opp i lag, og gjennom fire poenggivende runder konkurrerer de om å være de beste næringslivslederne i Yppestad. De får blant annet prøve seg på ansettelsesprosesser og samarbeid med lokalpolitikere i samferdselsspørsmål. Spillet kan beskrives som politisk korrekt, hvor det lønner seg å være ærlig, redelig og åpen. Et eksempel på dette er at en av de riktige å ansette i en av spillets runder, er en ingeniør som sitter i rullestol. Et annet sted får man bonuspoeng for å være ærlig med hovedtillitsvalgt hos sine ansatte. Mellom hver runde legger veilederen opp til refleksjon rundt temaet i den foregående runden.

Den tredje delen av e-læringsopplegget består av ytterligere to spillrunder, men disse er ikke poenggivende. Her skal de først velge videre investeringer av overskuddet i bedriftene, før deltagerne i siste runde er politikere som skal prioritere mellom ulike velferdsgoder. Runden er lagt opp slik at jo flere poeng de samlet inn som lag, jo mer penger har de å bruke på velferd. Dette for å understreke at kommunenes budsjetter påvirkes av hvor lønnsomme bedriftene i kommunen er. Deretter vises den tidligere nevnte sirkelgrafikken, som symboliserer det gjensidige avhengige samarbeidet mellom næringslivet og det offentlige. Avslutningsvis får deltakerne se en motivasjonsfilm hvor man oppfordres til å ta valg og forme sin egen fremtid gjennom å ta en høyere utdanning.

### **4.3.1 Den første delen**

Før de besøkende ankommer har veilederen plottet inn navnet på alle deltakerne i systemet ut i fra en navneliste sendt inn av læreren eller gruppelederen. I det deltakerne kommer inn i rommet, oppdager de at navnene deres dukker opp på det store lerretet blant navnene til verdenskjente personer og sitater av dem. Samtidig ruller klasselisten i store transparente bokstaver som en rulletekst i bakgrunnen. Det strømmer rolig musikk ut av lydanlegget. Dette for å gi de besøkende en følelse av at de er velkomne.

Musikken fases ut, deretter ønsker veilederen velkommen og presenterer seg selv. Åpningsspørsmålet fra veilederens manus er ”Noen som vet hva NHO står for?”

Deretter gir veilederen en kort innføring om NHO som organisasjon, og deres rolle i samfunnet. Ved siden av de klassiske NHO-arbeidsområdene legges det også vekt på å presentere mindre kjente områder, hvor NHO gjør satsninger. For eksempel NHOs ungdomssatsning og et program som har som mål og hjelpe høyt utdannede innvandrere med å få relevante jobber. Denne sekvensen avsluttes med et spørsmål om hvorfor ungdommer, skole og utdanning skulle være viktig for NHO. Svaret på dette er at ungdommene er viktige for NHO, fordi de er morgendagens kollegaer, ansatte, arbeidsgivere og politikere. Deretter vises den første av fem små filmer som kan sies å variere mellom to ulike konsepter. Det ene konseptet er en stuntreporter som er ute og besøker næringslivet i det hensyn å lære og oppdage. Det andre konseptet er elever fra en videregåendeklasse som forsøker å svare på spørsmål om næringslivet. Veilederen stiller de samme spørsmålene til deltakerne i etterkant av filmen.

### **Første filmsekvens**

Den første filmen viser stuntreporteren på en kafé. Han spør blant annet damen bak skranken om hun jobber i næringslivet, uten at han får noe svar. Videre følger en scene hvor videregåendeelevne blir spurt om hva de forbinder med næringslivet, der de blant annet svarer *”menn i dress, og med stresskoffert”*.

I refleksjonsdelen etter første film handler budskapet om hva næringslivet er, og hvor bredt det favner. Veilederen spør om noen av elevene jobber ved siden av skolen. Dersom eleven eksempelvis arbeider i en butikk, er vedkommende en del av næringslivet. Man ønsker å oppnå en forståelse av at næringslivet er alt fra *”en liten organisasjon med eier som eneste ansatt til multinasjonale konsern med tusenvis av ansatte (Manus NHO Besøkssenter 2013:2)”* Veilederen definerer næringslivet ytterligere ved forklare forskjellen mellom næringslivet, det offentlige og interesseorganisasjoner.

### **Andre filmsekvens**

Den andre filmsekvensen er en enkel scene hvor videregåendeelevne svarer på spørsmål om bedrifter. Budskapet etter denne filmen handler om *”Hva en bedrift er og gjør. Bedrifters mangfold, rolle og ansvar” (Manus NHO Besøkssenter 2013:3)*. Hovedpoenget er bedriftenes verdiskapning gjennom produksjon av tjenester eller varer som de selger. Veilederen forklarer at bedriftenes verdiskapning er med på å betale for blant annet elevens skolegang og andre velferdsgoder. Videre snakker veileder om hvordan arbeidsplasser er kilde til

egenutvikling og trygghet, og at bedrifter dekker behov som mat, klær og transport. Det vises også til at bedrifter bidrar med løsninger på samfunnsproblemer, som for eksempel helse gjennom blant annet teknologi, kunnskapsbygging og for eksempel medisinsk forskning og utvikling.

### **Tredje filmsekvens**

I den tredje filmsekvensen er stuntreporteren ute for å besøke næringslivet, han blir sendt til en frisør. Det gjøres et poeng ut av at stuntreporteren ikke kan forstå at frisøren er næringslivsleder eller bedriftseier. Han spør hvor hun har plassert formuen sin, og svaret er at formuen er utstyret de har i frisørsalongen. Filmsekvensen avsluttes med følgende spørsmål på projektorlerettet: *Hvor mange bedrifter har du møtt i dag?* Ettersom spørsmålet er noe vagt, er det vanlig at veilederen omformulerer det til et bedre spørsmål som står i manus: *Fra dere sto opp i dag til nå, hvor mange produkter og tjenester fra bedrifter tror dere at dere har benyttet?*

Dette spørsmålet åpner refleksjonsdelen etter tredje filmsekvens. I mange tilfeller vil deltakerne få en a-ha opplevelse når de innser at de direkte eller indirekte har benyttet seg av varer og tjenester fra flere tusen bedrifter i løpet av en formiddag. Dersom deltakerne ikke kommer på det selv, begynner gjerne veilederen å ramse opp produkter som sengetøy, tannbørste, maling på veggene, aviser, mobiler helt til deltakerne deltar i oppramsingen selv. Ut ifra dette konkluderer veilederen med at vi er storforbrukere i det vi kaller forbrukersamfunnet. Vår rolle som storforbrukere dras videre inn i temaene forbrukermakt, forbrukeretikk og bedriftenes samfunnsansvar. Budskapet i denne sekvensen kan sies å handle om hvordan næringslivet er en forutsetning for våre moderne liv.

### **Fjerde filmsekvens**

I denne runden er stuntreporteren ute for å se hvordan folk som jobber på kontor har det på arbeidsplassen. Han blir tilsynelatende overrasket over at "kontormenneskene" sitter i åpne kontorlandskap og ikke inne i hvert sitt lille cellekontor. Kontoret han besøker er tydeligvis et kreativt kontor, hvor folk jobber med blant annet design og internett. Deretter følger en scene hvor videregåendeelevne forsøker å svare på hvor mange ansatte det er i en norsk gjennomsnittsbedrift.

Det samme spørsmålet gjentas på projektorlerretet og veilederen ber deltakerne tippe hva som er gjennomsnittet. Veilederen fastslår tilslutt at antallet ansatte i en norsk gjennomsnittsbedrift er fem. Budskapet her handler om å få frem at de fleste norske bedrifter er små. Små bedrifter hvor det er de ansattes kompetanse som gjerne er bedriftens viktigste ressurs. Norge kan ikke konkurrere på pris og må derfor konkurrere på kvalitet, innovasjon og nisjeprodukter. Dette bringer veilederen inn på viktigheten av skole, høyere utdanning og forskning som løsningen på Norges fremtidige utfordringer.

### **Femte Filmsekvens**

Den femte filmsekvensen innledes med at stuntreporteren står med forskningsfrakk, vernebriller og et marsvin i bur, utenfor et bygg i forskningsparken på Blindern. Han er klar for å lære mer om forskning og har bestemt seg for å donere marsvinet til forskningens verden. Til sin store skuffelse ser han at forskeren sitter foran en datamaskin på sitt kontor og ikke i et spennende laboratorium. Forskeren viser ingen interesse for marsvinet. I tillegg har hun dårlig tid og må gå med nesten en gang. Hun må å rekke en konferanse hvor hun skal legge frem noen gode tall. Stuntreporteren bestemmer seg for å gå på kino med marsvinet, og i det kameraet zoomer ut fra kinoskiltet igjen, befinner vi oss i den animerte småbyen Yppestad. Den fiktive byen Yppestad er utgangspunktet for den påfølgende interaktive spilldelen av e-læringsopplegget.

#### **4.3.2 Spilldelen: Den Fiktive norske småbyen Yppestad**

I det kameraet zoomer ut fra kinobildet og man merker at filmen plutselig er dataanimert, kommer det en fortellerstemme som ønsker de besøkende velkommen til Yppestad. Samtidig som den animerte byen vises frem fra et helikopterperspektiv, forklarer fortellerstemmen hvordan Yppestad er en middels stor by i Norge hvor folk trives og næringslivet opplever gode tider. Byen er kjent for sitt landemerke Hotell Solaris, et hotell som er selvdrevet av solcelleenergi. Denne bemerkelsesverdige solcelleteknologien er lokalt produsert av gründeren Jarle Bøe og hans firma Solglass AS. Mye er bra i Yppestad, men det er mye som kan bli bedre, og fortellerstemmen ramser opp blant annet dårlige veier, sykehuskøer og behovet for sykkelstier, samt underganger der trafikken er verst. Oppramsingen avbrytes av et nyhetsinnslag hvor det opplyses om at den lille bedriften Solglass AS i Yppestad har fått et prestisjetungt oppdrag. De skal levere solcelleglass til OL-arenaen i San Fransisco. Hele arenaen skal bygges med det norske solcelleglasset og vil dermed bli selvforsynt med energi.

Den entusiastiske gründeren Jarle Bøe blir intervjuet i nyhetsinnslaget. På spørsmål fra nyhetsankeret innrømmer han at det er en stor og krevende oppgave, han legger til at de er avhengige av et godt samarbeid med andre aktører i byen hvis de skal klare det. Jarle Bøe avslutter med å spørre inn i kamera om næringslivet i byen er klare for et sånt oppdrag, underforstått at det er de besøkende som blir invitert med på leken. Lagene som veilederen har delt inn på forhånd, vises på projektorlerettet og de besøkende blir bedt om å stille seg opp med sitt lag, ved den skjermen som viser deres respektive navn. Veilederen forklarer at de nå skal konkurrere på lag om å være de beste næringslivslederne i Yppestad. Det gis videre en introduksjon i hvordan spillet fungerer. De vil få ulike oppdrag og vil til tider måtte dele opp laget under spillets gang, for å kunne jobbe ved både info- og arbeidsstasjonen på en gang. Veilederen forklarer at spillet er lagt opp slik at de er avhengige av å samarbeide og kommunisere med hverandre innad i laget. De trenger å strukturere de ulike bitene med informasjon på en sammenhengende måte, slik at de kan treffe de beste beslutningene.

Spilldelen av besøksopplegget består av fire poenggivende runder med en påfølgende oppsummering og kåring av vinnerlaget. Deretter venter det to runder som ikke er poenggivende, disse kan kalles refleksjonsrunder. Lagene får se poengene de har opparbeidet seg etter hver runde, men sammenlagtsummen blir ikke vist før vinneren kåres. I runde to og fire deles det i tillegg ut bonuspoeng for visse valg og handlinger i spillet. Poengutdelingen skjer via grafikk på projektorlerettet, formen minner noe om et gameshow på TV.

### **Første poenggivende runde**

Hovedtemaet for den første poenggivende runden er arbeidskraft og sykefravær. Runden åpner med videomonolog fra den daglige lederen av byggefirmaet. Hun forklarer den forestående oppgaven og avslutter med at det nok kan være lurt å ringe det lokale NHO-kontoret og be dem om råd. Byggefirmaet i byen trenger flere folk, spillerne får beskjed om at de må prøve å skaffe to ingeniører og fire tømrere. Det er ikke mulig å ansette seks stykker i denne runden, man kan maksimalt få fem nye ansatte, noe som skal speile at det ikke alltid er lett å få tak i den arbeidskraften man trenger i Norge.

