

Mediemelding fra Lyngdal kommune:

Lyngdal kommune tester akademisk e-sport i skolen:

Nytt grep mot utenforskap

Til høsten starter Lyngdal kommune et banebrytende pilotprosjekt på Byremo ungdomsskole, der spill brukes som strukturert læringsverktøy for å styrke elevenes samarbeid, kommunikasjon og mestring. Undervisningsprogrammet heter «Prepare», og er utviklet av lærer og pedagog Maj-Elin «Milla» Heigre i samarbeid med fagmiljø i academia. Målet er å undersøke om akademisk e-sport kan bidra til økt tilhørighet og mindre utenforskap i skolen.



Maj-Elin «Milla» Heigre har utviklet undervisningsprogrammet «Prepare» i samarbeid med UiA og Lyngdal kommune.

Foto: Ole Åsmund Brattfjord, Lyngdal kommune

Mange ungdommer i dag er oppvokst i en digital hverdag. De lærer, samarbeider og bygger fellesskap på arenaer som ikke fantes da mange av dagens voksne gikk på skolen. Lyngdal kommune ønsker derfor å teste nye, kunnskapsbaserte metoder som møter elevene der de er, uten å gi slipp på skolens rammer og mål.

– Kjernen i opplegget er ikke spill i seg selv, men å bruke spill som et pedagogisk verktøy for å utvikle ferdigheter som samarbeid, kommunikasjon, mestring og refleksjon, innenfor ordinær undervisning. Målgruppen er hele klasser, og opplegget er tydelig koblet til læreplanen, sier Ronny Bjørnevåg, prosjektleder i Lyngdal kommune.

Prosjektet springer ut av et konkret behov i skolen knyttet til det å forebygge en urovekkende økende grad av utenforskap, og å styrke elevenes motivasjon for læring.

Byremo ungdomsskole er pilotskole



Maj-Elin «Milla» Heigre i datarommet på Byremo læringscenter. Det er her at akademisk e-sport til høsten skal testes ut. Sønnen Theo (10) har for anledningen tatt plass bak tastaturet.

Foto: Ole Åsmund Brattfjord, Lyngdal kommune

Piloteringen skjer på Byremo ungdomsskole, som selv ønsket å være testskole. Skolen ser behovet for nye måter å jobbe systematisk med klasse miljø, motivasjon og sosial læring, og har samtidig kompetansen som gjør det mulig å gjennomføre en solid utprøving. Lærer Maj-Elin «Milla»

Heigre har allerede jobbet praktisk med akademisk e-sport og spillbasert læring i skolen.

– Både som pedagog og som mamma har jeg sett hva som skjer når ungdom mister troen på seg selv, og hvor vanskelig veien tilbake kan være. Derfor utviklet jeg «Prepare», i samarbeid med Lyngdal kommune og UiA, sier Maj-Elin «Milla» Heigre.

Undervisningsprogrammet «Prepare» har tydelige øktplaner og oppgaver som skal sikre god gjennomføring. Opplegget bruker spill som ramme for å trene på ferdigheter ungdom trenger både i skolehverdagen og ellers i livet, blant annet:

- samarbeid
- kommunikasjon
- emosjonsregulering
- strategisk tenkning
- refleksjon

– I «Prepare» starter vi ikke med fag, men med mennesker. Vi bruker arenaer ungdom allerede kjenner, som spill og samarbeid, til å skape mer deltakelse og inkludering, både sosialt og faglig. Det er her grunnlaget for læring skapes, sier Heigre.

Prosjektet blir lagt merke til også utenfor landets grenser. Maj-Elin «Milla» Heigre er i juni invitert til Mainz i Tyskland for å holde foredrag om «Prepare» på Serious Play Conference.

Støtte fra Levekårsprogrammet

Forprosjektet er muliggjort gjennom økonomisk støtte fra Sparebankstiftelsen DNB, Sparebankstiftelsen Norge og Sørlandets kompetansefond, som gjennom Levekårsprogrammet har gått inn med 333.333 kroner hver (til sammen 999.999 kroner). Samlet budsjett er på om lag 1,4 millioner kroner, der resten dekkes av egeninnsats fra Lyngdal kommune og samarbeidspartnerne.



