

MASTEROPPGAVE

M18GLU

Mai 2023

Det var en gang et eventyr: Et lekende og lærende brettspill
Entreprenøriell masteroppgave i begynneropplæring

Once upon a time there was a fairy tale – a playful and learning-based board game

30 sp oppgave

Antall ord: 4400



Isabella Vold Ludviksen

Veileder: Tuva Bjørkvold

OSLOMET

OsloMet – storbyuniversitetet

Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier

Institutt for grunnskole- og faglærerutdanning

Sammendrag

I min entreprenørielle masteroppgave har jeg utviklet et brettspill for begynneropplærings elever på 2.-4. trinn, som lærere kan ta i bruk i norskundervisningen. Brettspillet går ut på at elevene i grupper må samarbeide om å samle inn syv elementer (hovedperson, sted, hjelper, magisk tall, motstand, gjenstand og mål) til et eventyr elevene senere skal skape. Når alle elementene er samlet inn, er det opp til læreren hva slags etterarbeid gruppen skal gå videre med. Det kan eksempelvis være at eventyret skal tegnes, skrives eller dramatiseres. Samtidig som elevene spiller, vil de møte på lekende og fysiske utfordringer underveis. Brettspillet står i kontrast til den tradisjonelle stillesittende undervisningen og lar elevene leke seg til læring. Problemstillingen er som følger:

Hvordan kan jeg utvikle et lekende spill for begynneropplærings eleven, som gir kunnskap om eventyr, samtidig som elevene er i fysisk aktivitet?

Teorigrunnlaget tar utgangspunkt i en fagovergripende tilnærming: Læringssynet er «barn lærer med hele seg», tema og arbeidsmåten er «å leke seg til læring gjennom brettspill» og faget er norsk. Jeg har brukt pedagogisk designforskning som overordnet metode i utviklingen av brettspillet og fått testet det ut gjennom to sykluser. Datainnsamlingen har bestått av observasjon, videoobservasjon, intervju og innsamling av elevtekster. Det ble utarbeidet en innholdsanalyse etter hver syklus, som har dannet utgangspunkt for videreutviklingen av brettspillet.

Gjennom arbeidet med masteroppgaven har jeg blant annet funnet at å leke seg til læring gjennom brettspill engasjerer og motiverer elevene til læring og utforskning av eventyrsjangeren. I den muntlige delen av eksamen redegjøres det for hvordan brettspillet har utviklet seg gjennom de to syklusene og til et endelig sluttprodukt.

Nøkkelord: Eventyr, lek, fysisk aktivitet, begynneropplæring, brettspill, pedagogisk designforskning.

Abstract

In my entrepreneurial master's thesis, I have developed a board game for students attending 2th-4th grade, which teachers may use as part of teaching Norwegian (L1). During play, the students are divided into groups. A group must cooperate to collect seven elements (main character, place, helper, magical number, resistance, object, and goal), which are later being used to create a fairy tale. When the elements are collected, it's up to the teacher what kind of consecutive work the group will perform. It could be, for example, that the task is to draw, write or dramatize the fairy tale. At the same time as the students play, they must deal with various playful and physical challenges. The board game differs from the more traditional sedentary classroom education, and lets the students play their way into learning. My master's thesis explores the following:

How can I develop a playful game for students in early schooling which provides knowledge about fairy tale at the same time as the students are being physically active?

The theoretical framework is based on an interdisciplinary approach: the viewpoint of learning is "children learn with their whole being". The theme and working method is "playing to learn through board games" and the subject is Norwegian. I have used educational design research as method during the development phase. The board game is tested in two cycles. Data is collected through classroom observation, video observation, interview and collection of texts written by students. A content analysis was conducted after each cycle, which formed the basis for further development.

Throughout the work on my master's thesis, I have concluded that playing a board game to learn can be both motivating and engaging for the students, at the same time as they get to explore and learn about the fairy tale genre. During the oral examination I will explain in detail how the board game has developed into a final product through the two test cycles.

Keywords: Fairy tale, play, physical activity, early schooling, board game, educational design research.

Forord

Etter fem år på lærerutdanningen har jeg fått en god forståelse av hvorfor det er viktig å se lek og læring i sammenheng, og det spesielt for begynneropplærings eleven. Samtidig har jeg fått innsikt i at mange lærere synes det er vanskelig å gjennomføre denne kombinasjonen i klasserommet. Årsakene kan være mange: Akademisk press, mangel på tid eller mangel på kompetanse, for å nevne noe.

Utviklingen av brettspillet «Det var en gang et eventyr» startet med et ønske om å lage et produkt som stod i kontrast til den tradisjonelle stillesittende undervisningen. Temaet eventyr ble valgt fordi jeg har erfart hvordan det i høy grad engasjerer og motiverer elevene til å jobbe i norskfaget. Jeg ønsket at elevene skulle være i bevegelse samtidig som de lærte om eventyr – rett og slett å leke seg til læring.

Med termin med barn nummer to midt i vårsemesteret, ble det viktig for meg å komme i rute med masteroppgaven tidligere enn endelig innleveringsdato. Det er flere som bidro til å gjøre dette mulig. Først og fremst ønsker jeg å takke veilederen min Tuva Bjørkvold, som hele veien har vist forståelse for at jeg har arbeidet med en noe kortere tidsfrist hengende over meg. Hun har kommet med gode, faglige innspill, samt vært støttende og positiv. Videre ønsker jeg å takke lærerne og elevene som har testet brettspillet mitt, samt latt seg intervjuet om det. Jeg ønsker også å takke familien min som har heiet på meg og masteroppgaven min hele veien.

Helt til slutt håper jeg «Det var en gang et eventyr: Et lekende og lærende brettspill» inspirerer flere lærere til å la elevene leke seg til læring. Det er jeg overbevist om at elevene vil være tjent med.

Isabella Vold Ludviksen

Innholdsfortegnelse

Sammendrag	ii
Abstract	iii
Forord	iv
1 Innledning	1
1.1 Faglig argumentasjon for behovet for produktet.....	1
1.2 Problemstilling.....	1
1.3 Begrepsavklaring.....	2
1.4 Avgrensninger.....	2
2 Bruksanvisning	2
2.1 Hva er produktet?.....	3
2.2 Hva er innholdet i produktet?.....	4
3 Vitenskapelig forankret begrunnelse for produktet	8
3.1 Barn lærer med hele seg.....	9
3.2 Å leke seg til læring gjennom brettspill.....	10
3.2.1 Brettspill og fysisk aktiv læring.....	11
3.2.2 Brettspill og tilpasset opplæring.....	12
3.3 Eventyr i norskfaget.....	13
3.3.1 Hva er et eventyr?.....	14
3.3.2 Aktantmodellen.....	15
3.3.3 Hvorfor eventyr i begynneropplæringen?.....	16
4 Metode	16
4.1 Pedagogisk designforskning.....	16
4.2 Utvalg.....	18
4.3 Datainnsamling.....	18
4.3.1 Observasjon.....	19
4.3.2 Videoobservasjon.....	20
4.3.3 Intervju.....	20
4.3.4 Elevtekst.....	21
4.4 Analyse.....	21

4.5	<i>Troverdighet</i>	22
4.6	<i>Etiske overveielser</i>	23
5	Muntlig del	23
6	Litteraturliste	24
7	Vedlegg	30
	<i>Vedlegg 1: Vurdering fra Sikt</i>	30
	<i>Vedlegg 2: Informasjon og samtykkeskjema til elev/foresatte</i>	32
	<i>Vedlegg 3: Informasjon og samtykkeskjema til læreren</i>	35
	<i>Vedlegg 4: Intervjuguide til elevene</i>	38
	<i>Vedlegg 5: Intervjuguide til læreren</i>	39
	<i>Vedlegg 6: Observasjonsskjema</i>	40
	<i>Vedlegg 7: ROS-analyse</i>	41
	<i>Vedlegg 9: Egenerklæring om opphav</i>	42
	<i>Vedlegg 10: Innholdsanalyse syklus 1</i>	44
	<i>Vedlegg 11: Innholdanalyse syklus 2</i>	51

Figuroversikt

Figur 1: Oversiktsbilde av brettspillet.....	3
Figur 2: Spillbrettet	4
Figur 3: Spillbrikkene.....	5
Figur 4: Gullmyntene	5
Figur 5: Eventyrarket.....	5
Figur 6: Eventyrhjulet	6
Figur 7: Froskekort.....	6
Figur 8: Dragekort.....	7
Figur 9: Skriftlig bruksanvisning	7
Figur 10: Digital bruksanvisning.....	8
Figur 11: Fagovergripende tilnærming (Bjørkvold et al., in press, s. 6).....	8
Figur 12: Psykologisering av fagstoffet	10
Figur 13: De tre ulike forståelsene av lek er satt sammen til én felles figur av meg.	11
Figur 14: Dialog mellom to elever om froskekortene	11
Figur 15: Eksempel på fire ulike froskekort.....	12
Figur 16: Eventyrark fra syklus 2 med skrift og tegning	13
Figur 17: Elevene kan samarbeide tross ulikt faglig utgangspunkt.....	13
Figur 18: Aktantmodellen tolket etter Tabler og Hébert (2019, s. 80-82)	15
Figur 19: Eventyrarket og fire aktanter	16
Figur 20: Fase 1 i eksperimenteringen	17
Figur 21: Fase 2 i eksperimenteringen	17
Figur 22: Fase 3 i eksperimenteringen	17