Dersom man skal oppnå full poengsum i den første runden må man blant annet annonsere i Yppestadposten, sette Flinke Folk Bemanningsbyrå på saken, si ja til lærlinger og ansette en

kvinnelig ingeniør som sitter i rullestol. Videre må man svare riktig i quizene om gründere og om sykefravær, samt ansette den tømmeren som dukker opp etter at man har svart riktig på gründerquizen. I den første runden kan man oppnå maksimalt femti poeng.

Veilederen oppsummerer runden og forklarer hva som var de riktige valgene å gjøre. Enten før eller etter utdelingen av poengene, kommer veilederen inn på temaet sykefravær. Det er vanlig å spørre deltakerne om hva en dag med sykefravær koster en bedrift. Dette har de fleste funnet ut gjennom spillets første runde. Tallet er 2600 kroner per dag. Ut i fra dette kommer veilederen inn på at deltakerne burde holde fraværet sitt på videregående så lavt som mulig. Dette fordi fravær er noe som vil bli lagt vekt på av mulige fremtidige arbeidsgivere. Veilederen snakker videre om at det kan være vanskelig å få tak i kompetent arbeidskraft i Norge, derfor reflekterer også spillet dette ved at det kun var mulig og skaffe fem ansatte.

### **Andre poenggivende runde**

Temaet for den andre runden i spillet er samferdsel. Runden åpner med en videomonolog hvor Jarle Bø forklarer hvor viktig det er at Yppestad får en ny og bedre vei. Spillerne blir oppfordret til å søke samarbeid med andre samfunnsaktører for å styrke saken. Lagene mottar så en epost fra Jarle Bø med argumenter for hvorfor Yppestad trenger en ny vei.

Hovedargumentet kan sies å være at en ny vei vil føre til store besparelser for næringslivet i byen.

Eposten fra Jarle Bø inneholder et vedlegg med et regnestykke som tydelig viser at bedriften Solglass vil kutte sine transportkostnader med femti prosent dersom Yppestad får ny vei. Solglass sine utgifter til transport er så store at de ser seg nødt til flytte fra Yppestad hvis man ikke får vedtatt bygging av ny vei i Yppestad. Dersom man skal få gjennomslag for bygging av ny vei i Yppestad, må spillerne forholde seg til ulike meninger og gjøre de riktige valgene ved flere anledninger.

De må gi en korrekt gjengivelse av argumentene fra eposten fra Jarle Bø i dialogen med fylkesordføreren. Det innebærer at de må svare korrekt på hvor mye Solglass vil spare på en ny vei. De må også formidle at Solglass ser seg nødt til å flytte fra kommunen dersom det ikke blir bygget en ny vei. Videre må de merke seg miljøpolitikeren som kun vil stemme for ny vei dersom den legges om godsterminalen. Dette i motsetning til den private investoren og



gründeren, som vil gi et privatlån til utbyggingen dersom veien legges forbi gründerens egen bedrift. I dette tilfellet må spillerne følge opp miljøpolitikkerens ønske dersom de skal få gjennomslag for ny vei.

I den andre runden av spillet er det også lagt inn bonuspoeng. Disse utløses ved spesifikke handlinger og valg som spillerne gjør i løpet av runden. De får bonuspoeng for følgende valg og handlinger: Først må de svare riktig i samtalen med fylkesordføreren. Videre må de ringe NHO og be dem fronte behovet for ny vei i Yppestad. Til sist må de stille seg positive til at Solglass kan bidra med privat finansiering, men samtidig sette spørsmålstegn ved den andre mulige investorens ønske om at veien skal legges om hans bedrift.

Den andre runden i spillet om Yppestad er ofte den avgjørende runden i praksis. Dette fordi det i denne runden er mulig å oppnå hele åttifem poeng. Fordelt mellom femtifem mulige ordinære poeng og tredve mulige bonuspoeng.

Veilederen oppsummerer den andre runden med fokus på nødvendigheten av god infrastruktur for at næringslivet skal kunne blomstre. Budskapet kan sies å være at et godt fungerende samferdselssystem kan være både miljøvennlig og gunstig for bedriftene. Som det er blitt eksemplifisert i løpet av runden, vil en helhetlig tankegang rundt samferdsel hvor man kombinerer bruken av gode veier og jernbane kunne gi både næringslivsmessig og miljømessig gevinst. Man kan argumentere for at NHO her ønsker å vise at det ikke nødvendigvis må være slik at bedre vilkår for næringslivet automatisk betyr dårligere vilkår for miljøet.

### **Tredje poenggivende runde**

Temaet for den tredje runden i spillet kan sies å være lønn og andre goder til de ansatte. Runden åpner med en videomonolog fra direktøren i Hotell Solaris. Hotelldirektøren kommer med gode nyheter. Hotellet har fått mye oppmerksomhet i media fordi det er selvforsynt med energi grunnet solcelleglassfasaden. Dette har gjort at overnattingstallene har økt og omsetningen steget betraktelig. På bakgrunn av de gode resultatene har hotelledelsen bestemt at de ønsker å gi noe ekstra tilbake til de ansatte. Deltakernes oppgave er således å kartlegge hvilke tiltak de ansatte vil sette mest pris på.

Man kan argumentere for at den tredje runden i spillet er den letteste for deltakerne å mestre. I denne runden må de høre på de ansattes ønsker. Dette gjøres ved at hele gruppen må gå til infostasjonen hvor de får høre hvilke ansatte som ønsker seg hva. Ut ifra ønskene må de sette opp en liste over tiltak. Deretter må de svare på hvilket tiltak flest av de ansatte ønsket seg. Den største utfordringen kan sies å være at de må huske de ulike tiltakene de ansatte forfekter. Videre må de registrere hvilke tiltak som oftest blir nevnt av de ansatte. Deltakerne må velge ut syv riktige tiltak, ut ifra tolv mulige, etter å ha hørt de ansattes ønsker. Videre må de plukke ut det enkelt tiltaket som var ønsket av flest ansatte.

Høyere lønn er helt klart det som ønskes av flest ansatte. Videre ønskede tiltak er kurs, bonusordninger, gratis treningsstudio, sosiale tiltak, gode pensjonsavtaler og billig kantinemat. Erfaringsmessig scorer nesten alle lag fullt på denne runden. Det er imidlertid ikke mulig å oppnå mer enn trettien poeng i den tredje runden.

Veilederen oppsummerer den tredje runden ved å slå fast at det i virkeligheten, som i spillet, gjerne er lønnsbetingelser som er viktigst for den gjennomsnittlige arbeidstager. Samtidig understreker veilederen at tilbud om kursing og videreutdanning i økende grad er viktig for norske arbeidstakere. Norske arbeidstakere ønsker med andre ord utviklingsmuligheter på arbeidsplassen. Videre understreker veilederen nytteverdien av de øvrige tiltakene, det er viktig for arbeidsgivere å fremme trivsel, lojalitet, innsatsvilje og motivasjon blant de ansatte.

#### **Fjerde poenggivende runde**

Temaet i den fjerde runden omhandler hvordan skatter og avgifter kan ha store konsekvenser for bedrifter. Den søker også å gi deltakerne noe innsikt i utfordringene rundt forhandlinger mellom arbeidsgivere og arbeidstakere. Utfordringer som forsterkes i en situasjon hvor man er usikker på fremtidige skatteutgifter. Deltakerne får beskjed om at det ligger et forslag om økning av skattesatsene for familiebedrifter i det kommende statsbudsjettet. Dersom forslaget blir vedtatt er det overhengende fare for at Hotell Solaris ikke vil kunne innfri lønnsøkningen som de har lovet sine ansatte.

Runden fortsetter med en telefon fra hovedtillitsvalgt for de ansatte ved hotellet. Han refererer til forslaget om skatteøkninger i statsbudsjettet og påpeker at det kan bli en stor utfordring for hotellet. Han uttrykker frykt for at dette forslaget vil kunne få store

konsekvenser for den varslede lønnsøkningen de ansatte. Videre spør han rett ut om de ansatte har grunn til å være bekymret med tanke på den varslede lønnsøkningen.

På dette spørsmålet kan deltakerne velge mellom to svaralternativer. Det første alternativet er et ærlig svar hvor man som representant for hotelledelsen innrømmer at man tviler på at hotellet har råd til både høyere skatter og økte lønninger. I det andre svaralternativet sier man at man har tro på at hotellet skal klare både høyere skatter og lønninger, noe som kan sies å være et uærlig svar. Det viser seg senere at de lagene som var ærlige i sitt svar får flere bonuspoeng.

Deltakerne befinner seg i et dilemma, de har fått beskjed fra hotelldirektøren om at de ikke har råd til å gi lønnsøkning dersom det nye skatteforslaget blir vedtatt. Samtidig har de allerede lovet de ansatte lønnsøkning. Hovedtillitsvalgt for de ansatte har gjort det klart at det vil bli svært dårlig mottatt hvis ikke den varslede lønnsøkningen gjennomføres.

Hotelldirektøren lar et spørsmål henge i luften; hva bør vi gjøre? Svaret er å ringe NHO for å be dem om råd. Dersom deltakerne ikke kommer på det selv, får de etter en liten stund tips om det fra hotelldirektøren. NHO anbefaler i denne situasjonen å tilby de ansatte bonusordninger som sikrer hotellet økonomisk og belønner de ansatte hvis de klarer seg bra. Det ville ikke vært forsvarlig av hotellet å gi de ansatte lønnsøkninger med forslaget om økt skatter hengende over seg. Runden avsluttes med gladnyheten om at skatteøkningene ikke ble vedtatt. Det er tilsammen mulig å samle tyve ordinære- og fjorten bonuspoeng i denne omgangen. Den høyest mulige poengsummen i spillet er følgelig to hundre poeng.

Veilederen oppsummerer den fjerde og siste poenggivende runden i spillet med fokus på nødvendigheten av økonomisk forutsigbarhet for næringslivet. Skatter og avgifter bør om nødvendig økes med langt forvarsel og forutsigbart tempo. Dette vil gi bedriftene en sjanse til å tilpasse seg den nye virkeligheten.

Oppsummering og kåring av vinnerlaget åpnes med en ekstra nyhetsending hvor Solglass-grunder Jarle Bø intervjues i OL-byen San Fransisco. Han er helt over seg og begeistret over hva han og folket i Yppestad, implisitt deltakerne, har fått til. Vinnerne kåres ved at poengene regnes opp. Dette visualiseres ved søyler i de respektive lagenes farger som vokser

proporsjonalt med lagets sluttsum. Den høyeste søylen som representerer vinnerlaget blinker i god gameshowtradisjon.

### **4.3.3 Avslutningsdelen**

Veilederen gratulerer vinnerlaget og introduserer de to refleksjonsrundene som man muligens kan kalle dem. Veilederen understreker at det i disse to rundene ikke finnes noen fasitsvar eller poeng å konkurrere om. Akkurat som bedriftsledere i den virkelige verden heller ikke står overfor valg med fasitsvar skal deltakerne nå velge ut i fra sine preferanser. Man kan argumentere for at avslutningsdelen av E-læringsopplegget kretser rundt temaet valg. Den pedagogiske tanken kan sies å være at man ønsker å bevisstgjøre deltakerne om at de er selvstendige individer, med mange viktige valg og beslutninger fremfor seg i livet.

#### **Den første refleksjonsrunden**

I den første refleksjonsrunden er de stadig bedriftsledere i Yppestad. Det har gått bra med bedriften og nå må de fordele overskuddet de sitter igjen med etter ett godt år. Deltakerne må prioritere tre tiltak ut av de syv mulige. Tiltakene de kan velge mellom er som følger:

- Overskudd til aksjonærene
- Bonus til de ansatte
- Forskning og utvikling
- Tur for alle ansatte til OL
- Spare penger og sette de på høyrentekonto i banken
- Sponse det lokale idrettslaget
- Ansette flere og øke produksjonen

Valgene lagene gjør vises gjennom ikoner på storskjermen, som symboliserer de ulike tiltakene. Veilederen understreker at alle tiltakene potensielt sett er gode. Videre snakker veilederen rundt de forskjellige tiltakene og fremhever hovedsakelig de positive virkningene disse tiltakene sannsynligvis vil bringe med seg. Hovedbudskapet i den første refleksjonsrunden handler om å få kommunisert at overskuddet som regel investeres tilbake til bedriften. Det finnes mange måter å investere i bedriften, noe de syv ulike tiltakene er ment å belyse.