Rune Røiseland er seniorrådgiver i Sørlandets kompetansefond. Foto: Privat

– Gjennom Levekårsprogrammet vil vi utforske nye måter å styrke barn og unges sosiale og emosjonelle kompetanse på. Skjermene er en del av hverdagen – nå trenger vi mer kunnskap om hvordan de kan brukes positivt i skole og oppvekst. Med dette prosjektet er Lyngdal kommune og Byremo ungdomsskole i front på et område Skole-Norge har stort behov for, sier Rune Røiseland, seniorrådgiver i Sørlandets kompetansefond.

Røiseland uttaler seg på vegne av tilskuddsgiverne i Levekårsprogrammet.

Kan bli et større nasjonalt prosjekt

Forprosjektet går over ett år, med planlagt pilot fra august 2026. Lyngdal kommune har med seg samarbeidspartnere som Universitetet i Agder (UiA), NORCE Research, NTNU Samfunnsforskning, KS Agder og Digi Agder. Ambisjonen er å finne ut om opplegget er gjennomførbart i praksis, og om det kan danne grunnlag for et større hovedprosjekt senere.

– Vi vil utvikle skolen på en måte som både er kunnskapsbasert og relevant for dagens ungdom. Spørsmålet vi søker svar på, er om en digital arena brukt riktig kan skape mer fellesskap, styrket motivasjon og bedre læring. Med akademisk e-sport kan vi møte ungdom på en arena de kjenner, på skolens premisser, og med lokal kompetanse og sterke fagmiljøer rundt oss har vi et unikt utgangspunkt for å teste dette skikkelig, sier prosjektleder Bjørnevåg.

– Men at dette forprosjektet i det hele tatt lar seg gjennomføre er jo først og fremst fordi vi er så heldige å ha et lokalt sterkt akademisk og pedagogisk fagmiljø i Lyngdal kommune som ser verdien av å drive dette fram. Dette er ikke noe vi importerer utenfra, og det er vi ganske stolt over, sier han.



Rune Andersen er førstelektor ved Institutt for informasjons- og kommunikasjonsteknologi ved Universitetet i Agder. Foto: Privat

– Akademisk e-sport handler om å bruke kompetansen og ferdighetene som utvikles gjennom spill, som samarbeid, problemløsning, programmering, kommunikasjon og strategisk tenkning, inn i et strukturert utdanningsløp som forbereder elever på framtidens arbeidsmarked. Derfor er det svært positivt å se kommuner og skoler som tør å tenke framover og satse på nye læringsarenaer som kan gi elever relevant kompetanse i møte med et arbeidsliv vi vet vil bli helt annerledes enn det vi kjenner i dag, sier Rune Andersen, førstelektor ved Institutt for informasjons- og kommunikasjonsteknologi ved Universitetet i Agder. Han har utgitt flere bøker om emnet, og vært initiativtaker til og utvikler av det internasjonale bachelorprogrammet i akademisk e-sport. For å nevne noe.

Ordfører Unni Nilsen Husøy peker på at prosjektet er viktig for kommunens arbeid med inkludering.

– Dette er en svært gledelig satsing. Forprosjektet gir oss nye muligheter til å jobbe målrettet mot utenforskap og for økt mestring og motivasjon hos elever som trenger en litt annerledes læringsarena, sier Husøy.



*Ordfører Unni Nilsen Husøy og prosjektleder Ronny Bjørnevåg.
Foto: Ole Åsmund Brattfjord, Lyngdal kommune*

Kontaktpersoner

Ronny Bjørnevåg, prosjektleder, Lyngdal kommune

- Telefon: 945 06 062
- Epost: Ronny.Bjornevag@lyngdal.kommune.no

Maj-Elin «Milla» Heigre, lærer/pedagog, utvikler av «Prepare»

- Telefon: 922 27 701
- Epost: Maj-Elin.Heigre@lyngdal.kommune.no

Unni Nilsen Husøy, ordfører Lyngdal kommune

- Telefon: 970 08 615
- Epost: Unni.Nilsen.Husoy@lyngdal.kommune.no

Med vennlig hilsen
Ole Åsmund Brattfjord, rådgiver kommunikasjon

Mobil: +47 901 31 726
Lyngdal onsdag 20. mai 2026

Utvidet sak om dette unike pilotprosjektet kan leses på Lyngdal kommunes hjemmeside:
www.lyngdal.kommune.no