Tabelloversikt

Tabell 1: Kompetansemål.....	4
Tabell 2: Oversikt over innholdet i produktet	4
Tabell 3: Utvalg.....	18
Tabell 4: Datainnsamlingen og omfanget på hver kilde.....	19
Tabell 5: Observasjonsskjema.....	19
Tabell 6: Innholdsanalyse fra syklus 2	21

1 Innledning

1.1 Faglig argumentasjon for behovet for produktet

Barnekroppen er laget for aktivitet og ikke mye stillesitting (Vingdal, 2018, s. 39). I den overordnede delen av læreplanen poengteres viktigheten av lek i opplæringen: «For de yngste barna i skolen er lek nødvendig for trivsel og utvikling, men også i opplæringen som helhet gir lek muligheter til kreativ og meningsfylt læring» (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 7). Tross økende belegg som støtter fordeler ved regelmessig fysisk aktivitet for barns fysiske og psykiske helse, er ikke barn i skolealder aktive nok (Schmidt et al., 2019, s. 45). Jørgensen (2018, s. 118) og Bubikova-Moan et al. (2019, s. 787) peker på at lærere ikke prioriterer bevegelse og lekbasert læring i undervisningen blant annet fordi de opplever et akademisk press, mangler tid og kompetanse. Med kunnskap om at lek er viktig for de yngste barna, samt at lærere strever med å kombinere lek og læring, så jeg behovet for å utvikle et produkt som tar utgangspunkt i at elevene kan leke seg til læring.

En måte å leke seg til læring på er gjennom brettspill. Idéen med å kombinere brettspill og temaet eventyr ble til fordi jeg gjennom flere praksisperioder har erfart hvordan eventyr som tema engasjerer elever i begynneropplæringen. Gjennom arbeid med eventyr kan elevene blant annet lære seg følelsesregulering (Fleer & Hammer, 2013, s. 256), få stimulert tenkningens utvikling (Lindholm, 2019, s. 308) og det kan motivere til undersøkende virksomhet (Sandvik et al., 2009, s. 42).

1.2 Problemstilling

Hvordan kan jeg utvikle et lekende spill for begynneropplærings eleven, som gir kunnskap om eventyr, samtidig som elevene er i fysisk aktivitet?

Forskningsspørsmål er med på å avgrense det man skal se etter og gir prosjektet retning (K. E. W. Bjørndal, 2013, s. 249). På bakgrunn av problemstillingen ble det utarbeidet fire forskningsspørsmål:

1. *Hvordan fungerer det spilltekniske ved brettspillet?*
2. *Hvordan kan jeg innarbeide lek og bevegelse i brettspillet?*
3. *Hvordan kan jeg innarbeide eventyrsjangeren i brettspillet?*

4. *Hvordan kan jeg motivere elevene for å samarbeide med hverandre?*

1.3 Begrepsavklaring

I begrepsavklaringen redegjøres det for sentrale begrep i problemstillingen, herunder *begynneropplæring* og *fysisk aktivitet*. Begrepene *lek* og *eventyr* defineres senere i dybden i henholdsvis kapittel 3.2 *Å leke seg til læring gjennom brettspill* og 3.3. *Eventyr i norskfaget*.

Med *begynneropplæring* har jeg valgt å ta utgangspunkt i det Hoff-Jenssen et al. (2020, s. 150) kaller «helhetlig begynneropplæring». Det innebærer både å se på begynneropplæring knyttet til ett eller flere spesifikke fag (eksempelvis kompetansemål i fag), men også faguavhengige momenter (eksempelvis å lære å være elev) (Hoff-Jenssen et al., 2020, s. 148-149). I denne oppgaven omfatter begrepet 1.-4. trinn.

Fysisk aktivitet og *bevegelse* brukes noe overlappende om hverandre. I denne oppgaven kan begge begrepene forstås gjennom *fysisk aktiv læring*: «læring i og gjennom bevegelse» (Vingdal, 2018, s. 44).

1.4 Avgrensninger

På grunn av oppgavens begrensede ordomfang er det flere deler som må utdypes i den muntlige delen. Det skrives fortløpende der noe skal utdypes, samt at det oppsummeres i *kapittel 5 Muntlig del*.

2 Bruksanvisning

I brukanvisningen forklares det hva produktet er og innholdet i det.



Figur 1: Oversiktsbilde av brettspillet

2.1 Hva er produktet?

«Det var en gang et eventyr» er et samarbeidsbrettspill for elever på 2.-4. trinn i grupper på 2-5 elever. Brettspillet går ut på å samle inn syv elementer (hovedperson, sted, hjelper, magisk tall, motstand, gjenstand og mål) til et eventyr elevene senere skal skape. De ulike elementene samles inn ved å finne ulike fargekodete nøkler gjemt på brettspillet, som deretter skrives inn på gruppens eventyrark. I jakten på nøkler vil elevene møte på lekende og aktive utfordringer, samt eventyrutfordringer. Når eventyrarket er fylt ut, er det opp til læreren hva slags etterarbeid elevene går videre med. Det kan eksempelvis være at eventyret skal tegnes, skrives eller dramatiseres.

Den faglige hensikten er tredelt: 1) å få kunnskap om eventyr i norskfaget, 2) å styrke den akademiske læringen gjennom fysisk aktivitet og 3) å ivareta prinsippet om tilpasset opplæring. Spillet bygger på følgende kompetansemål i læreplanen i norsk:

Tabell 1: Kompetansemål

Kompetansemål etter 2. trinn	Kompetansemål etter 4. trinn
«uttrykke tekstopplevelser gjennom lek, sang, tegning, skriving og andre kreative aktiviteter» (Kunnskapsdepartementet, 2020, s. 5)	«utforske og formidle tekster gjennom samtale, skriving, lek, bevegelse og andre kreative uttrykk» (Kunnskapsdepartementet, 2020, s. 6)

Den faglige hensikten utdypes i kapittel 3 *Vitenskapelig forankret begrunnelse for produktet*.

2.2 Hva er innholdet i produktet?

Tabell 2 viser en overordnet oversikt over innholdet i produktet. Figur 2-10 utdyper de viktigste delene av produktet.

Tabell 2: Oversikt over innholdet i produktet

Oversikt over innholdet i produktet		
1 x Bokformet spilleske	11 x Magnetiske firkanter (spillbrettet)	1 x Pose
1 x Eventyrhjul	1 x Eventyrark	5 x Spillbrikker
24 x Froskekort	12 x Dragekort	18 x Gullmynter
2 x Tusj	1 x Svamp	1 x Terning
1 x Skriftlig bruksanvisning	1 x Digital bruksanvisning	

SPILLBRETET

Spillbrettet består av 11 magnetiske firkanter, som elevene kan sette sammen slik de selv vil. To av firkantene er start- og målbrikke ("Det var en gang..." og "Snipp, snapp, snute..."). De resterende ni firkantene er der elevene må flytte seg rundt. Elevene kan bevege seg rundt på to fargefelt:

- Oransje felt med gullmynt
- Rosa felt (her skjer det ingenting)



Figur 2: Spillbrettet

SPILLBRIKKENE



Brettspillet kan spilles av opp til fem elever, og det er derfor inkludert 5 x spillbrikker: Alv, trollmann, havfrue, prinsesse og konge.

Figur 3: Spillbrikkene

GULLMYNTENE



På de oransje feltene ligger det totalt 18 gullmynter, som kun kan åpnes når elevene havner på disse. Det er tre ulike symboler på baksiden av gullmyntene:

Nøkkel (x 7)

Målet med spillet er å samle inn syv nøkler, slik at elevene får satt sammen eventyret sitt på eventyrarket.

- 4 x rosa nøkler (hovedperson, hjelper, motstand og mål)
- 1 x blå nøkkel (sted)
- 1 x grønn nøkkel (magisk tall)
- 1 x gul nøkkel (gjenstand)

Frosk (x 6)

Her må elevene trekke et blått froskekort og gjennomføre aktiviteten som står som gruppe.

Drage (x 5)

Her må elevene trekke et rosa dragekort og gjøre som dragen sier.