## Den andre refleksjonsrunden

I den andre refleksjonsrunden skal deltakerne for første gang innta rollen som politikere. Oppgaven denne gangen er å prioritere hvilke velferdstiltak som skal settes i gang i Yppestad. De får opp en grafisk fremstilling av Yppestad hvor en rekke velferdstiltak er markert som egne ikoner i bildet. Hvert lag har fått en poengsum som de må bruke opp på ulike tiltak. For hvert tiltak de trykker på, trekkes kostnaden for tiltaket fra poengsummen de begynte med. Underveis får de kommentarer fra innbyggerne på valgene deres. Videre blir de også møtt med følgende forslag til velferdstiltak som innbyggerne mener bør prioriteres:

- Ta vare på de eldre som tok vare på deg!
- Ungdom trenger et trygt møtested i nærmiljøet!
- Skatepark gir sikkerhet for unge talenter!
- Flere barnehager foredler fremtiden!
- Bevar byens grønne lunge!
- Svømmehall for en sunnere befolkning!
- Film er best på kino!
- Gjør sentrum bilfritt!
- Tenk miljø – flere syklist, flere sykkelstier!
- Sykehuset må vokse med oss!

Det er tydelig at NHO ønsker å understreke sammenhengen mellom lønnsomme bedrifter og offentlige velferdstiltak. Derfor er det slik at de lagene som samlet flest poeng som bedriftsledere, logisk nok, får mer verdipoeng å kjøpe velferd for. Dette poengteres videre ved at veilederen forklarer deltakerne grunnen til at vinnerlaget fikk kjøpe mer velferd enn de øvrige lagene. Budskapet kan enkelt sies å være at skatteinntektene til kommunen og staten henger sammen med verdiskapningen i bedriftene. Dersom bedriftene går bra og øker sin verdiskapning, vil også kommunenes og statens inntekter øke. Noe som igjen vil gi stat og kommune mulighet til å opprettholde de stadig dyrere velferdsgodene til borgerne i landet. Veilederen snakker seg gjennom de ulike velferdstiltakene lagene har valgt. Fokuset ligger på at alle disse tiltakene er gode og nyttige for innbyggerne i byen, men som ekte politikere må, måtte også deltakerne prioritere de tiltakene de synes var viktigst. Kort sagt; moralen er at man ikke kan få alt man ønsker seg.

### **Samfunnsøkonomisk grafikk**

Som tidligere nevnt i dette kapitlet, viser deretter veilederen en sirkelformet grafikk som på enklest mulig måte viser hvordan næringslivet og det offentlig står i et gjensidig avhengighetsforhold. Den ene halvparten av sirkelen representerer næringslivet, mens den andre halvparten representerer det offentlige. I enden av hver halvpart er det en pilform som peker med klokken. Disse to pilene skal ytterligere visualisere hvordan næringslivet bidrar med inntekter til staten, mens staten bidrar med stabilitet, velferd og infrastruktur som igjen er essensielle rammefaktorer for næringslivet. Budskapet kan sies å være at det offentlig og næringslivet inngår i et vellykket samarbeid som til sammen danner grunnlaget for velferdssamfunnet vårt.

### **Avslutningsfilm**

Helt avslutningsvis vises det som kan kalles en motivasjons- eller inspirasjonsfilm. Filmen viser innledningsvis skoleungdommer som står overfor en mengde ulike valg. Til å begynne med er det for eksempel valg om hvem de vil ha på laget sitt i gymtimen eller hva de skal gjøre på fritiden. Etter hvert blir vi med inn i et studiemiljø. Der blir studenten som vi nå følger tilslutt nødt til å ta et valg på om han eller hun skal bruke studietiden på festing eller studier. Dette visualiseres ved at studenten flere ganger sovner i en forelesning. Det ender med at studenten tar seg sammen, jobber hardt og sitter på lesesalen helt til det stenger. Avslutningsvis får studenten tilbud om jobb i det som virker til å være en solid bedrift. Filmen går i svart og en avslutningstekst blir stående i noen sekunder: *Hvem vil du bli? Det er ditt valg.*

Navnene til elevene begynner igjen å rulle over storskjermen mens sangen ”Try” med Sidsel Endresen og Bugge Wesseltuft spilles over lydanlegget. Veilederen demper etter en liten stund musikken, takker for besøket og ønsker deltakerne lykke til med alle valgene de skal gjøre fremover.

# 5 Deskriptiv presentasjon av intervjudata

## 5.1 Brukeropplevelse

Et av målene som er formulert i NHOs dokument om Besøkscenteret NHO, er at deltakerne skal lære om næringslivets viktige rolle i samfunnet på en *spennende og engasjerende* måte. Ut i fra intervjuene som ble gjort med deltakere kort tid etter endt besøk, finner man uttalelser som tyder på at de faktisk opplevde besøket som nettopp spennende og engasjerende. Samtidig finner man uttalelser som peker mot at de også hadde opplevelser man muligens kan beskrive som demotiverende og irriterende i løpet av besøket. Allikevel kan det argumenteres for at tilbakemeldingene fra intervjuobjektene for det meste kan klassifiseres som sammenfallende med målet om å tilby et spennende og engasjerende læringsopplegg. Spørsmålene som ble stilt med tanke på brukeropplevelse er som følger:

- Hva slags informasjon fikk du om NHO i forkant av besøket?
- Hvordan samarbeidet dere i gruppen?
- Syntes du informasjonen som ble gitt i spillet var tydelig og klar?
- Hva syntes du om å lære gjennom et spill som dette? Sammenlignet med presentasjoner, tavleundervisning osv.
- Hvordan opplevde du hele opplegget?

### 5.1.1 Deltaker A

Deltaker A fortalte at de hadde fått informasjon om at de skulle hit, men utover det hadde de ikke fått vite mye om opplegget. Deltakeren hadde derfor ingen forventninger til opplegget. Intervjuobjektet rapporterte at samarbeidet i gruppen gikk bra og at informasjonen de fikk underveis i spillet var tydelig og klar. Gruppen kom på andreplass. Det kommer tydelig frem at denne deltakeren synes de poenggivende rundene i spilldelen var det som var mest engasjerende i løpet av besøket. Deltakeren sier selv at motivasjonen for å jobbe videre sank betraktelig når de kom til de to refleksjonsrundene. Det kan muligens virke som om selve konkurranseelementet var viktigere for denne deltakeren enn det innholdsmessige. Hvordan synes deltakeren at dette opplegget var sammenlignet med tavleundervisning og presentasjoner fra skolehverdagen? Svaret på dette var at man muligens lærte mer av ”*vanlig tavleundervisning*”, men at dette opplegget var morsommere. Samtidig presiserer deltakeren at

det var viktig at de hadde lært noe av dette på skolen fra før av. Det gav et forståelsesgrunnlag som deltakeren mente var nødvendig for å få noe ut av opplegget. Deltakeren kommer igjen inn på at det er viktig med vanlig undervisning hvis man skal lære seg noe. På spørsmål om hva deltakeren ville sagt om opplegget dersom en medelev skulle på Besøkssenteret var svaret entydig. Det var at spillet var moro og at det burde man få med seg.

### **5.1.2 Deltaker B**

Deltaker B hadde tydeligvis fått med seg mer av informasjonen klassen må ha fått i forkant av opplegget. De hadde fått beskjed om at de skulle til NHO og drive med litt alternativ læring som var relatert til emnene etikk og samfunnsansvar. I tillegg hadde de fått beskjed at de skulle leke litt. Allikevel mente denne deltakeren at de hadde fått for lite informasjon i forkant av besøket. Deltakeren mente det var en av grunnene til at elevene i liten grad turte å rekke opp hånden og svare på spørsmål fra veilederen. Deltakeren trekker også frem at det var litt mørkt og skummelt i rommet, noe som kanskje også gjorde at det var få som turte å svare på spørsmål, eller stille dem.

For denne deltakeren var det helt tydelig at samarbeidet i gruppen hadde vært mer utfordrende. Ikke at det bare hadde vært dårlig, men de kunne ha samarbeidet bedre. Gruppen gjorde det etter intervjuobjektets utsagn sånn midt på treet i konkurransen med de andre. Deltaker B sier videre at de burde hatt mer tid til å organisere gruppen i forkant av spilldelen. Overgangen til spilldelen opplevdes altså som for brå. Det at de var hele seks personer i gruppen gjorde at noen kanskje ble litt overflødige og ikke deltok like mye som andre. Deltaker B mente at de stresset, noe som gjorde det hele noe uorganisert. Det kommer også frem at gruppen gjorde det bra i begynnelsen, men at særlig en oppgave ”*gjorde at vi tapte mange poeng*”. Deltakeren mener det ble et ”*kræsje i gruppa, avgjørelser ble tatt for fort og av for få*”.

Hos deltaker B kom det ikke like tydelig frem om informasjonen som ble gitt i spillet var tydelig og klar. Samtidig rapporterte deltakeren at det var vanskelig å få med seg alt. Det var også noen på laget som i visse tilfeller ikke fikk med seg hva oppgaven gikk ut på.



På tross av at de hadde hatt litt problemer i gruppen mente deltaker B at opplegget var interessant, det var morsomt med et variert opplegg og gledelig å kunne lære på en ny måte. På skolen kan undervisningen i følge deltakeren bli litt monoton. Deltakeren tvilte på at noen hadde vært på facebook under dette opplegget. Spillet ble helt klart trukket frem som det beste ved opplegget. Deltakeren trodde at alle fikk et stort utbytte av spillet. Videre ble den første delen med filmsnuttene trukket frem som en positiv opplevelse. Deltakeren skulle som nevnt ønsket at de hadde fått mer informasjon i forkant av opplegget. Alt i alt sier deltakeren seg veldig fornøyd med opplegget og karakteriserer det som mye bedre en undervisningen på skolen.

### **5.1.3 Deltaker C**

Denne deltakeren var samstemt med de to foregående intervjuobjektene i at de hadde fått lite informasjon i forkant av besøket. Det kommer allikevel frem at deltakeren visste at de skulle til NHO, og at det fantes et kapittel i en av pensumbøkene de kunne lese i forkant, men at dette var frivillig.

Samarbeidet i gruppen hadde vært noe todelt, de hadde spontant delt seg inn i to grupper som forholdt seg til hver sin skjerm. De hadde tatt demokratiske avgjørelser, men det hadde vært lite kommunikasjon mellom de to gruppene under spillets gang. Deltakeren mente at konkurranseelementet var motiverende og morsomt. Gruppen endte på en delt andre plass.

Deltaker C mente at informasjonen som ble gitt underveis var tydelig, men forteller videre at lyden var litt lav. Dette gjorde at de ikke fikk med seg all informasjonene som ble gitt, det ble vanskelig fordi høytalerne til de ulike gruppene produserte lyd simultant. Dette opplevdes tydeligvis som forstyrrende.

Deltakeren trivdes veldig god med å lære gjennom spillet. Som kontrast til dette sa deltakeren det er lett å bli ufokusert når man ikke får delta aktivt selv og bare skal sitte å høre på. Det var dermed tydelig at deltakeren trivdes godt i et læringsopplegg hvor man selv fikk være aktiv.

Deltakeren rapporterte at spillet og forelesningen med filmsnuttene var det som var best med opplegget. Videre beskriver deltakeren at praktiske arbeidsmetoder, som i spillet, passet vedkommende bedre en tradisjonell undervisning.

#### **5.1.4 Deltaker D**

Deltaker D forklarte at de hadde fått lite informasjon i forkant av opplegget, men la til at det hadde vært mye annet å gjøre og at det dermed ikke hadde blitt tid til å sette seg inn i hva som skulle skje. Det deltakeren hadde fått med seg var at de skulle møte opp på NHO og spille et spill. Deltakeren uttrykte at de hadde hatt et godt samarbeid i gruppen. Det var ingen som hadde overkjørt de andre i gruppen og denne deltakeren hadde hatt en positiv og engasjerende opplevelse. Gruppen vant konkurransen og deltakeren mente at grunnen til at det gikk bra var at de var gode til og samle informasjon samt at de var flinke til å snakke med hverandre. Deltakeren hadde spilt noen slike spill før, og la til at dette nok var det beste av dem. NHOs spill ble beskrevet som mer spennende og levende en de andre spillene deltakeren hadde vært med på. Det var spennende at det var en konkurranse og at man fikk se hverandres poengsummer underveis.

Deltakeren mente at informasjonen og oppgavene som ble gitt i spillet var tydelig og lett forståelig. Det eneste forvirrende punktet var at de ble tidlig ferdig med en av rundene ved infoskjermen, så tidlig at de var redde for at de hadde gått glipp av noe.

Videre syns deltakeren at det var nyttig med en annen læringsform. Denne læringsformen ble beskrevet som utviklende, de fikk se sammenhengen mellom ting de hadde lært om før og at det var nyttig med slike praksisrunder.

Deltakeren rapporterte at selve spillet var den beste delen av opplegget, men at det meste ved opplegget var bra. Deltakeren mente at filmsnuttene med den morsomme reporteren kanskje ikke var så viktig, selv om det var interessant aspekter ved det også. Deltakeren ville anbefalt opplegget til en medelev, men ville understreket at det var et læringsspill og ikke et dataspill. Deltakeren mente også at dette opplegget var bedre en *Minitinget*, selv om *Minitinget* egentlig burde passet bedre ettersom deltakeren var mer interessert i politikk.

## 5.2 Læringsutbytte

I sitt dokument har NHO, som nevnt tidligere, definert flere ønskede læringsutbytter.

Besøksenteret NHO er ment å tilgjengeliggjøre kunnskap om NHO og næringslivet. Videre skal bedriftenes rolle i samfunnet synliggjøres, spesifikt sammenhengen mellom verdiskapning og velferd. NHO ønsker også at tilliten til næringslivet skal økes, pluss at deltakerne skal sitte igjen med økt kunnskap og forståelse for NHOs rolle.

Ut ifra intervjuobjektene responder kan det virke som om læringsutbyttet de sitter igjen med for det meste er i tråd med NHOs ønsker. Det er vanskeligere å si noe konkret om dybden av læringsutbyttet. Det finnes allikevel funn som bør kunne gi utgangspunkt for en diskusjon. Spørsmålene som ble stilt med tanke på læringsutbytte er som følger:

- Dersom en i din parallellklasse skulle på besøk hit neste uke, hva ville du fortalt personen om dette opplegget?
- Kan du si noe om hvorfor vi trenger/ikke trenger interesseorganisasjonen NHO i samfunnet?
- Har ditt syn på NHO forandret seg etter dette besøket?
- Er du politisk interessert?
- Kan du nevne minst 1 ting du lærte i dag som du allerede visste fra før.
- Hva syntes du om motivasjonsfilmen på slutten?

### 5.2.1 Deltaker A

På spørsmålet om hva deltakeren ville fortalt andre om opplegget, var svaret kontant at det var gøy med spill. Det var også bra at de hadde fått mat, noe besøkende vanligvis ikke får. Deltakeren kom altså ikke uoppfordret inn på læringsutbyttet, men utrykte heller begeistring for læringsmiljøet og læringsprosessen. Videre mente deltakeren at det var viktig at vi har NHO når vi har LO, *man må ha noen på bedriftenes side også*. Hvis vi ikke hadde hatt NHO ville de som driver bedrifter hatt for mange mot seg. Deltakerens syn på NHO hadde i følge eget utsagn ikke endret seg nevneverdig etter besøket. NHOs rolle i lønnsforhandlinger og som talpersoner for bedriftene ved streikesituasjoner var noe deltakeren trakk frem som tidligere tilegnet kunnskap. Dette intervjuobjektet var medlem av et ungdomsparti og hadde vært med på stand under valgkamp, men oppfattet seg ikke som veldig politisk engasjert.

På spørsmål om deltakeren hadde lært noe som ikke var kjent fra før, ble det uttrykt overraskelse over at ideelle organisasjoner ikke har samarbeid med NHO. I den sammenheng ble det uttalt at folk fra de ideelle organisasjonene måtte jo få lønn de også. Et utsagn som antyder en viss forvirring rundt NHOs rolle i samfunnet. Avslutningsvis fortalte intervjuobjektet at NHOs rolle som motpart til LO var noe deltakeren hadde lært fra før. Selv om det var blitt fremhevet at NHO og LO samarbeider godt, særlig i internasjonal målestokk, mente deltakeren at NHO og LO er *litt fiender*. Dette forstått som et logisk resultat av at de må kjempe for sine medlemmers motstridende interesser. Det ble ikke registrert noe svar fra deltakeren angående motivasjonsfilmen på slutten av opplegget.

### 5.2.2 Deltaker B

Denne deltakeren ville fortalt en medelev at opplegget var synonymt med tema for kapittel fjorten i boka. Det kan antas at det må ha vært en lærebok i samfunnsfag. Temaene etikk og samfunnsansvar ble nevnt spesifikt. Videre trakk deltakeren frem spillet som det naturlige å fokusere på dersom man skulle forklare besøkssenteret. Deltakeren mente å ha lært mye under besøket. Deltakeren rapporterte at NHO *ordner opp i småting for småbedrifter* og la til at faren drev en liten bedrift. Deltakeren hadde ut i fra det fått med seg at NHO kunne hjelpe med slike ting. På spørsmål om deltakerens syn på NHO ble endret som følge av besøket var svaret at det hadde det absolutt. Deltakeren visste etter eget utsagn ikke altfor mye på forhånd, men visste nå mye mer om hva NHO driver med. Opplegget hadde lyktes i å formidle at NHO var viktig for næringslivet. Dette intervjuobjektet rapporterte å være både interessert og engasjert når det gjaldt politikk. Allikevel ikke på et aktivt nivå.

Besøket hadde gitt innsikt i en rekke saker deltakeren mente å ikke hadde vært klar over før. Deriblant kompleksiteten av faktorer som påvirker næringslivet, fordeling av goder, kostnader ved sykepermisjon, nivået av organisering som må til, detaljer som må på plass og nødvendigheten av å være informativ overfor de ansatte. Videre mente deltakeren at opplegget hadde gitt dypere innsikt i temaer som var kjente fra før. Denne deltakeren mente at motivasjonsfilmen på slutten av opplegget hadde et viktig poeng. Deltakeren visste om flere personer som kanskje prioriterte litt feil, de ville hatt godt av å se den filmen.

### **5.2.3 Deltaker C**

Denne deltakeren ville fortalt en medelev at opplegget var interessant og at det var morsomt å lære på en annen måte. Videre at det var gøy med konkurranse, som var en viktig del av opplegget selv om det ikke var det viktigste budskapet. På spørsmål om NHOs betydning rapporterte deltakeren at NHO var viktig som veiledere for bedriftene. NHO gav gode råd i spillet og deltakeren regnet med at det var slik i virkeligheten også. NHO hjelper bedriftene med blant annet økonomiske spørsmål og bidrar til rettferdighet i samfunnet. Deltakerens syn på NHO hadde endret seg som følge av besøket. Hovedsakelig i form av at deltakeren tidligere ikke hadde noe spesifikt syn på NHO. Deltakeren hadde mer informasjon om hva NHO drev med nå. Videre ble det uttalt det var et bra opplegg med tanke på å fremme et positivt syn på NHO. Deltakeren rapporterte videre en lunken interesse for politikk, TV-debatter ble ofte for tørt. Nyheter i lokalsamfunnet var mer interessant, som for eksempel utbygging av idrettsanlegg.

Også i dette tilfellet ble det rapportert at opplegget hadde belyst forhold som deltakeren ikke var klar over fra før av. Blant annet innsikt i hvordan bedrifter styres og hvor mange valg man må ta for å få det til å gå rundt. Videre fra dette til hvor mange som har noe å si i en bedrift og hvor mange personer som kan ha innvirkning på ulike saker, for eksempel lokalpersoner i veiutbyggingssaker. Generelt rapporterte deltakeren å ha lært mer om NHO og hva organisasjonen står for. Deltakeren kom ikke på noe spesifikt ved spørsmål på om de hadde lært noe deltakeren visste fra før. Motivasjonsfilmen ble beskrevet som morsom samtidig som den belyste konsekvensen av valgene vi foretar i livet.

### **5.2.4 Deltaker D**

Deltaker D ville fortalt en medelev at opplegget var veldig bra, men at man må tenke at det er et læringsspill og ikke et dataspill. Deltakeren forteller om et markedsføringsspill fra datarommet på skolen. Der var det mye vanskeligere å finne ut hva man skulle gjøre og man fikk ikke så lyst å drive egen bedrift når alt gikk i underskudd. Videre var det bra at det var animasjoner av byen i NHO spillet. Noe som gjorde at man levde seg mer inn i det. Deltakeren mente at NHO var viktig fordi de tilbyr kompetanse til småbedrifter. Det var også viktig å være organisert og ha noen som kjemper for bedriftenes vilkår. Også denne deltakerens syn på NHO hadde endret seg som en følge av besøket. NHO virket mer folkelige

nå. Dette fordi de er ute å støtter de små bedriftene og ikke bare fungerer som støttespillere for de store konsernene. Besøket hadde også gitt større forståelse for hva LO gjør samt en større forståelse for hva interesseorganisasjoner egentlig driver med. Faktorer som at NHO tar et aktivt samfunnsansvar og ser det som sin rolle ble også nevnt i sammenhengen. Deltakeren mente å ha blitt mer positiv til NHO som et resultat av besøket. Denne deltakeren regnet seg som politisk interessert og ønsket å studere internasjonale studier. Videre var frihet, det å ta ansvar for seg selv, god skole og bedre kollektivtilbud viktige saker for deltakeren.

Deltakeren rapporterte å ha ervervet seg flere nye kunnskaper gjennom besøket. Deriblant ble samfunnsansvar og utfordringene med sykefravær nevnt. Videre mente deltakeren å ha fått en generelt bedre forståelse for hva NHO kan bidra med overfor bedriftene. På spørsmål om de hadde lært noe som ikke var kjent fra før, mente deltakeren og ha fått stadfestet en del ting som man egentlig kunne ha tenkt seg til selv. Som for eksempel at innbyggere i en liten by ikke vil ha en stor vei gjennom sentrum og flere andre *logiske ting* som deltakeren formulerte det. Det ble ikke registret noe svar på spørsmålet om motivasjonsfilmen fra denne deltakeren.

## 6 Analyse/diskusjon

I dette kapittelet vil jeg analysere datamaterialet fra intervjuene, og etter beste evne diskutere dette opp i mot oppgavens teoretiske grunnlag. Samtidig vil jeg drøfte resultatene opp i mot NHOs opprinnelige visjoner for besøkssenteret. Jeg har en generell intensjon om at diskusjonen skal strekke seg mot å avdekke mulig forbedringspotensial ved Besøkssenteret NHO. Samtidig vil det være på sin plass å anerkjenne funn som tyder på at senteret oppfyller NHOs opprinnelige visjon.

I tillegg til datamaterialet fra intervjuene vil analysen bære preg av mine observasjoner av Besøkssenteret NHO, gjennom min deltidsjobb ved senteret. Jeg vil allikevel etterstrebe å hovedsakelig bygge diskusjonen på intervjumaterialet, med mine observasjoner som et komplementerende og reflekterende element. Intervjuene er i prinsipp delt mellom brukeropplevelse og læringsutbytte. Samtidig kommer det frem at intervjuobjektens responser ikke alltid tar hensyn til dette.

Det finnes flere grunner til at det er lettere å si noe om deltakernes brukeropplevelse enn læringsutbytte. Man kan i den sammenheng finne argumenter for å si at Besøkssenteret NHO, gjennom sitt design, er mer fokusert på at deltakerne skal få en positiv opplevelse enn et faktisk målbart læringsutbytte. På den annen side kan man forfekte at intervjuresponsene viser at deltakerne tross alt virker til å sitte igjen med visse kunnskaper. Disse bør kunne kategoriseres som en form for erfart læringsutbytte.

### 6.1 Analyse av brukeropplevelse

Ideelt sett vil datamaterialet på intervjuobjektens brukeropplevelse kunne si oss noe om det LEPO-modellen definerer som læringsmiljøet. Ut i fra dette bør man kunne gjøre en forsiktig evaluering av læringsmiljøet i besøkssenteret NHO. Dette vil forhåpentligvis gi grunnlag for å peke på noen mulige ideer til forbedringer. Læringsmiljøet rommer kort sagt artefaktene, innholdet og det overordnede designet. Man kan si at læringsmiljøet ved Besøkssenteret NHO er designet for å fortone seg som en opplevelse for deltakeren. Det kanskje mest påfallende trekket ved designet er at man har valgt å gjøre deler av opplegget til en lagkonkurranse i en slags gameshowtradisjon. Noe som kan sees i klar sammenheng med at NHO ønsket å tilby et spennende og engasjerende besøksopplegg. Dette tydelige grepet

reflekteres også i intervjuobjektene s responser. Man kan argumentere for at det først og fremst er læringsmiljøet som vil være den avgjørende faktoren for om deltakerne opplever Besøkssenteret NHO som spennende og engasjerende.

### **6.1.1 Læringsmiljøet**

Det er særlig besøkssenterets læringsmiljø som gjør det mulig og plassere opplegget innenfor Mørch og Solheims (2005) vide definisjon av begrepet e-læring. Dette kan begrunnes ved bruken av for eksempel touchscreenskjermer og et interaktivt spill. Ut ifra deltakernes svar kan man argumentere for at NHO på mange måter har klart å oppnå visjonen om et spennende og engasjerende læringsopplegg. Det viser seg at særlig spill- og konkurranse elementet skal tilkjennes mye av æren for dette. I det opprinnelige forslaget var det i tillegg tenkt at Besøkssenteret skulle være på hundre og femti kvadratmeter i grunnflate. Man kan muligens påstå at NHO nå har et spennende og engasjerende læringsopplegg på kun sytti kvadratmeter grunnflate. Dette kan vel også sees som en indikator på at de har klart å oppnå sitt mål på tross av realiteter som behov for plassutnyttelse og økonomi. Samtidig er det mulig å argumentere for at et større areal kunne gjort besøkssenteropplevelsen enda bedre.