Figur 4: Gullmyntene

EVENTYRARKET



Eventyrarket består av syv elementer elevene må samle inn: Hovedperson, sted, hjelper, magisk tall, motstand, gjenstand og mål. Elevene velger selv om de har lyst til å skrive, tegne eller gjøre en kombinasjon av disse. Arket er laminert og kan enkelt endres på underveis og gjenbrukes ved senere anledninger fordi det skrives på med fjernbar tusj.

Hvordan bidrar eventyrarket til elevenes læring?

Eventyrarket er utarbeidet med utgangspunkt i aktantmodellen til A. J. Greimas, basert på teoriene til V. Propp. Eventyrarket skal hjelpe elevene med å forstå en typisk oppbygning av eventyr. Dette utdypes ytterligere i 3.3.2 Aktantmodellen.

Figur 5: Eventyrarket

EVENTYRHJULET

Hver gang elevene finner en nøkkel, har de lov til å spinne eventyrhjulet. Eventyrhjulet består av fire farger:

- Grønn = De magiske tallene 3, 7, 9 og 12
- Blå = Åtte ulike steder
- Gul = 16 ulike gjenstander
- Rosa = 16 ulike figurer



Når elevene spinner eventyrhjulet, vil pilen peke på alle fargene.

Da må elevene se på fargen på nøkkelen de nettopp har fått og velge riktig element ut fra dette. Elementet skrives eller tegnes deretter inn på eventyrarket.

Hvordan bidrar eventyrhjulet til elevenes læring?

Eventyrhjulet består av en rekke elementer som er typisk for eventyrsjangeren og er på den måten med på å øke elevenes kunnskap om eventyr. Det er ikke tekst under noen av illustrasjonene på eventyrhjulet og flere av elementene er dermed åpne for tolkning. Dette er i tråd med V. Propp sin forklaring på hva eventyr er. Dettets utdypes ytterligere i 3.3.1 *Hva er et eventyr?*

Figur 6: Eventyrhjulet

FROSKEKORT



Froskekortene* (24 stk) legger opp til lek og bevegelse med varierende aktivitetsnivå, og tar utgangspunkt i de magiske tallene 3, 7, 9 og 12. Det er to situasjoner hvor man må gjennomføre et froskekort:

- Når man får en gullmynt med froskesymbol må man trekke et froskekort og gjennomføre aktiviteten som gruppe.
- Hvis dragekortet ber deg gjennomføre én eller flere froskekort.

Hvordan bidrar froskekortene til elevenes læring?

Froskekortene legger opp til fysisk aktiv læring, som innebærer «læring i og gjennom bevegelse» (Vingdal, 2018, s. 44). Det er flere fordeler med fysisk aktiv læring, eksempelvis har det en god effekt på den akademiske læringen (Schmidt et al., 2019, s. 52). Dette utdypes i 3.2.1 *Brettspill og fysisk aktiv læring*.

* Froskekortene ble kalt for "Aktivitetskort" i syklus 1 og syklus 2.

Figur 7: Froskekort

DRAGEKORT



Dragekortene (12 stk) består av ulike oppgaver og utfordringer. Når elevene får en gullmynt med dragesymbol, må de trekke et dragekort og gjennomføre det som står på dette. Det kan eksempelvis være:

- "Snakk sammen: Hva håper dere skjer i eventyret deres?"
- "Hele gruppen må gjøre et av froskekortene dere har fra før av på nytt."
- "Dere mister en nøkkel og må viske ut ruten på eventyrarket deres! Legg nøkkelen tilbake på brettet og bland gullmyntene godt".

Hvordan bidrar dragekortene til elevenes læring?

Dragekortene bidrar blant annet til elevenes utvikling av muntlige ferdigheter og samarbeidsevne ("Snakk sammen...") og fysisk aktiv læring (når froskekortene må gjentas). Flere av kortene bidrar også til å få kunnskap om eventyrsjangeren. Dragekortene blir ytterligere presentert i den muntlige delen.

Figur 8: Dragekort

SKRIFTLIG BRUKSANVISNING

Skriftlig bruksanvisning

- Forside: "Det var en gang et eventyr - Et lekende og lærende brettspill".
- Første side: "Forberedelse" (Om hvordan man setter opp spillet).
- Innsiden: "Slik spiller dere!" (Forklarer gangen i spillet. Det vises også en QR-kode til videobruksanvisningen).
- Bakside: "Etterarbeid til eventyrarket" (Sortert etter de grunnleggende ferdighetene og ment som inspirasjon til læreren).



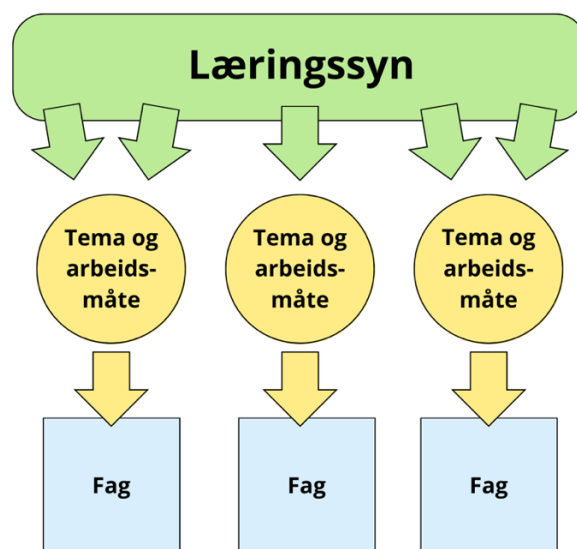
Figur 9: Skriftlig bruksanvisning



Figur 10: Digital bruksanvisning

3 Vitenskapelig forankret begrunnelse for produktet

Jeg vil i det følgende argumentere vitenskapelig for produktet mitt med utgangspunkt i en fagovergripende tilnærming (figur 11). Tilnærmingen beveger seg fra læringssyn, til tema- og arbeidsmåte og til slutt fag (Bjørkvold et al., in press, s. 6). Utgangspunktet mitt for utviklingen av brettspillet har vært læringssynet «Barn lærer med hele seg». Tema- og arbeidsmåte er «Å leke seg til læring gjennom spill» og faget er norsk.



Figur 11: Fagovergripende tilnærming (Bjørkvold et al., in press, s. 6)

3.1 Barn lærer med hele seg

John Dewey (2000/1897, s. 55) hevder at «den eneste egentlige utdanning skjer gjennom stimulering av barnets evner og anlegg som følge av de sosiale situasjoner barnet befinner seg i». Slik jeg forstår Dewey, innebærer det to ting. For det første må utdanning ta utgangspunkt i det som interesserer barnet her og nå. Hvem er så dette barnet? Med et helhetlig syn på læring tenker man at barnet *er* kropp. Det innebærer ifølge Vingdal (2018, s. 33) at barnet opplever, erfarer og erkjenner med kroppen sin. Jeg har valgt å ta utgangspunkt i det som interesserer barnet her og nå i form av *fysisk aktiv læring*: «læring i og gjennom bevegelse» (Vingdal, 2018, s. 44). Videre har jeg valgt ut temaet eventyr, da dette appellerer i stor grad til barn (Sandvik et al., 2009, s. 42). For det andre må utdanning skje i en sosial kontekst. Elevene samarbeider i grupper, samtidig som de leker seg til læring gjennom å spille brettspillet. Det er flere fordeler ved at læring skjer i en sosial kontekst. Eksempelvis vet man at å leke sammen fremmer språkutviklingen (Lindholm, 2019, s. 304) og det vi kjenner som læringsrelaterte sosiale ferdigheter, som innebærer evner knyttet til uavhengighet, ansvar, samarbeidsevne og regulering av følelser (McClelland & Morrison, 2003, s. 206).