### **6.1.2 Lyd og areal**

Deltaker C rapporterte at det til tider var vanskelig å høre alle beskjedene som ble gitt underveis i spillet. Kombinasjonen av lav lyd, og at de andre lyddusjene forstyrret, var noe som skapte utfordringer. Uttalelsen forklarer også noe av problemet. Dersom man skrur opp lyden vil også de andre forstyrrende lyddusjene bli høyere, resultatet er at man bare ender opp med et høyere volum av den samme utydeligheten. Dette fenomenet har jeg observert en rekke ganger i mitt arbeid som veileder ved senteret. Jeg har videre observert at dette gjerne blir et større problem når besøksgruppene er store. En mulig forklaring kan være at det gjennomsnittlige lydnivået øker når det er flere elever i rommet. Dermed blir det vanskeligere å skille ut lyden fra lyddusjene. At det er vanskelig å høre er også helt klart den hyppigste negative tilbakemeldingen jeg opplever som veileder. Denne lydmessige utfordringen hadde mest sannsynlig ikke oppstått dersom det hadde vært større avstand mellom spillstasjonene. Problemet hadde nok ikke eksistert dersom man hadde hatt et større areal til rådighet.

Deltaker B meldte videre at det kanskje var litt for mange med seks personer på gruppen, noe som førte til at et par av deltakerne ble overflødige. Hadde man hatt et større areal kunne man



også fått plass til flere spillstasjoner. Det hadde vært gunstig for brukeropplevelsen dersom man kunne unngå flere en fire spillere per lag. Det sier seg selv at det gjennomsnittlig blir færre interaksjoner med grensesnittene per deltaker når gruppene blir større. Mine egne observasjoner understøtter også dette. Jeg har ved flere anledninger observert at det i lag på over fire personer gjerne vil være noen i laget som forblir passive. Det kan enten være fordi de blir overkjørt av andre medelever eller at de selv melder seg ut som følge av at de får muligheten til det. Dersom det er fire eller færre spillere på et lag er min erfaring, ut i fra observasjoner, at de på et vis blir tvunget til å delta. Det er mindre synlig at en spiller melder seg ut når det er flere en fire spillere.

Det er altså størrelsen på rommet som kan sies å være den største utfordringen dersom man ønsker å påpeke hva som kunne forbedret brukeropplevelsen ved besøkssenteret ytterligere. Samtidig er det den rammebetingelsen som det er vanskeligst å gjøre noe med. Man kunne teoretisk sett nektet å ta i mot grupper på over tjue personer. Det ville gitt maksimalt fire personer per gruppe. Dette er allikevel lite hensiktsmessig med tanke på at man da ville måtte avvise veldig mange skoleklasser.

### **6.1.3 Arbeidsform**

Hvordan opplevde intervjuobjektene opplegget dersom man ser bort fra problemer med lyden og antall personer i gruppene?

Trenden, om man våger å bruke det begrepet, er relativt tydelig og samstemt. Alle de fire intervjuede deltakerne var klare på at dette hadde vært et morsomt og engasjerende opplegg. Til og med deltaker A som mente vanlig tavleundervisning var mer lærerikt og viktig enn denne typen undervisning, ville uten tvil anbefalt opplegget til sine medelever. Det kom også frem at alle de fire intervjuobjektene var samstemte om at spilldelen var det beste ved hele opplegget. Det hadde vært engasjerende at det var en konkurranse. Spilldelen ble også beskrevet som en aktiv og morsom måte å lære på. Særlig konkurranseelementet ble trukket frem som en avgjørende faktor for hvorfor spilldelen var best. Deltakerne rapporterte at nettopp konkurreringen var ekstra motiverende. Det kan virke som alle fire fikk vekket konkurranseinstinkt i seg. Deltaker A beskrev videre et tydelig skille mellom opplevelsen av de fire poenggivende rundene og opplevelsen av de to refleksjonsrundene i spilldelen. Det kom klart frem at motivasjonen og interessen sank betydelig da konkurransedelen var over.

Det kan i sammenhengen være interessant å nevne at deltaker A er den av de fire som generelt sett viste minst begeistring for opplegget.

Deltaker C gav tydelig tilbakemelding på at det var positivt at man fikk være aktiv, og at man fikk bruke kroppen. Det var lett å bli ufokusert dersom man bare skulle sitte å høre på. Videre spesifiserte denne deltakeren det var gøy å leve seg inn i rollen som bedriftsleder og se hvordan dette fungerte i praksis. Ut i fra disse utsagnene kan man argumentere for at den pedagogiske ideen om å ta utgangspunkt i situert læring har båret frukter. Det at deltakeren benytter seg av begrepet praksis for å beskrive læringsformen klinger relativt godt opp i mot John Deweys (1997) term; *learning by doing*. Selv om det kanskje ikke er snakk om situert læring i sin opprinnelige forstand kan det virke som om bedriftsledersimuleringen til NHO fungerer etter intensjonen.

Det kan muligens virke som om spilldelen og konkurranseelementet er de faktorene som i størst grad bidrar til at Besøkssenteret NHO oppleves som spennende og engasjerende. Noe som sammenfaller godt med Moreno-Gers (2009) anerkjenning av spill og konkurranse som en virkningsfull motivasjonsfaktor innenfor e-læring. Videre gir dette grunnlag for å si at NHO har gjort mye riktig i sin realisering av ønsket om et spennende og engasjerende læringsopplegg. Deltaker D rapporterte at dette var det beste læringsspillet deltakeren hadde vært med på. Dette uten at vi har noe kjennskap til hvilke andre opplegg deltakeren hadde deltatt i bortsett fra nevnte *Minitinget* som er et læringsspill om politikk på Stortinget. Alt i alt kan man nok argumentere for at NHO på mange måter har truffet blink med sitt besøkssenter.

Det kan samtidig være mulig at det finnes utviklingspotensial i besøksopplegget hos NHO. Selv om konkurransedelen ble trukket frem som det beste ved hele opplegget, bør man tillate seg å være åpen for at brukeropplevelsen, også i konkurransedelen, kan bli enda bedre. Nokelainen (2006) argumenterer for nødvendigheten av *immediate feedback* i digitale læringssystemer. Så hvordan er tilbakemeldingssystemet lagt opp i Besøkssenteret NHO? Besøkssenteret NHO er ikke et rendyrket e-læringsopplegg. Den tydeligste indikatoren på det er at opplegget avhenger av en veileder.

#### 6.1.4 Tilbakemeldinger

Veilederen har en rekke oppgaver knyttet til et besøk. I spilldelen er veilederens kanskje viktigste oppgave å gi tilbakemeldinger til deltakerne. I forkant av poengutdelingene etter hver runde gir veilederen tilbakemelding på hva som var riktig å gjøre, og hva man eventuelt fikk bonuspoeng for å gjøre. Det legges også opp til refleksjon rundt det temaet runden omhandler. Det er i prinsipp bare ved de fire poengutdelingsseansene at veilederen gir deltakerne tilbakemeldinger. Veilederen kan selvfølgelig svare på spørsmål og gi generelle tips underveis i rundene. Jeg ser bort i fra den type tilfeller i denne diskusjonen ettersom tilbakemeldinger av den sort kan sies å være tilfeldig og svært varierende fra besøk til besøk.

Ettersom veilederen kun gir tilbakemeldinger ved de fire poengutdelingsseansene kan man argumentere for at det er vanskelig å påstå at deltakerne får *immediate feedback* underveis i spillrundene. Det kan argumenteres for at det finnes et eksempel på det hos deltaker D.

Deltaker D nevnte at de i spillgruppen ble forvirret på et punkt, hadde de gått glipp av noe? De var rett og slett blitt ferdig med god margin innenfor tidsbegrensningen. Her kan man se for seg at deltakerne kunne fått en tydeligere tilbakemelding på at de hadde prøvd ut alle muligheter og var klare for å gå videre i spillet. Kunne det muligens vært et pop-up vindu som enkelt forklarte at de nå hadde gjennomført alle aktiviteter som kunne gjøres der?

Man kunne muligens sett for seg et generelt mer aktivt tilbakemeldingssystem. For eksempel i form av pop-up vinduer hvor deltakerne kunne få positiv eller negativ tilbakemelding på sine handlinger og valg underveis i spillet. Kanskje kunne man også bli varslet om innhentede bonuspoeng rett etter at man har gjort den handlingen eller valget som utløser bonuspoeng. Dette kunne muligens gitt deltakerne enda større forståelse for hvilke konsekvenser deres handlinger og valg i spillet fører med seg. Slik det er nå avhenger denne forståelsen hos deltakerne av at veilederen klarer å formidle tydelig hvilke handlinger som ga hvilke resultater i oppsummeringen etter hver runde. Dersom disse tilbakemeldingene allerede var formidlet til deltakerne underveis i runden ville det kanskje vært større rom for refleksjon rundt hvorfor de ulike handlingene ga ulike resultater. Heller en at tiden til refleksjon i større grad brukes til å forklare hvilke handlinger som førte hvilke resultater.

Muligens ville også tilbakemeldinger om bonuser underveis motivere deltakerne til utforske alle muligheter i spillet mer inngående.

### 6.1.5 Poengfordeling

- Første runde:

Maksimalt antall poeng: 50

- Andre runde:

Maksimalt antall poeng: 55

Maksimal bonus: 30

Totalt: 85

- Tredje runde:

Maksimalt antall poeng: 31

- Fjerde runde:

Maksimalt antall poeng: 20

Maksimal bonus: 14

Totalt: 34

Dersom man reflekterer over hvordan poengfordelingen er lagt opp kan det muligvis være på sin plass å legge merke til at det er i runde to det er mulig å samle desidert flest poeng. I runde to blir det dermed viktig med et godt resultat, særlig med tanke på sammendraget. Dette faktumet forsterkes ytterligere ved at det er mulig å samle relativt få poeng i runde tre og fire. Det er også rimelig å påstå at runde to er den vanskeligste runden. Videre er det slik at de handlingene som løser oppgaven i runde to, har fellestrekk med handlingene som utløser bonuspoengene i runden. Som en følge av dette er tendensen at lagene enten ender opp med en relativt høy eller relativt lav poengsum etter runde to. Det er videre mulig å argumentere for at runde tre og fire består av enklere oppgaver en runde en og to.

Konsekvensen av dette er at et lag med lav poengsum fra runde to veldig sjelden vil kunne ta igjen et lag med høy poengsum fra runde to. Det kommer frem av intervjuet med deltaker B at deres gruppe tapte mange poeng ved runde to. Deltakeren sier ikke eksplisitt at det var i runde to, men et utsagn om at ”*dekkforhandleren fikk for mye fokus*” kan sies å være bevis nok. Dekkforhandleren er en slags djevelens advokat i runde to. Dersom man lar seg friste av hans tilbud om privatfinansiering i bytte mot at veien legges forbi hans butikk vil man ikke få gjennomslag for veibygging, og derav samle få poeng. Deltaker B beskriver at det i sammenheng med dette ble et slags kræsje i gruppen. En av medlemmene overkjørte de andre i gruppen og det ble ”*litt dårlig stemning*” (Deltaker B: 2011)

Hadde det muligens vært bedre for spenningskurven i spillet om det var lagt opp slik at det var en jevn økning av antall oppnåelige poeng utover i rundene? I den sammenheng er det viktig å huske at deltakerne på forhånd ikke vet at det deles ut betydelig færre poeng i runde tre og fire. Allikevel kan man tenke seg at den store poengdifferansen som kan oppstå mellom lagene etter runde to vil kunne være noe som svekker motivasjonen og skaper frustrasjon hos de som samler få poeng. Det er nærliggende å forestille seg at det var omtrent noe sånt som skjedde innad i laget til deltaker B. Man kan videre tenke seg at de lave poengsummene i runde tre og fire sannsynligvis ikke vil hjelpe betydelig på motivasjonen dersom laget allerede føler seg akterutseilt.

Man kan argumentere for at det er sannsynlig at den gjennomsnittlige motivasjonen innad i lagene hadde vært høyere dersom antall oppnåelige poeng økte utover i rundene. Dette ville også gitt veilederen et motivasjonsverktøy dersom det oppsto et synlig motivasjonstap hos et lag som gjorde det dårlig på en runde. Veilederen vil da kunne informere lagene om at det er mulig å samle enda flere poeng i neste runde.

### **Bonuspoeng**

Det er mulig å samle tre poeng i runde to og fjorten bonuspoeng i runde fire. Det er betimelig å spørre seg hvorfor det ikke deles ut bonuspoeng i runde en og tre. Man kan vel påstå at det er vanskelig å se noen pedagogisk grunn til å kun dele ut bonuspoeng ved to av rundene. Det er også mulig å argumentere for at det er lite pedagogisk systematikk i hva slags handlinger som utløser bonuspoeng slik opplegget er nå. Bortsett fra at man får bonuspoeng

for å ringe NHO og rådføre seg med dem i både runde to og fire. I runde fire får man også bonuspoeng for å være ærlig overfor tillitsvalgte i en gitt situasjon. Samtidig får man for eksempel ikke bonuspoeng for å si ja til lærlinger i runde en.

Man kan tenke seg at man i større grad kunne brukt bonuspoeng til å belønne handlinger som bygget opp om for eksempel en sunn ledelsesideologi. I tråd med at man får bonus for å være ærlig. NHO kunne muligens gjennom dette formidlet enda sterkere at de står for et ærlig, sunt og redelig næringsliv. Dersom man i tillegg hadde fått direkte tilbakemeldinger om bonuspoeng og hva som utløste dem gjennom pop-up vinduer, skulle man tro at dette muligens kunne bedre brukeropplevelsen ytterligere. Det er rimelig og anta at det i hvert fall ikke ville forverre brukeropplevelsen. Man kan også argumentere for at det sannsynligvis ville vært positivt med tanke på læringsutbyttet. Det burde være riktig å anta at NHO ønsker å formidle at man må opptre ærlig, redelig og solidarisk som næringslivsaktør, noe også bonusen for ærlighet i runde fire viser til. Spørsmålet er altså om man kunne forsterket dette budskapet enda tydeligere.

### **6.1.6 Samarbeid**

Ut i fra deltakernes utsagn virker det som om samarbeidet innad i gruppene for det aller meste fungerte godt. Deltaker B kan sies å være den eneste av deltakerne som rapporterte om noe samarbeidsproblemer i laget. Ellers var det utsagn om at de samarbeidet hadde vært rettfærdig, positivt og engasjerende som preget tilbakemeldingene fra intervjuobjektene. Man kan argumentere for at det automatisk dannes en fellesskapsfølelse innad i lag som konkurrerer mot andre lag. Muligvis er det konkurranseaspektet som også her skal ta æren for at opplevelsen hovedsakelig rapporteres som positiv.

## **6.2 Analyse av læringsutbytte**

Det kan argumenteres for at det er utfordrende å skulle si noe om hvilket læringsutbytte intervjuobjektene faktisk satt igjen etter besøket hos NHO. Det vil om mulig være enda vanskeligere å si noe troverdig om hvilket nivå dette læringsutbytte ligger på, jamfør de to taksonomiene som ble redegjort for i teorikapittelet. Man kan forfekte at det finnes flere grunner til dette faktum. En opplagt utfordring er at datamaterialet fra intervjuene langt på vei kan beskrives som relativt overfladiske. Dette kan knyttes til intervjuguidens kvalitet og

muligens til intervjuernes manglende erfaringer på området. Samtidig skal det legges til at en evaluering av læringsutbytte ved Besøkssenteret NHO er en særegen affære i seg selv.

Som nevnt innledningsvis i dette kapittelet kan man finne påstander for at designet av læringsopplegget til NHO har et sterkere fokus på brukeropplevelse enn på læringsutbytte. Dersom læringsutbytte var hovedfokuset ville man kanskje lagt opp til at deltakerne måtte gjennomføre små poenggivende eksamener eller quizer underveis i opplegget. Man kunne også sett for seg at det var lagt opp til et større samarbeid mellom klasselærere og NHO, både i forkant og etterkant av opplegget. Det kunne for eksempel vært utarbeidet en liten prøve som klassen måtte gjennomføre i etterkant av besøket.

Teorigrunnlaget i denne oppgaven tar i stor grad høyde for evaluering av læringsopplegg innenfor høyere utdanning. Da vil oftest evalueringen av læringsutbytte være inkorporert i opplegget. Gerne i form av oppgaveinnlevering eller eksamen. Deretter vil man kunne utvide evalueringen gjennom for eksempel individuelle intervjuer eller fokusgruppeintervjuer av studentene. Dette for å oppnå en dypere innsikt i studentenes læringsprosesser og forståelse av temaet. Ved slike læringsopplegg vil også det ønskede læringsutbytte være relativt detaljert og tydelig definert. Noe som igjen vil gi et grunnlag for å evaluere nivået på læringsutbyttet studenten sitter igjen med.

Som nevnt tidligere skiller Goodyear & Retails (2010) mellom læringsprosesser og studieaktiviteter. Der studieaktiviteter beskrives som aktiviteter studenten gjennomfører med den intensjon om å lære. Man kan diskutere hvorvidt elevene faktisk gjennomfører aktivitetene ved Besøkssenteret NHO med en bevisst intensjon om å lære. Dette vil sikkert variere fra individ til individ. Sannsynligvis vil det også påvirkes av om læreren til den enkelte klasse har lagt opp til at spørsmål fra NHO-opplegget skal jobbes videre med. Det kunne for eksempel vært aktuelt med spørsmål som var relatert til NHO-opplegget på en eksamen.

Ut i fra mine observasjoner og samtaler med klasselærere ved senteret har jeg et inntrykk av at besøket ofte brukes som en morsom og annerledes introduksjon til samfunnsfag. Hvor alvorlig, med fokus på ønsket læringsutbytte, først kommer i etterkant av besøket når de begynner gjennomgangen av faglitteraturen fra den aktuelle læreplanen. Dette er selvfølgelig relativt løse antagelser. Samtidig kan de forhåpentligvis være med på å illustrere at det nok

kan være betydelige forskjeller i fokus på læringsutbytte mellom studenter som tar et fag og besøkende hos NHO.

Jeg vil allikevel hevde at det går an å diskutere de læringsutbytterelaterte tilbakemeldingene fra oppgavens intervjuobjekter uten at det blir meningsløst. Noe jeg vil søke å gjøre i lys av oppgavens teorigrunnlag. Dette selv om NHO opplegget på mange måter skiller seg fra tradisjonelle læringsopplegg hvor man gjerne har et sterkere fokus på studentenes læringsutbytte. Selv om jeg argumenterer for at brukeropplevelsen kanskje er høyere prioritert hos NHO er det også klart at det finnes et ønsket læringsutbytte. Noe deltakerne helst skal sitte igjen med. Som nevnt tidligere kan man ut i fra intervjuobjektene responser påstå at deltakerne satt igjen med kunnskaper som bør kunne klassifiseres som læringsutbytte.

### **6.2.1 Hva ville de sagt til en medelev om opplegget**

Tre av de fire intervjuobjektene refererte først til at det var morsomt med spill dersom de skulle fortalt om opplegget til en medelev som skulle til NHO. Deltaker B skiller seg ut ved å først påpeke at temaet for besøket omhandles i et spesifikt kapittel i den aktuelle læreboken. Deretter nevner eleven temaene etikk og samfunnsansvar, og at det kan være lurt å forberede seg litt i forkant av besøket. Videre understreker deltaker B at opplegget var veldig lærerikt. Allikevel mente også denne deltakeren at spillet var det man videre ville fokusert på å snakke om. Det kan altså virke som om disse deltakerne fant at formen og ikke innholdet var det som i størst grad ville vekke interessen overfor medelever. Samtidig ble det også sagt at det var lærerikt samt at det var morsomt å lære på en annen måte. En av deltakerne presiserte videre at det var et læringsspill og ikke vanlig dataspill.

Disse utsagnene må kunne sies å peke mot at deltakerne selv oppfattet dette som et læringsopplegg. Noe som igjen kan bety at de faktisk utførte aktiviteter hos NHO med en intensjon om å lære. Da kan man heller ikke utelukke at det har forekommet faktiske læringsprosesser som følge av besøket. Utsagn som *jeg lærte masse*, vitner i hvert fall om at deltakerne selv oppfattet at de satt igjen med et visst læringsutbytte etter besøket.



### 6.2.2 NHOs samfunnsrolle

Det kom tydelig frem at deltakerne hadde fått med seg at NHO er en støttespiller for bedriftene. Flere av deltakerne spesifiserte at NHO er en særlig viktige støttespiller for småbedrifter. Det ble uttalt at NHO jobber for å bedre bedriftenes vilkår og hjelper dem med økonomiske spørsmål, men også at de jobber for et rettferdig samfunn. Det finnes vel de som ville motsi at NHO kjennetegnes av å jobbe for et rettferdig samfunn. Samtidig finnes det også argumenter for den påstanden. Man kan muligens anta at det er ideen om at bedrifter må ta samfunnsansvar som forklares med at NHO spesifikt jobber for et rettferdig samfunn. Videre mente deltaker A at ettersom vi har LO, må vi også ha NHO som en motvekt. Hvis ikke ville det i følge denne deltakeren vært for mange som jobbet mot deg dersom du drev en liten bedrift.

Det bør være rimelig å si at alle intervjuobjektene hadde fått med seg det grunnleggende ved NHOs samfunnsrolle. Man bør kunne si seg enig i at NHOs overordnede mål er å bedre bedriftenes vilkår. I noen tilfeller var intervjuobjektene forklaringer ytterligere spesifisert. Som for eksempel at NHO kan bistå bedrifter innenfor økonomiske spørsmål eller at de fungerer som en motvekt til LO. Muligens kan dette svare til NHOs visjon om at et besøkssenter vil gi *økt kunnskap og forståelse for NHOs rolle* (NHO 2006).

Videre kan man spørre seg om hvor detaljert kunnskap og forståelse NHO forventet at deltakerne skulle sitte igjen med etter et besøk. I forklaringene rundt NHOs samfunnsrolle brukte gjerne deltakerne utsagn som at *NHO jobber for bedriftene*. Det kom i relativt liten grad frem eksempler på hvordan NHO jobber og hva de faktisk gjør. Slik sett kan man muligens argumentere for at læringsutbyttet vedrørende NHO rolle i samfunnet hovedsakelig vil tilsvare det laveste nivået i begge taksonomiene som er referert tidligere.

I følge Biggs (2003) vil det bety at deltakeren vil kunne gjenkjenne, huske og fortelle enkeltfakta innenfor temaet. I følge Krathwohls (2002) taksonomi vil det bety deltakerne har forstått de grunnleggende elementene man må ha oversikt over for å være kjent med et fagfelt. Det er muligens lettere å si seg enig i at intervjuobjektene viste kunnskaper som kvalifiserer til Biggs første nivå. Samtidig kan man kanskje gå med på at deltakerne viste forståelse for de grunnleggende elementene innenfor fagfeltet: NHOs rolle i samfunnet. På

den annen side bør man nok ta høyde for at Krahtwohls (2002) forståelse av begrepet fagfelt nok vil være bredere en bare NHOs rolle i samfunnet. Og dersom fagfeltet skulle være såpass begrenset kan man tenke seg at forståelse for de grunnleggende elementene ville innebære mer en enkle utsagn som at NHO er en støttespiller for bedriftene. Man kan muligens påstå at deltakernes responser, på spørsmålet om NHOs samfunnsrolle, kvalifiserer til laveste nivå hos Biggs (1982) og knapt det innenfor Krathwohls (2002) taksonomi.

Dette er ikke nødvendigvis et nederlag for NHOs visjon om læringsutbytte. Som nevnt tidligere tar disse taksonomiene høyde for å evaluere læringsutbytter innenfor høyere utdanning. Det kan for eksempel bety det ønskede læringsutbytte man skal sitte igjen med etter et gjennomført emne i et masterprogram. La oss si at videregående elever har nådd noe som tilsvarer Biggs eller Krathwohls (2002) første nivå av læringsutbytte. Ville ikke det være et ganske godt resultat for et to-timers e-læringsopplegg med fokus på brukeropplevelse.

### **6.2.3 Synspunkter og oppfatninger**

Det at deltakerne spesifikt trakk frem NHOs betydning for småbedrifter tyder på at de har forstått at næringslivet er bredt og ikke bare består av *menn med dress og stresskoffert*. Som nevnt tidligere har NHO hatt en intern oppfattelse av at de urettmessig blir ansett for å være den hardkokte forretningsmannens forkjemper. Man kan argumentere for at forståelsen for NHOs innsats for småbedrifter heller øker en svekker deltakernes tillit til næringslivet. Dette kan eksemplifiseres gjennom en uttalelse om at NHO virket mer folkelige etter besøket. Dette fordi de hjalp småbedrifter og ikke bare de store konsernene. Man kan argumentere for at slike utsagn viser en empatisk innstilling til småbedrifter som videre smitter over på NHO fordi de hjelper dem. Dette kan regnes som positive funn ut i fra NHOs ønske om at Besøkssenteret NHO skulle bidra til å øke tilliten til næringslivet.