Dewey (2000/1897, s. 63) var videre opptatt av at forestillingsevnen er «undervisningens fremste virkemiddel». Slik jeg tolker ham innebærer det at fagstoffet må gjøres forståelig for elevene; det må psykologiseres. Fagstoffet elevene skal lære er temaet *eventyr*. Gjennom brettspillet «Det var en gang et eventyr» får elevene visualisert blant annet typiske sjangertrekk, karakterer og handlinger man finner i eventyr i form av eventyrhjulet og eventyrarket. I tillegg legger de ulike froskekortene opp til at elevene kan gå inn i rollen som ulike eventyrfigurer:

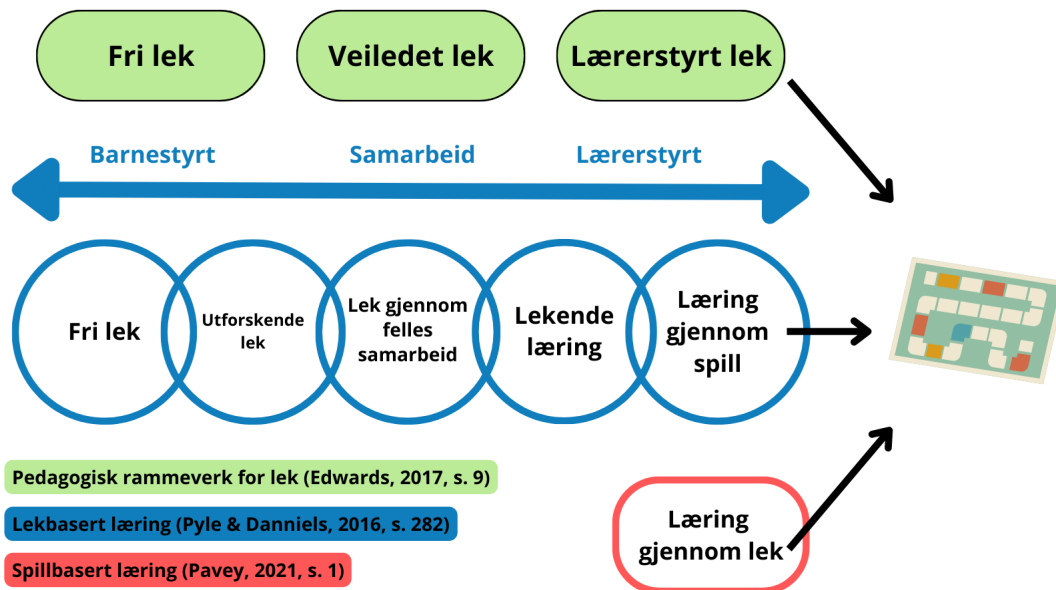


Figur 12: Psykologisering av fagstoffet

Eksempelet illustrerer at elevene psykologiserer fagstoffet for hverandre ved å leve seg inn i froskekortet «Vis 3 magiske trylleformler».

3.2 Å leke seg til læring gjennom brettspill

Én av hovedtankene bak utviklingen av brettspillet var å få elevene til å leke seg til læring. En måte å forstå lek på er gjennom Edwards (2017, s. 9) sitt pedagogiske rammeverk for lek. Her finner man tre varianter av lek: 1) fri lek, 2) veiledet lek og 3) lærerstyrt lek. Ser vi videre til Pyle og Danniels (2016) sin forståelse av lekbasert læring er en variant av lærerstyrt lek «læring gjennom spill». Dette sammenfaller godt overens med Pavey (2021, s. 1), som forklarer spillbasert læring som «læring gjennom lek». Brettspillet jeg har designet faller med andre ord inn under kategorien «lærerstyrt lek».



Figur 13: De tre ulike forståelsene av lek er satt sammen til én felles figur av meg.

I dette kapittelet redegjøres det videre for hvorfor kombinasjonen av brettspill og fysisk aktiv læring egner seg for begynneropplæringsleven og hvordan brettspillet ivaretar prinsippet om tilpasset opplæring. I den muntlige delen vil jeg gå inn på spilltekniske valg jeg har gjort i utviklingen av brettspillet, samt multimodalitet og design.

3.2.1 Brettspill og fysisk aktiv læring

Elev 8

Jeg ville ikke gjort det, men (trekker på skuldrene).

Elev 6

Det er trening for kroppen assa.

Jo, men jeg ville ikke gjort det.

Du blir jo sterkere av å spille spillet.

(Vedlegg 11, side 10 av 19)

Figur 14: Dialog mellom to elever om froskekortene

Forskning viser at elever som lærer gjennom *kroppslig læring* og *fysisk aktivitet* lærer og husker bedre enn de elevene som lærer gjennom tradisjonell stillesittende undervisning (Schmidt et al., 2019, s. 51). Froskekortene i brettspillet (figur 15) kan sies å være en god blanding av kroppsliggjort læring og fysisk aktivitet. Elevene kan blant annet bli bedt om å «hoppe», «gå» og «danse», dette i kombinasjon med noe fra eventyrsjangeren. Tiden eller antall ganger elevene må gjøre et froskekort tar utgangspunkt i de magiske tallene 3, 7, 9 og 12.



Figur 15: Eksempel på fire ulike froskekort

Studien til Schmidt et al. (2019, s. 52) konkluderer med at en fysisk aktiv tilnærming til læring styrker den akademiske læringen, samt at den vil motivere elever i høyere grad enn hva den tradisjonelle stillesittende undervisningen gjør. Videre har en metastudie av Erwin et al. (2012) funnet at fysisk aktivitet i tilknytning til læring øker læringsutbyttet gjennom å øke evnen til konsentrasjon og oppmerksomhet. Pavey (2021, s. 98) er inne på det samme og skriver at å være i fysisk bevegelse kan gi elevene mye energi, som igjen har en positiv effekt på øket konsentrasjon og engasjement. Det ser også ut til at fysisk aktivitet har en styrkende effekt på hjernestrukturer som understøtter arbeidsminnet og hjernens lagringskapasitet for ny informasjon (Pesce et al., 2009).

3.2.2 Brettspill og tilpasset opplæring

Alle elever har etter Opplæringslovens (1998) § 1-3 rett på tilpasset opplæring. Det innebærer at opplæringen kan tilrettelegges på varierende måter og ut fra elevenes individuelle behov (Utdanningsdirektoratet, 2022). Rettigheten gjelder både «ressurssterke» og «ressurssvake» elever. Skolen har et ansvar for at hver enkelt elev får en reell mulighet til å lykkes i opplæringen (Befring, 2019, s. 170).

Pavey (2021, s. 17) skriver at de beste spillene er de som kan tilpasses til elevenes individuelle behov. Spillet ivaretar prinsippet om tilpasset opplæring på to måter. For det første kan elevene selv velge om de vil skrive eller tegne inn elementene de finner på eventyrarket sitt (eller om de vil gjøre en kombinasjon av disse) (figur 16).



Figur 16: Eventyrark fra syklus 2 med skrift og tegning

Eksempelvis kan en gruppe elever være på ulikt faglig nivå, hvor noen kan skrive, men ikke alle, og likevel spille sammen (figur 17).

Elev 5

Slott! S-L-O-T-T
(Staver for Elev 7)

(Vedlegg 11, side 6 av 19)

Figur 17: Elevene kan samarbeide tross ulikt faglig utgangspunkt

For det andre kan læreren tilpasse hva slags etterarbeid det er fornuftig å gå videre med ut fra elevenes faglige nivå, samt hva som motiverer den enkelte. Etterarbeidet kan eksempelvis ta utgangspunkt i alle de grunnleggende ferdighetene som nevnes i læreplanen i norsk: muntlige ferdigheter, å kunne skrive, å kunne lese og digitale ferdigheter (Kunnskapsdepartementet, 2020, s. 4-5).

3.3 Eventyr i norskfaget

Det er gjort en rekke forsøk på å skape gode definisjoner for hva det innebærer å si at noe er et eventyr. I det følgende vil jeg ta utgangspunkt i forskningen til den russiske språkforskeren

Vladimir Propp. Jeg vil videre komme inn på aktantmodellen, som er et verktøy for å analysere fortellinger, og hvordan denne fungerte som inspirasjon i utviklingen av brettspillet. Til slutt vil jeg si noe om hvorfor eventyr er relevant å lære om for begynneropplæringsleiven.

3.3.1 Hva er et eventyr?

Propp utviklet, i korte trekk, en skjematisk tilnærming for eventyranalyse som forsøker å fange opp strukturen eventyr er bygget på. Denne er beskrevet i detalj i boken «Morphology of the folktale» (Propp, 1968). Her anfører Propp selv at han har «lånt» begrepet morfologi fra botanikken, og ønsker å bruke det synonymt i sin forskning; som en studie av eventyr der det deles opp i meningsfulle, separate bestanddeler som utforskes i relasjon til hverandre og til helheten (Propp, 1968, s. xxv). Propp beskriver at eventyr dypest sett følger samme «oppskrift» og inneholder de samme elementene, men at det samtidig er en uendelig variasjon i hvordan elementene tar form i forskjellige eventyr. Propp beskriver hvordan eventyr er forskjellige, og samtidig like, gjennom følgende eksempel:

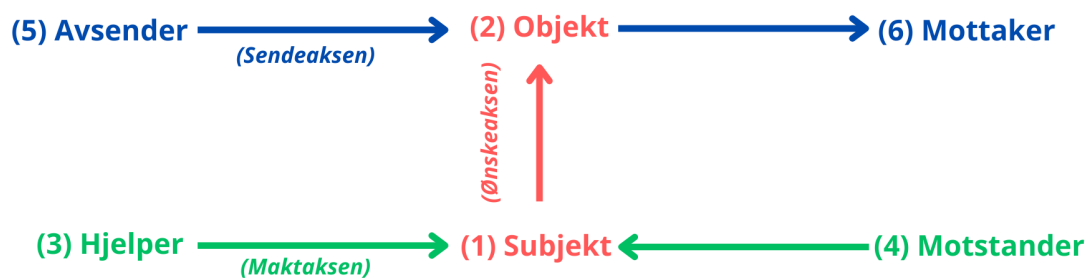
... the number of functions is extremely small, whereas the number of personages is extremely large. This explains the two-fold quality of a tale: its amazing multiformity, picturesqueness, and color, and on the other hand, its no less striking uniformity, its repetition (Propp, 1968, s. 20-21)

Propp (1968, s. 66) beskriver videre at et eventyr består av en rekke handlinger utført av karakterene som finnes i eventyret. Han kategoriserte karakterenes handlinger ut fra funksjon (eksempelvis å skade eller ødelegge for andre) og anførte videre at handlingene inntreffer i en bestemt rekkefølge, men at ikke alle former for handlinger må forekomme i alle eventyr (Propp, 1968, s. 22). Disse handlingene, og rekkefølgen, utgjør eventyret og er i sin grunnleggende form like fra eventyr til eventyr.