Tre av de fire intervjuobjektene mente at de hadde endret syn på NHO som følge av besøket. En av deltakerne uttalte treffende nok at det var et bra opplegg for å fremme et positivt syn på NHO. Det kan virke som de viktigste faktorene, med tanke på hvorfor de hadde endret syn på NHO, var at NHO oppfordret til å ta samfunnsansvar samt at de hjalp mindre bedrifter. Samtidig avslørte flere av intervjuobjektene at de tidligere ikke hadde hatt noe spesifikt syn på NHO som organisasjon. Dette peker mot at de hovedsakelig hadde ervervet seg et syn på NHO som følge av besøket. Noe som ikke er synonymt endre sitt syn på NHO. I dette tilfellet

ville vel en endring av sitt synspunkt strengt tatt forutsette at man hadde et synspunkt på NHO fra før av. Man kan således forfekte at deltakerne var upresise i sine svar på om de hadde endret syn på NHO. Selv om svarene kanskje ikke adresserte spørsmålet etter intensjonen kan man generelt påstå at disse responsene peker på at deltakerne hadde fått et mer positivt syn på NHO. Enten i betydningen av at de ikke hadde noe syn på NHO fra før, og nå så at NHO engasjerer seg for både småbedrifter og samfunnsansvar. Eller fordi de ble positivt overrasket over at NHO ikke bare opererer som støttespiller for de store konsernene. Noe som tydeligvis hadde preget i hvert fall en av deltakernes tidligere syn på NHO.

Det kan muligens være interessant å påpeke at deltaker A, som generelt sett viste minst begeistring for opplegget, også var den som rapporterte å ikke ha endret syn på NHO. Denne deltakeren var også den av de fire som virket til å være sterkest politisk engasjert. Deltaker A var medlem i et ungdomsparti og hadde vært med på stand under valgkampen. Deltakeren mente å ha oversikt over hva NHO drev med fra før og trakk deriblant frem NHOs rolle under lønnsforhandlinger. Deltakeren definerte videre NHOs arbeid med det noe avmålte begrepet: *nyttig*. Det kan virke naturlig at politisk engasjert ungdom i større grad vil ha oversikt over og synspunkter omkring NHOs rolle i samfunnet. Man kan muligens spekulere i at deltaker A var medlem av et ungdomsparti på venstresiden i norsk politikk. Dette ville eventuelt stemme godt overens med deltakerens noe avmålte holdning til NHO-opplegget. Samtidig skal det sies at denne deltakeren viste forståelse for at bedriftene også trenger en støttespiller, på samme måte som arbeidstakerne har bruk for LO.

Man kan argumentere for at deltaker A forklarte NHOs virkeområde inn i en større sammenheng. Dette ved at NHO ble satt opp som en nødvendig motpart til LO, for eksempel ved lønnsforhandlinger og streikesituasjoner. Man kan kanskje si at deltaker A her viste kunnskaper som muligens kan klassifiseres innenfor Krathwohls (2002) andre kunnskapsnivå. Dette nivået betegnes som konseptuell kunnskap. Det forventes da at man viser en forståelse for interne relasjoner mellom de grunnleggende elementene som muliggjør samhandling innenfor en større struktur. Dersom man legger godviljen til kan man si at deltaker A var inne på å vise en slik form for forståelse. Dette ved å plassere NHO og LO i en sammenheng innfor forhandlinger i norsk arbeidsliv. Videre blir spørsmålet om denne forståelsen kan regnes som Besøkssenteret NHOs fortjeneste. Det kan argumenteres for at det muligens var deltakerens forkunnskaper gjennom politisk engasjement som la grunnlaget for

denne forståelsen. Forutsatt at man tar utsagnet om at deltakeren selv ikke hadde fått en ny forståelse for NHOs rolle til etterretning.

#### **6.2.4 Nye kunnskaper**

Alle de fire deltakerne kunne nevne noe de hadde lært gjennom besøket som de ikke kjente til fra før. Igjen kan man si at deltaker A skilte seg ut fra de øvrige intervjuobjektene ved sin respons. Det var overraskende for deltakeren at ideelle organisasjoner ikke samarbeidet med NHO. Dette var vanskelig å forstå, for de måtte jo få lønn de også. I dette utsagnet ligger det klare tegn på misforståelser hos deltakeren. Samtidig kan man muligens si at nivået av forståelse det misforstås innenfor er mer spesifikt enn hos de andre deltakerne. Det er allikevel en rar kobling at ideelle organisasjoner må samarbeide med NHO for å få lønn. Muligens tenker deltakeren at man må være en del av lønnsforhandlingene for å motta lønn i Norge. Som om det var et vanntett system hvor det ikke finnes uorganiserte arbeidsplasser eller flere arenaer der det forhandles om lønn. Det kan også virke som om deltakeren oppfatter NHOs mandat og makt som større enn i virkeligheten.

De resterende intervjuobjektene var mer generelle og samstemte i sine svar på hva de hadde lært som de ikke visste fra før. Samtidig ble det også påpekt ting som var spesifikke. Generelt mente de at de hadde fått mer kunnskap om hva NHO driver med uten at de gikk nærmere i detalj på det. Videre var alle tre inne på kompleksiteten av det å drive en bedrift. Alle de ulike valg man må ta og alle mulige faktorer som virker inn på den daglige driften samt bedriftenes rammevilkår. For eksempel utfordringene knyttet til sykefravær ble trukket frem i denne sammenhengen. Man kan ut i fra dette forfekte at deltakerne virker til å sitte igjen med et læringsutbytte som på mange måter er i tråd med intensjonen bak Besøkssenteret NHO. Det kan muligens virke som om deltakerne hadde fått med seg et mer detaljert bilde av bedrifter, deres utfordringer og rammevilkår, en NHOs samfunnsrolle. Noe som kanskje faller seg naturlig ut ifra oppleggets innhold. NHO som organisasjon presenteres relativt kort i begynnelsen i opplegget. Videre handler både filmsnuttene og spilldelen nærmest utelukkende om bedrifter, deres utfordringer og muligheter samt deres samfunnsøkonomiske rolle.

Muligens kan man si at intervjuobjektene respons, hvor det var snakk om kompleksiteten i næringslivet, kan klassifiseres innenfor nivå to i både Biggs (1982) og Krathwohls (2002)

taksonomier. Det vil si at elevene er i en begynnende fase av prosessering av informasjonen i følge Biggs (1999). I følge Krathwohl (2002) vil det som tidligere diskutert betegnes som at elevene innehar konseptuell kunnskap på området. Argumentet for å si at intervjuobjektene demonstrerte denne typen kunnskap er ikke nødvendigvis fullstendig overbevisende. Samtidig kan det forfektes at en begynnende forståelse av alle variabler som påvirker bedrifter kan tyde på en større forståelse av konseptet næringsliv. Videre kan man tenke at dette er en relativt gyldig prosessering og behandling av informasjonen som også gir mening.

Det kan virke som om deltakerne til stor del tilegnet seg NHOs ønskede læringsutbytter gjennom besøket. I hvert fall på et relativt enkelt nivå. Det er i midlertid ett uttalt ønsket læringsutbytte som glimrer med sitt fravær i intervjuobjektene responser. Ingen av deltakerne kom inn på sammenhengen mellom verdiskapning og velferd. Et tema som kan sies å være relativt sterkt vektlagt ved Besøkssenteret NHO. Dette kan muligvis tilskrives manglende fokus på temaet i intervjuguiden. Det fantes ikke noe direkte spørsmål som adresserte bedriftenes rolle som verdiskapere i samfunnet. På den annen side kunne man for eksempel forventet at dette ville kommet opp via andre spørsmål. For eksempel som noe av det elevene hadde lært som de ikke visste fra før, eller som noe av det de visste fra før for den saks skyld. Sammenhengen mellom verdiskapning og velferd er hvert fall forsøkt formidlet både under filmsnuttene, spilldelen og ved den avsluttende grafikken før motivasjonsfilmen. Om det er intervjuguiden, intervjuerne, formidlingen eller tilfeldigheter som har skyld i at deltakerne ikke nevnte sammenhengen mellom verdiskapning og velferd er vanskelig å si. Om dette er en forskningssvakheter eller en reel tendens vil være et aktuelt spørsmål å søke svar på ved en eventuell videre undersøkelse av besøkssenteret NHO.

### **Kunnskaper som var kjent fra før**

Man kan muligens hevde at spørsmålet på om de kunne nevne noe de lærte hos NHO, som de visste fra før, ikke var spesielt fruktbart. Deltaker A nevnte NHO, LO og lønnsforhandlingene. Deltaker C kom ikke på noe spesielt. De to andre mente at de hadde fått en utvidet forståelse av ting de visste fra før og ting man burde kunne tenke seg til.

## **6.3 Oppsummering og avsluttende diskusjon**

Ut i fra datamaterialet og mine egne observasjoner kan man forfekte at Besøkssenteret NHO, i det store og det hele, langt på vei kan betegnes som et vellykket prosjekt. Dette med fokus

på om senteret kan sies å oppfylle visjonene om brukeropplevelse og læringsutbytte som NHO definerte i utgangspunktet. Jeg har påpekt kvaliteter ved Besøkssenteret NHO, som gir grunnlag for å kalle det for et e-læringsopplegg. Dette ut i fra Mørch og Solheims (2005) vide forståelse av begrepet e-læring. Videre har jeg plassert Besøkssenteret NHO innenfor Lave og Wengers (1991) perspektiv om situert læring, som langt på vei slekter på Deweys (1997) begrep om learning by doing. Et viktig bidrag til besøkssenterets suksess som konsept, virker til å være bruken av simulering og konkurranseelementet. Noe som kan sees i sammenheng med Moreno-Gers (2009) forklaring av konkurranseaspektet som motivator.

### **6.3.1 Brukeropplevelse**

I all hovedsak kan det argumenteres for at intervjuobjektene tilbakemeldinger på brukeropplevelse svarer til NHOs forventninger. Gjennom å lage et læringsopplegg som er forankret i ideen om situert læring, har de fått på plass en simulering som ser ut til å fange deltakernes interesse. Valget av et konkurransebasert spill ser ut til å ha fremmet både motivasjon og engasjement hos de besøkende. Dersom man går grundigere gjennom datamaterialet finnes det allikevel utsagn som vitner om at visse ting kunne vært bedre.

Den kanskje tydeligste utfordringen ved brukeropplevelsen kan sies å være lyden. Det kan i noen tilfeller være vanskelig for deltakerne å få med seg den informasjonen som blir gitt via lydusjene. Det kan virke som om dette fenomenet særlig gjør seg gjeldende når større grupper gjester senteret. Jeg har tidligere argumentert for at dette problemet henger sammen med størrelsen på rommet. Hadde man hatt et større areal til rådighet kunne spillstasjonene stått lenger fra hverandre, muligens kunne man også fått plass til en eller to spillstasjoner til. Dette kunne videre fått bukt med problemet med at noen deltakere faller av dersom det blir mer en fire spillere på hvert lag.

Videre har jeg satt spørsmålsteget ved tankegangen bak poengsystemet og oppbygningen av spillet. Det at man kan samle desidert flest poeng i den andre av spillets fire runder kan virke demotiverende for lag som kommer dårlig ut av runde to. Logikken rundt utdelingen av bonuspoeng kan også være verdt å sette spørsmålsteget ved. Man kunne muligens tenkt at det burde vært utdelt bonuspoeng ved hver runde. Kanskje hadde det også vært mer effektivt dersom bonuspoengene ble utdelt som direkte tilbakemeldinger på valg eller handlinger underveis i spillet. Dette kunne kanskje motivert deltakerne til å utforske spillets muligheter

enda grundigere. Muligens kunne det også forsterket NHOs budskap om at det som bedriftsleder lønner seg å være ærlig og redelig.

### **6.3.2 Læringsutbytte**

Som nevnt tidligere er det flere grunner til at det er vanskelig å si noe bastant om deltakernes læringsutbytte som følge av besøket hos NHO. Både intervjudataenes kvalitet og besøkssenterets natur er faktorer som bidrar til dette. Særlig sammenlignet med målinger av læringsutbytte innenfor høyere utdanning. Besøkssenteret NHO er da heller ikke et tradisjonelt læringsopplegg utviklet av en utdanningsinstitusjon. Det er det heller ikke ment å være. NHO har ikke noe offisielt ansvar for at elevene skal sitte igjen med et læringsutbytte. Dette i sterk kontrast til utdanningsinstitusjoner i samfunnet generelt. Noe som blir tydelig gjennom for eksempel debatten om nasjonale prøver og PISA-undersøkelser. Derfor har jeg argumentert for at Besøkssenteret NHO er et kombinert lærings-, informasjons- og promoteringsopplegg.