Med eventyrhjulet (figur 6) har jeg forsøkt å få med typiske eventyrelementer gjennom fire nivåer: magiske tall, steder, gjenstander og karakterer. Sett bort ifra tallene, er det totalt 40 illustrasjoner på eventyrhjulet. I tråd med at Propp skriver at det er en uendelig variasjon i hvordan elementene tar form i forskjellige eventyr, har jeg valgt å ikke ha tekst under noen av illustrasjonene. På den måten er flere av illustrasjonene åpen for tolkning. Eksempelvis kan den gamle damen med eple i hånden være en ond stemor, en snill bestemor eller en selger.

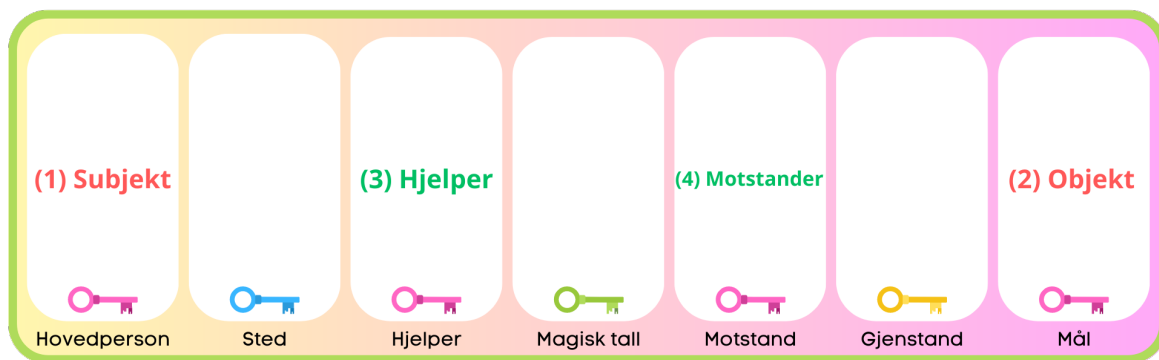
3.3.2 Aktantmodellen

Selv om Propp (1968) skriver at det er en uendelig variasjon i hvordan eventyr kan ta form, ønsket jeg å konkretisere eventyrstrukturen for begynneropplæringselevne. Eventyrarket (figur 5) ble utarbeidet som en skriveramme for elevenes eventyr. Hovedinspirasjonen til eventyrarket tok utgangspunkt i aktantmodellen (figur 18), som er et verktøy utviklet av A. J. Greimas, basert på teoriene til Propp. Tabler og Hébert (2019, s. 80) skriver at aktantmodellen kan brukes til å analysere enhver reell eller tematisert handling, men som spesielt brukes til å analysere litterære tekster og bilder. I modellen finner man seks aktanter (karakterer og andre elementer) delt i tre opposisjoner. Hver opposisjon danner en akse:



Figur 18: Aktantmodellen tolket etter Tabler og Hébert (2019, s. 80-82)

Tabler og Hébert (2019, s. 80-81) forklarer innholdet i aktantmodellen på følgende måte: *Ønskeaksen* viser (1) *subjektet*, som er rettet mot et (2) *objekt*. Det kan eksempelvis være en prins som vil ha en prinsesse. Forholdet som etableres mellom subjektet og objektet kalles for *knutepunkt*. *Maktaksen* illustrerer (3) *hjelperen*, som bistår med å oppnå ønsket knutepunkt mellom subjektet og objektet, og (4) *motstanderen*, som hindrer det samme. *Sendeaksen* viser (5) *avsenderen*, som ber om etablering av krysset mellom subjektet og objektet, eksempelvis en konge som ber prinsen redde prinsessen. (6) *Mottakeren* er den oppdraget utføres for. Ofte er avsenderen og mottakeren den samme. Aktantmodellen viser med andre ord en typisk oppbygning av eventyr. Av de seks aktantene har jeg valgt å inkludere fire av dem på eventyrarket mitt (figur 19). Det redegjøres nærmere i den muntlige delen for valgene bak eventyrarket.



Figur 19: Eventyrarket og fire aktanter

3.3.3 Hvorfor eventyr i begynneropplæringen?

Lese- og skriveferdigheter er ikke medfødte egenskaper. Disse må læres *i tillegg til* det å kunne snakke om og forstå ordene (Frey & Fisher, 2010, s. 104). Bruk av eventyr i begynneropplæringen kan være en god og engasjerende måte å øve opp disse ferdighetene på. Forskning viser videre at samarbeidende lek og læring, som arbeid med eventyr gjerne legger opp til, fører til at barn tilegner seg sosiale ferdigheter (Lynch & Simpson, 2010, s. 5). Dette er med på å legge grunnlaget for senere akademisk prestasjon (McClelland & Morrison, 2003, s. 206).

4 Metode

I dette kapittelet redegjøres det for valg av forskningsdesign, utvalg av forsøkspersoner, hvordan data ble innsamlet og analysert, samt troverdighet og etiske overveielser.

4.1 Pedagogisk designforskning

Jeg har benyttet meg av pedagogisk designforskning som overordnet metodisk tilnærming. Pedagogisk designforskning blir av Øgreid (2021b, s. 222) definert som «... en rekke systematiske utprøvinger av undervisningsopplegg eller læremidler der hensikten er å utvikle nye teorier og praksiser som potensielt vil kunne ha positiv innvirkning på læring og undervisning i klasserommet». Normalt består eksperimenteringen av tre faser: (1) Forberedelse til eksperimentet, (2) designeksperimentet og (3) retrospektive analyser (Øgreid, 2021b, s. 223-224). I denne oppgaven har fasene fortonet seg på denne måten:

Utvikling av brettspillet «Det var en gang et eventyr»

Fase 1

Prosjektet mitt startet med et ønske om å kombinere lek og eventyr. Det resulterte i en problemstilling jeg kunne ta videre utgangspunkt i når jeg arbeidet med utviklingen av brettspillet. Parallelt med dette utarbeidet jeg relevante forskningsspørsmål, bestemte hvilke datainnsamlingsmetoder jeg skulle bruke og sendte inn søknad til SIKT (vedlegg 1). Det ble etablert et samarbeid med to tidligere praksisskoler (se 4.2 Utvalg).

Figur 20: Fase 1 i eksperimenteringen

Uprøving av brettspillet (gjennom to sykluser)

Fase 2

Formålet med den andre fasen i designeksperimentet er å forbedre designet på bakgrunn av utprøvingen (K. E. W. Bjørndal, 2013, s. 250). Fase 2 kan illustreres slik:

Step	Activity
1	Med observasjon & videoobservasjon. Innsamling av elevtekster.
2	Videofilmet.
3	Transkribering av videoopptak + systematisere øvrige data.
4	Av observasjonsnotater, videomateriale, intervjuer og elevtekster.
5	Forbedring av produktet.

Figur 21: Fase 2 i eksperimenteringen

Utvikling av brettspillet «Det var en gang et eventyr»

Fase 3

Øgreid (2021b, s. 224) skriver at man i fase 3 utvikler en lokal undervisningsteori på bakgrunn av resultatene fra den gjentatte eksperimenteringen. I denne oppgaven innebærer det å se på hvordan brettspillet mitt kan «tilpasses andre klasserom og undervisningssituasjoner». Det vil jeg redegjøre nærmere for i den muntlige delen av oppgaven.