Hvilken effekt er det da Besøkssenteret NHO er ment å produsere? Svaret på dette har sammenheng med NHOs stilling i samfunnet som aktør med en agenda. Man kan kort sagt si at NHOs agenda er å arbeide for næringslivets interesser. Deriblant å drive bredt informasjons- og kunnskapsformidlingsarbeid. Fokus på bredde, mer en dybde viser seg også i NHOs beskrivelse av hva de ønsker at besøkssenteret skal formidle. Målet om å øke tilliten til næringslivet er for eksempel vanskelig å definere som et ønsket læringsutbytte. Særlig i lys av for eksempel Biggs (1982) defineringer i sin taksonomi over læringsutbytter. Det er heller et mål om å nyansere og påvirke deltakernes oppfatning om næringslivet og NHO. Slik sett er utsagnet fra deltaker D om at NHO virket mer folkelige etter besøket helt i tråd med NHOs intensjon.

Følgelig er ikke hovedintensjonen bak besøkssenteret å produsere målbare læringsutbytter i utdanningsmessig forstand. I det interne dokument (NHO 2006) om opprettelsen av et besøkssenter legges det vekt på at besøket skal være en spennende og engasjerende opplevelse. Denne opplevelsen skal tilgjengeliggjøre kunnskap og synliggjøre bedriftenes rolle i samfunnet, samt sammenhengen mellom verdiskapning og velferd. Videre ønsker man å øke tilliten til næringslivet og forståelsen for NHOs rolle. Det handler altså i stor grad om å formidle et budskap om at næringslivet representerer en viktig bærebjelke i samfunnet vårt.

Ved å for eksempel vise at næringslivet er en viktig og positiv bidragsyter til velferdssamfunnet.

Ut i fra intervjuobjektene responser kan man si at NHO langt på vei har lyktes med sitt mål. Deltakerne selv mente at det var et bra opplegg som de gjerne ville anbefalt til sine medelever. Flere av dem rapporterte at de hadde lært mye. Det er tydelig at opplegget har produsert eksempler på en nyansering i intervjuobjektene oppfatninger av NHO og næringslivet. Videre finnes det flere utsagn som tyder på at deltakerne fikk et mer positivt syn på NHO og næringslivet som følge av besøket. Man kan si at besøkssenteret virker til å fungere som en god plattform for å belyse samt promotere NHO og næringslivets samfunnsrolle overfor skoleungdom.

Muligens kan det virke som om Besøkssenteret fungerer enda bedre som informasjons- og promoteringsopplegg en et faktisk læringsopplegg. Noe som poengteres ved at ingen av intervjuobjektene uttrykte en direkte forståelse for sammenhengen mellom verdiskapning og velferd. Dette på tross av at sammenhengen mellom verdiskapning og velferd er et prioritert tema i opplegget. En forståelse av denne sammenhengen er kanskje det av NHOs mål som i størst grad representerer et ønsket læringsutbytte i utdanningsmessig forstand. Noe som krever en forståelse av årsak og virkning. I dette tilfellet vil årsaken være bedriftenes verdiskapning, mens virkningen er det økonomiske grunnlaget for våre velferdsgoder. Som diskutert tidligere kan man ikke slå fast at deltakerne manglet en forståelse for sammenhengen mellom verdiskapning og velferd. Muligvis kom det bare ikke frem av intervjudataene. Dermed vil dette kunne være en interessant problemstilling å fokusere på ved eventuelle videre evalueringer av opplegget.

Alt i alt finnes det gode argumenter for at NHO har lyktes i realiseringen av sin visjon om å lage et attraktivt besøksopplegg for skoleungdom. Bruken av interaktivt spill og konkurranseform kan sies å ha fungert etter hensikten. Ut i fra intervjudataene kan spill- og konkurranseelementet defineres som de viktigste suksesskriteriene ved opplegget.



## 7 Konklusjon

Utgangspunktet for denne oppgaven er den overgripende problemstillingen, som spør om hvordan Besøkssenteret NHO fungerer, sett opp i mot NHOs opprinnelige intensjon. Jeg har besvart denne problemstillingen ut i fra relevant teori, intervjudata og observasjoner. Jeg har redegjort for Phillips et al. (2012) teoretiske rammeverk for evaluering av e-læring, samt andre aktuelle og kompatible læringsteoretiske perspektiver. Deretter har jeg diskutert og evaluert Besøkssenteret NHO, opp i mot teorigrunnlaget og NHOs opprinnelige intensjon.

Gjennom analysen har det kommet frem at Besøkssenteret NHO ikke er et typisk læringsopplegg i utdanningsmessig forstand. Jeg har argumentert for at besøkssenteret NHO kan kalles for et lærings- informasjons- og promoteringsopplegg. Dette betyr blant annet at det ved Besøkssenteret NHO er lite fokus på måling og evaluering av deltakernes læringsutbytte, særlig sammenlignet med læringsopplegg ved offisielle utdanningsinstitusjoner. Det finnes allikevel definerte mål for hva NHO ønsker at deltakerne skal sitte igjen med etter endt besøk. Dette har gjort det hensiktsmessig å se på intervjudataene i lys av aktuelle læringsteoretiske perspektiver på evaluering av læring.

Analysen av intervjudataene peker mot at NHO har lykket med sitt prosjekt. Alle fire intervjuobjekter mente at det hadde vært en positiv opplevelse, som de ville anbefalt til sine medelever. Kun en av de fire mente at besøket ikke hadde bidratt til en økt forståelse for NHOs rolle. Dette var hovedsakelig fordi denne deltakeren mente å ha den aktuelle kunnskapen om NHO fra før, ikke fordi opplegget fungerte dårlig.

Det kom frem at alle fire synes det var et morsomt og engasjerende opplegg, noe som er et av målene i NHOs opprinnelige visjon. Hovedgrunnen for denne oppfatningen hadde en tydelig sammenheng med oppleggets inkorporerte spill- og konkurranseelement. Videre finnes det belegg for å si at i hvert fall tre av de fire intervjuobjektene hadde fått en større tillit til NHO og næringslivet som følge av besøket. Særlig var forståelsen for at næringslivet ikke bare er store konsern, men også består av en rekke småbedrifter, noe virket til å være en utløsende faktor i denne sammenhengen. Det at NHO er en viktig støttespiller for mindre bedrifter var noe intervjuobjektene tydeligvis hadde opplevd som tillitsvekkende og til dels overraskende.

Ut i fra intervjuobjektene s responser kan man stille spørsmålstegn ved om NHO har lykket i sitt ønske om å formidle budskapet om sammenhengen mellom verdiskapning og velferd. Dette til tross for at denne sammenhengen er tydelig poengtert opptil flere ganger i løpet av opplegget. Ingen av deltakerne kom inn på sammenhengen mellom verdiskapning og velferd, i sine responser på hva de hadde lært i løpet av besøket. I forhold til dette funnet har det vært viktig å poengtere at det man ikke kan slå fast at ingen av elevene fikk med seg denne sammenhengen. Det er for eksempel mulig at metodiske svakheter eller tilfeldigheter har gjort at denne forståelsen ikke ble registrert hos noen av deltakerne. Dermed vil dette være et aktuelt spørsmål å søke svar på ved eventuelle ytterligere undersøkelser av læringsutbyttet ved Besøksenteret NHO.

# Litteraturliste

- Allan, J. (1996): *Learning outcomes in higher education*, Studies in Higher Education, 21:1, 93-108. Hentet April 9, 2014 fra Tandfonline:  
<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/U4NHXf0nVuY> - Link til PDF:  
<http://reforma.fen.uchile.cl/Papers/Learning%20outcomes%20in%20higher%20education%20-%20Allan.pdf>
- Bandura, A. (1997). *Self-efficacy: The exercise of control*. New York: Freeman.
- Biggs, J. B. (2003). *Teaching for quality learning at university* (2nd ed.). Buckingham: Society for Research into Higher Education & Open University Press.
- Biggs, J. B., & Collis, K. F. (1982). *Evaluating the quality of learning: the SOLO taxonomy (structure of the observed learning outcome)*. New York: Academic Press.
- Bourdieu, P. (1993). *Outline of a theory of practice / Pierre Bourdieu ; translated by Richard Nice*. Cambridge University Press (1. Utg.1977).
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2011). *Research Methods in Education*. London: Routledge.
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitativ and quantitative approaches* (3<sup>rd</sup> ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE
- Dewey, J. (1997). *Democracy and education: An introduction to the philosophy of education*. New York: Free Press / Simon & Schuster (1. Utg.1916).
- Engvig, M. (2010). *E-læring*. Trondheim: Tapir Akademisk Forlag.
- Guri-Rosenblit, S., & Gros, B. (2011). E-learning: Confusing Terminology, Research Gaps and Inherent Challenges. *The Journal of Distance Education*.
- Hellevik, O. (2002). *Forskningsmetodologi i sosiologi og statsvitenskap*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Krathwohl, D., R. (2002) A revision of Blooms' taxonomy: an overview. *Theory Into Practice*, Volume 41, Number 4, Autumn 2002 Copyright (C) 2002 College of Education, The Ohio State University.  
Hentet April 7, 2014 fra: <http://www.unco.edu>  
[http://www.unco.edu/cetl/sir/stating\\_outcome/documents/Krathwohl.pdf](http://www.unco.edu/cetl/sir/stating_outcome/documents/Krathwohl.pdf)

- Kvernbekk, T. (2002) Vitenskapsteoretiske perspektiver. I T. Lund (red.), *Innføring i forskningsmetodologi* (ss. 19-78). Oslo: Unipub forlag
- Lahn, L. C. (2004). Dilemmas in development of e-learning at work. *Journal of Workplace Learning*, 466-478.
- Lave, J., & Wenger, E. (1991). *Situated learning: Legitimate peripheral participation*. Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Mørch, A., & Solheim, V. (2005). *Integrert e-læring i bedriften: pedagogikk, teknologi, organisasjon*. Oslo: Unipub.
- Rotter, J. B., Chance, J. E., Phares, J. E. (1972) *Applications of a social learning theory of personality*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Schell, J. W., & Black, R. S. (1997) *Situated Learning: An Inductive Case Study of a Collaborative Learning Experience*. Volume 34 Number 4 1997. Journal Of Industrial Teacher Education. Hentet April 9, 2014 fra: <http://jschell.myweb.uga.edu/research.htm>

# Vedlegg / Appendiks

Vedlegg 1: Intervjuguiden:

## Vedlegg 1

### Intervjuguiden

#### Brukeropplevelse

- Hva slags informasjon fikk du om NHO i forkant av besøket?
- Ved interessant svar: kan du utdype det?
  
- Hvordan samarbeidet dere i gruppen?
- Hvis bra/dårlig – hvorfor?
- Eksempifiser
  
- Hva betydde det for deg og gruppen at det var en konkurranse?
  
- Hvordan gjorde din gruppe det?
- Hvorfor mener du det gikk det bra/dårlig?
- Eksempel?
  
- Syntes du informasjonen som ble gitt i spillet var tydelig og klar?
- Eksempel?
  
- Hadde gruppen en felles forståelse for hva som skulle gjøres?
- Hvis ikke, hva var utydelig?
  
- Hva syntes du om å lære gjennom et spill som dette? Sammenlignet med presentasjoner, tavleundervisning osv.
  
- Hvordan opplevde du hele opplegget?
  
- Hva likte du best/minst med opplegget? (film, diskusjon, spill, motivasjonsfilm)
- Hvorfor? Eksempler?

#### Læringsutbytte, refleksjon

- Dersom en i din parallellklasse skulle på besøk hit neste uke, hva ville du fortalt personen om dette opplegget?
- Utdyp!
  
- Kan du si noe om hvorfor vi trenger/ikke trenger interesseorganisasjonen NHO i samfunnet?
  
- Har ditt syn på NHO forandret seg etter dette besøket?
- I så fall, hvordan? Eksempler
  
- Er du politisk interessert?
- Oppfølging: f. Eks: Er du opptatt av miljøspørsmål, leser du aviser med mer,
  
- Kan du nevne minst 1 ting du lærte i dag, som du ikke visste fra før.
  
- Kan du nevne minst 1 ting du lærte i dag som du allerede visste fra før.
  
- Hva syntes du om motivasjonsfilmen på slutten?