Figur 22: Fase 3 i eksperimenteringen

4.2 Utvalg

Tabell 3: Utvalg

Utvalg	1) Lærere som arbeider med begynneropplærings elever	2) Begynneropplærings elever
Syklus 1	1 lærer	4 elever
Syklus 2	1 lærer	16 elever

Jeg har behandlet personopplysninger om to utvalg: 1) lærere som arbeider med begynneropplærings elever og 2) begynneropplærings elever. Begge utvalgene er valgt gjennom ikke-sannsynlighetsutvalg. Det innebærer ifølge Blikstad-Balas og Dalland (2021, s. 39) at jeg «ikke kan trekke generelle, gyldige slutninger om hele populasjonen med utgangspunkt i dataene». Jeg har gått frem med en pragmatisk utvelgelse, som vil si at jeg har forhørt meg med lærere jeg kjenner fra praksisskoler om de har hatt lyst til å delta i prosjektet med klassen sin. Denne måten å gå frem på kalles for et bekvemmelighetsutvalg. Med et bekvemmelighetsutvalg er det spesielt viktig å være klar over at utvalget kan være mer positive til forskningen min enn det andre informanter ville vært (Blikstad-Balas & Dalland, 2021, s. 39-40). Selv om bekvemmelighetsutvalget er lite kan det forsvares med at jeg har hatt mulighet til å prioritere grundighet og dybde i analysearbeidet, noe jeg ikke hadde hatt muligheten til med et større utvalg (K. E. W. Bjørndal, 2013, s. 255).

4.3 Datainnsamling

I begge syklusene ble det samlet inn fire datakilder: observasjon, video, intervju og elevtekster. Å bruke flere datakilder er kjent som triangulering (Brevik & Mathé, 2021, s. 50). Tabell 4 viser en fremstilling av omfanget på hver kilde.

Tabell 4: Datainnsamlingen og omfanget på hver kilde

Datakilde				
Syklus	Observasjon	Video-observasjon	Intervju (videofilmet)	Elevtekster
Syklus 1	1 skjema	1 kamera (50 minutter)	1 intervju med lærer (26 minutter) 1 intervju med elever (18 minutter)	4 tegninger
Syklus 2	1 skjema	2 kameraer (1 time og 34 minutter)	1 intervju med lærer (17 minutter) 4 intervjuer med elever (1 time og 7 minutter)	16 tegnaserier

4.3.1 Observasjon

I begge syklusene ble observasjon som metode benyttet. Observasjon innebærer at man studerer det folk gjør, samtidig som man beskriver atferden i form av å notere ned det man ser og hører. Grunnen til at jeg valgte observasjon som metode, er at det gir en «...direkte tilgang til naturlige settinger som skoler, klasserom...» (Dalland et al., 2021, s. 127). Med andre ord fikk jeg observert hvordan elever og lærere interagerer med brettspillet i praksis. I forkant av observasjonen utarbeidet jeg et observasjonsskjema i form av en tabell, som tok utgangspunkt i tid, generell aktivitet og de fire forskningsspørsmålene mine (tabell 5).

Tabell 5: Observasjonsskjema

Observasjonsskjema

Problemstilling: Hvordan utvikle et eventyrspill for begynneropplæringslevene, som involverer lek og fysisk aktivitet?

Forskningsspørsmål: (1) Hvordan fungerer det spilltekniske ved produktet? (2) Hvordan innarbeide lek og bevegelse i brettspillet? (3) Hvordan innarbeide eventyrsjangeren i brettspillet? (4) Hvordan motivere elevene for å samarbeide med hverandre?

Minutt	Aktivitet (Hva skjer i timen)	(1) Spillteknisk (Går det av seg selv eller må læreren hjelp?)	(2) Lek/bevegelse/aktivitet	(3) Eventyrsjangeren	(4) Samarbeid
1					

I begge syklusene inntok jeg rollen som en ikke-deltakende observatør. Det innebærer at man sitter i nærheten av elevene, samhandler minst mulig med dem og noterer på observasjonsskjema underveis (Dalland et al., 2021, s. 138). Elevene ble på forhånd informert

om at hvis de trengte hjelp med brettspillet, måtte de rekke opp hånden og vente på at læreren kom bort til dem. Det ble avtalt fordi det var viktig for meg å finne ut om brettspillet var forståelig for læreren uten min hjelp. I syklus 1 ble fire 2. klasseelever observert inne på et grupperom. I syklus 2 observerte jeg aktiviteten på helklassenivå (totalt 16 3. klasseelever), men vektla én gruppe bestående av fire elever. Begge gangene satt jeg en til to meter unna gruppene. Selv om jeg holdt den avstanden jeg gjorde, skal det likevel nevnes at mitt nærvær vil påvirke situasjonen jeg observerer.

4.3.2 Videoobservasjon

Det er komplekst, kognitivt krevende og umulig å observere alt som skjer i et klasserom (Anker, 2020, s. 35). Jeg benyttet meg derfor av videokamera med bordmikrofon samtidig som jeg observerte under begge syklusene. Fordelen med video som metode er ifølge Margareth Mead at man kan «fange det som skjer» (Blikstad-Balas & Klette, 2021, s. 154). Det åpner for at man kan se samme opptak flere ganger, få med seg detaljer, samt se sammen med andre (noe som kan åpne for flere tolkninger av samme materiale) (Blikstad-Balas, 2016, s. 512-513). Ved å spille av samme opptak flere ganger kan man redusere feilkilder i observasjon (C. R. P. B. Bjørndal, 2013, s. 159). I syklus 1, hvor én gruppe bestående av fire elever ble observert, fungerte video som supplement. Med utgangspunkt i observasjonsnotatene mine ble det i den senere analysen enkelt å navigere i videoopptaket når jeg skulle velge ut hvilke deler jeg ville transkribere. Til forskjell fra syklus 1, måtte jeg gjøre noen andre valg i syklus 2. Grunnet dette klasserommets åpne løsning, falt valget på å filme to grupper nært og at en tredje gruppe kom med i bakgrunnen på begge disse videoopptakene. Den fjerde gruppen ble kun observert.

4.3.3 Intervju

Et intervju er en forskningsmetode hvor det stilles spørsmål i forskjellige former for å besvare aktuelle spørsmål og samle inn informasjon (Svenkerud, 2021, s. 91). Intervju ble brukt for å komplementere observasjon og video. Jeg utarbeidet en semistrukturert intervjuguide for elevene (vedlegg 4) og en for læreren (vedlegg 5). En fordel med intervju som form, sammenlignet med observasjon, er at man står friere til å interagere med lærere og elever og utforske relevante spørsmål og tema som ikke nødvendigvis besvares gjennom fri observasjon. Fordelen med et semistrukturert intervju er at man kan komme med oppfølgingsspørsmål eller be om utdypninger (Svenkerud, 2021, s. 96). Eksempelvis kunne

jeg etter spørsmålet «Hva tenker dere om aktivitetskortene?» følge opp med «Er det noen aktivitetskort dere savner?». Gjennom å ha forholdsvis åpne spørsmål, inviterer man informantene til å komme med lange og utfyllende svar (Anker, 2020, s. 38). Samtidig er man her prisgitt elevene og lærernes «...evne til å svare oppriktig om tanker, meninger eller atferd som de blir spurt om» (Svenkerud, 2021, s. 92). Dette bør man ha et bevisst forhold til når man behandler informasjonen man tilegner seg gjennom intervju.

4.3.4 Elevtekst

En elevtekst er ifølge Øgreid (2021a, s. 332) «... både skriftlige og muntlige tekster, analoge og digitale, samt alle de modalitetene som elevene til enhver tid har for å uttrykke mening». I syklus 1 samlet jeg inn elevtekster i form av tegninger og i syklus 2 i form av tegneserier. Begge formene for elevtekster tok utgangspunkt i eventyret gruppen selv hadde produsert (eventyrarket kan med andre ord også sies å være en elevtekst). Elevtekstene blir presentert i den muntlige delen.

4.4 Analyse

Etter datainnsamlingene utarbeidet jeg en tematisk innholdsanalyse (tabell 6).

Ifølge (Braun & Clarke, 2006, s. 79, min oversettelse) er dette en «metode for å identifisere, analysere og rapportere mønstre (temaer) i data». Braun og Clarke (2006, s. 86) påpeker videre at tematisk analyse bør anses som retningslinjer, heller enn regler. Analysen bør brukes fleksibelt for å tilpasses forskningsspørsmål og data.

Tabell 6: Innholdsanalyse fra syklus 2

Datakilder	Gruppe 1 (Elev 1, 2, 3 og 4)	Gruppe 2 (Elev 5, 6, 7 og 8)	Gruppe 3 (Elev 9, 10, 11, 12)	Gruppe 4 (Elev 13, 14, 15, 16)	Lærer
Transkribering av videooptak av gjennomføring av brettspillet	A	B			
Observasjonsskjema			C		
Transkribering av videooptak av intervju	D	E	F	G	H

Forskningsspørsmål: (1) Hvordan fungerer det spilltekniske ved produktet? (2) Hvordan innarbeide lek og bevegelse i brettspillet? (3) Hvordan innarbeide eventyrsgjengen i brettspillet? (4) Hvordan motivere elevene for å samarbeide med hverandre?

Hvordan lese innholdsanalysen? Datakildene er kategorisert etter bokstavene A-H, samt fargene gul, blå, grønn, rosa og lilla. På den måten kan man eksempelvis følge hvordan gruppe 1 spiller brettspillet (Gul A), samt hva de sier om brettspillet i intervjuet etterpå (Gul D). Datakildene er videre i stor grad strukturert etter situasjoner som har noe med hverandre å gjøre. Forskningsspørsmålene er nummerert fra (1) – (4).

Datakilde	Empiri	Komprimering av empiri	Forskningsspørsmål	Forslag til redesign
A	Elev 1: Dere vi må hoppe ni ganger som en frosk. Elev 3: Okei. Vi har i alle fall en nøkkel da. (Elev 1 starter å hoppe, Elev 3 følger etter) Elev 2: Dere her her, kom (får den rosa nøkkelen fra elev 4 og legger den på eventyrarket på rosa farge). (Elev 3 teller høyt til ni) Elev 1: Hopp ni ganger som en frosk (snakker til Elev 2 og Elev 4, som ikke har startet enda). Elev 1: Vi tar hovedpersonen. Dere vi tar hovedpersonen. Elev 3: Vent. Vi må vente til alle er ferdig. Elev 1: Hovedpersonen! Elev 4: (Teller ferdig til ni). Okei, det var slitsomt. Elev 1: (Spinner eventyrhulet). Dere vi må ha hovedpersonen! (Viser at pilen landet på gris).	Gruppe 1 har forstått sammenhengen mellom nøkkel og aktivitet fordi de trekker et aktivitetskort før de spinner eventyrhulet. Gruppe 1 gjør ikke aktivitetene samtidig. Elev 4 synes det var slitsomt å hoppe ni ganger som en frosk.	(1) Spillteknisk (1) Spillteknisk (4) Samarbeid (2) Lek/bevegelse	Beholde fargekodede nøkler. Jeg må tydeliggjøre i instruksen at elevene skal gjøre aktivitetene samtidig som gruppe. Passe på at det er variasjon i aktivitetsnivå på aktivitetskortene.

I forberedelsesfasen gjorde jeg meg kjent med de innsamlede dataene (*empiri*). Her gjorde jeg meg opp ideer om hva som fantes i dataene og hva ved dem som virket interessant for utviklingen av spillet. Jeg transkriberte det videomateriale jeg ville bruke videre. Deretter sammenfattet jeg dataene mine i form av å forsøke å sette ord på hva som så ut til å fungere og ikke ved spillet (*komprimering av empiri*). Dette har jeg gjort gruppevis (alle grupper er analysert per aktuelle datakilde). Etter dette utforsket jeg hvordan empirien jeg hadde komprimert falt inn under overordnede kategorier (Braun & Clarke, 2006, s. 89), som i mitt tilfelle tok utgangspunkt i mine fire forskningsspørsmål. Jeg utforsker med andre ord hvordan de forskjellige gruppene av komprimert empiri omhandlet det *spilltekniske, lek og bevegelse, innarbeiding av eventyrsjangeren* eller *motivasjon for samarbeid*. Resultatene av analysen (hva som fungerte og ikke) ble brukt til å gjøre justeringer i brettspillet (*forslag til redesign*) hvor målet var å skape en forbedret versjon.

Jeg har foretatt deduktive analyser. Deduktiv analyse benyttes når analysen tar utgangspunkt i utvalgt teori og etablerte spørsmål, og hvor målet med analysen er å teste eller besvare teori og forskningsspørsmål (Elo & Kyngäs, 2008, s. 109). I mitt tilfelle har jeg i forkant hatt mine forhåndsbestemte forskningsspørsmål i fokus, og bearbeidet datamaterialet med ønske om å besvare disse.

4.5 Troverdighet

Troverdighet innebærer at alle leddene i forskningen min er gjort transparent (Blikstad-Balas & Dalland, 2021, s. 43). I forskning er det vanlig å bygge troverdighet ved å rapportere om forskningens validitet og reliabilitet, altså i hvilken grad man måler det man har en intensjon om å måle, samt i hvilken grad måleinstrumentene er stabile og treffsikre (Frønes & Pettersen, 2021, s. 200).

Historisk er validitet og reliabilitet konsepter som brukes for å teste og evaluere kvantitativ forskning, og må derfor anvendes og forstås noe annerledes i kvalitativ forskning (Golafshani, 2003, s. 601). Jeg vurderer den økologiske validiteten, hvorvidt informasjon gjør seg gyldig under betingelser som er relevante for «den virkelige verden», som god (Kihlstrom, 2021, s. 468). Dette fordi måten empirien er innhentet på er gjennom observasjon og videoobservasjon av elever som spiller brettspillet i klasserommet, samt intervju i etterkant. Størrelsen på mitt utvalg og omfanget av testing plasserer noen begrensninger på oppgavens ytre validitet, altså

hvorvidt funnene lar seg generalisere til å gjelde elever ut over elevene i mitt utvalg (K. E. W. Bjørndal, 2013, s. 255). Samtidig vil man i kvalitative analyser alltid måtte foreta en kapasitetsmessig avveining mellom størrelse på utvalget og dybden i analysearbeidet. I kvalitativ forskning kan man måle reliabilitet gjennom å se etter sammenfall av funn fra forskjellige datakilder til empiri, også kjent som triangulering (Creswell & Miller, 2000, s. 126). I min oppgave ser funnene på tvers av datakilder ut til å være relativt like.

I rollen som forsker er det viktig å være bevisst hvordan man på forskjellige måter påvirker innhenting og tolkning av data. Når man intervjuer andre eller er til stede som observatør, påvirker det deltakerne. Eksempelvis gjennom hvordan spørsmål stilles eller hvor trygt deltakerne opplever det å være rundt forskeren (intervjuer-bias) (Salazar, 1990, s. 568-569). Videre er det nyttig å være bevisst egen tendens til å se hva man forventer eller ønsker å se (til fordel for hva som faktisk skjer), også kjent på observatør-bias (Mahtani et al., 2018, s. 23-24). Dette gjelder spesielt når man selv som forsker har vært nært involvert i alt fra konseptualisering til utvikling til implementering. (Anderson & Shattuck, 2012). Kunnskap om dette behøves for god balansegang mellom objektivitet og bias.

4.6 Ethiske overveielser

Forskningsprosjektet ble godkjent av Sikt januar 2023 (vedlegg 1). Det ble deretter sendt ut informasjon og samtykkeskjema til elevenes foresatte (vedlegg 2) og informasjon og samtykkeskjema til lærerne (vedlegg 3). Før gjennomføring av syklus 1 og syklus 2 ble det utarbeidet en risiko- og sårbarhetsanalyse (vedlegg 7).

5 Muntlig del

I den muntlige delen redegjøres det for hvordan produktet har utviklet seg gjennom de to syklusene og til et endelig sluttprodukt. Jeg vil komme inn på utfordringer jeg har møtt på, forbedringer jeg har gjort og strategier jeg har valgt å bruke. I tillegg blir noe av etterarbeidet til elevene presentert.

6 Litteraturliste

- Anderson, T. & Shattuck, J. (2012). Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research? *Educational Researcher*, 41(1), 16-25.
<https://doi.org/10.3102/0013189X11428813>
- Anker, T. (2020). *Analyse i praksis: En håndbok for masterstudenter*. Cappelen Damm Akademisk.
- Befring, E. (2019). Forebygging i barnehage og skole med vekt på barns læring og livsmestring. I E. Befring, K.-A. B. Næss & R. Tangen (Red.), *Spesialpedagogikk* (s. 168-195). Cappelen Damm Akademisk.
- Bjørkvold, T., Karlssen, K. H. & Krallinger, K. B. (in press). Flerfaglige, tverrfaglige eller fagovergripende perspektiver – En konkretisering av begrepene med muntlig eksamen i begynneropplæring som kasus.
- Bjørndal, C. R. P. B. (2013). Videoobservasjon som forsknings- og utviklingsredskap i skolen. I M. Brekke & T. Tiller (Red.), *Læreren som forsker: Innføring i forskningsarbeid i skolen* (s. 157-172). Universitetsforlaget.
- Bjørndal, K. E. W. (2013). Pedagogisk designforskning - en forskningsstrategi for å fremme bedre undervisning og læring. I M. Brekke & T. Tiller (Red.), *Læreren som forsker: Innføring i forskningsarbeid i skolen* (s. 245-259). Universitetsforlaget.
- Blikstad-Balas, M. (2016). Key challenges of using video when investigating social practices in education: contextualization, magnification, and representation. *International Journal of Research & Method in Education*, 50(5), 511-523.
<https://doi.org/10.1080/1743727X.2016.1181162>
- Blikstad-Balas, M. & Dalland, C. P. (2021). Forskningsdesign - hva må du tenke på når du skal planlegge et forskningsprosjekt? I E. Andersson-Bakken & C. P. Dalland (Red.),

- Metoder i klasseromsforskning: Forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (s. 21-45). Universitetsforlaget.
- Blikstad-Balas, M. & Klette, K. (2021). Video i klasseromsforskning. I E. Andersson-Bakken & C. P. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning: Forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (s. 153-166). Universitetsforlaget.
- Braun, V. & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research In Psychology*, 3(2), 77-101.
- Brevik, L. M. & Mathé, N. E. H. (2021). Mixed methods som forskningsdesign. I E. Andersson-Bakken & C. P. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning: Forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (s. 47-70). Universitetsforlaget.
- Bubikova-Moan, J., Hjetland, H. N. & Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: a systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 27(6), 776-800. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2019.1678717>
- Creswell, J. W. & Miller, D. L. (2000). Determining Validity in Qualitative Inquiry. *Theory into practice*, 39(3), 124-130. https://doi.org/10.1207/s15430421tip3903_2
- Dalland, C. P., Bjørnstad, E. & Andersson-Bakken, E. (2021). Observasjon som metode i barnehage- og klasseromsforskning. I E. Andersson-Bakken & C. P. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning: Forskningsdesign, datainnsamling og analyse*. (s. 125-152). Universitetsforlaget.
- Dewey, J. (2000/1897). Mitt pedagogiske credo. I S. Vaage (Red.), *Utdanning til demokrati: barnet, skolen og den nye pedagogikken: John Dewey i utvalg* (s. 55-66). Abstrakt forlag.
- Edwards, S. (2017). Play-based learning and intentional teaching: Forever different? *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(2), 4-11. <https://doi.org/10.23965/AJEC.42.2.01>

- Elo, S. & Kyngäs, H. (2008). The qualitative content analysis process. *Journal of Advanced Nursing*, 62(1), 107-115. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2007.04569.x>
- Erwin, H., Fedewa, A., Beighle, A. & Ahn, S. (2012). A Quantitative Review of Physical Activity, Health, and Learning Outcomes Associated With Classroom-Based Physical Activity Interventions. *Journal of Applied School Psychology*, 28(1), 14-36. <https://doi.org/10.1080/15377903.2012.643755>
- Fleer, M. & Hammer, M. (2013). Emotions in Imaginative Situations: The Valued Place of Fairytales for Supporting Emotion Regulation. *Mind, Culture, and Activity*, 20(3), 240-259. <https://doi.org/10.1080/10749039.2013.781652>
- Frey, N. & Fisher, D. (2010). Reading and the Brain: What Early Childhood Educators Need to Know. *Early Childhood Education Journal*, 38, 103-110. <https://doi.org/10.1007/s10643-010-0387-z>
- Frønes, T. S. & Pettersen, A. (2021). Spørreundersøkelser i utdanningsforskning. I E. Andersson-Bakken & C. P. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning: Forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (s. 167-208). Universitetsforlaget.
- Golafshani, N. (2003). Understanding Reliability and Validity in Qualitative Research. *The Qualitative Report*, 8(4), 597-607.
- Hoff-Jenssen, R., Bjerke, M. O. & Afdal, H. W. (2020). Begynneropplæring – et kjent, men uklart begrep: En analyse av læreres perspektiver *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 6, 143-157. <https://doi.org/10.23865/ntpk.v6.2030>
- Jørgensen, H. T. (2018). «Bevægelse er, når elevene ikke sidder på en stol» - Om læreres forståelse af motion og bevægelse i undervisningen. I J.-O. Jensen, H. T. Jørgensen & E. Volshøj (Red.), *Motion og bevægelse i skolen*. Hans Reitzels Forlag.
- Kihlstrom, J. F. (2021). Ecological Validity and “Ecological Validity”. *Perspectives on Psychological Science*, 16(2), 466-471.

- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen*. <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/>
- Kunnskapsdepartementet. (2020). *Læreplan i norsk (NOR01-06)*.
<https://data.udir.no/k106/v201906/laereplaner-lk20/NOR01-06.pdf?lang=nob>
- Lindholm, M. (2019). Å lære å tenke. *Norsk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 5, 299-310.
<https://doi.org/10.23865/ntpk.v5.1643>
- Lynch, S. A. & Simpson, C. G. (2010). Social Skills: Laying the Foundation for Success. *Dimensions of early childhood*, 38(2), 3-12.
https://nveceleadershipseries.com/img/Social-Skills_Laying-the-Foundation-for-Success.pdf
- Mahtani, K., Spencer, E. A., Brassey, J. & Heneghan, C. (2018). Catalogue of bias: observer bias. *BMJ evidence-based medicine*, 23(1), 23-24. <https://doi.org/10.1136/ebmed-2017-110884>
- McClelland, M. M. & Morrison, F. J. (2003). The emergence of learning-related social skills in preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*, 18, 206-224.
[https://doi.org/10.1016/S0885-2006\(03\)00026-7](https://doi.org/10.1016/S0885-2006(03)00026-7)
- Opplæringslova. (1998). *Lov om grunnskolen og den vidaregåande opplæringa (opplæringslova)* (LOV-1998-07-17-61). Lovdata. <https://lovdata.no/lov/1998-07-17-61>
- Pavey, S. (2021). *Playing Games in the School Library: Developing Game-Based Lessons and Using Gamification Concepts*. Facet Publishing.
- Pesce, C., Crova, C., Cereatti, L., Casella, R. & Bellucci, M. (2009). Physical activity and mental performance in preadolescents: Effects of acute exercise on free-recall memory. *Mental Health and Physical Activity*, 2(1), 16-22.
<https://doi.org/10.1016/j.mhpa.2009.02.001>

- Propp, V. (1968). *Morphology of the Folktale* (2. utg.). University of Texas Press.
- Pyle, A. & Danniels, E. (2016). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play. *Early Education and Development*, 28(3), 274-289. <https://doi.org/10.1080/10409289.2016.1220771>
- Salazar, M. K. (1990). Interviewer bias: How it affects survey research. *Aaohn Journal*, 38(12), 567-572.
- Sandvik, M., Flottorp, V. & Spurkland, M. (2009). Har de limt hulter til bulter? Nei, de har tenka... ..: Om eventyr og matematikk med flerspråklige barn. *Norsk Pedagogisk Tidsskrift*, 93(1), 41-57. <https://doi.org/10.18261/ISSN1504-2987-2009-01-05>
- Schmidt, M., Benzing, V., Wallman-Jones, A., Mavilidi, M.-F., Lubans, D. R. & Paas, F. (2019). Embodied learning in the classroom: Effects on primary school children's attention and foreign language vocabulary learning. *Psychology of Sport & Exercise*, 43, 45-54. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2018.12.017>
- Svenkerud, S. W. (2021). Intervjuer i klasseromsforskning. I E. Andersson-Bakken & C. P. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning: Forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (s. 91-103). Universitetsforlaget.
- Tabler, J. & Hébert, L. (2019). The actantial model. I J. Tabler & L. Hébert (Red.), *An Introduction to Applied Semiotics: Tools for Text and Image Analysis* (s. 80-92). Routledge.
- Utdanningsdirektoratet. (2022, 31.03.2022). *Tilpasset opplæring*. Hentet 14.03 fra <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/tilpasset-opplaring/>
- Vingdal, I. M. (2018). Lærande kropp i endring. I K. Palm & E. Michaelsen (Red.), *Den viktige begynneropplæringen: En forskningsbasert tilnærming* (s. 33-55). Universitetsforlaget.

- Øgreid, A. K. (2021a). Elevtekster som empirisk materiale i kvalitative studier. I E. Andersson-Bakken & C. P. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning: Forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (s. 327-354). Universitetsforlaget.
- Øgreid, A. K. (2021b). Intervensjonsbegrepet i fire kvalitative forskningsdesign. I E. Andersson-Bakken & C. P. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning: Forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (s. 209-237). Universitetsforlaget.

7 Vedlegg

Vedlegg 1: Vurdering fra Sikt



[Meldeskjema](#) / [«Det var en gang et eventyr» – et lekende og lærende brettspill](#) / Vurdering

Vurdering av behandling av personopplysninger

Referansenummer	Vurderingstype	Dato
859178	Standard	09.01.2023

Prosjektittel

«Det var en gang et eventyr» – et lekende og lærende brettspill

Behandlingsansvarlig institusjon

OsloMet – storbyuniversitetet / Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier / Institutt for grunnskole- og faglærerutdanning

Prosjektansvarlig

Tuva Bjørkvold

Student

Isabella Vold Ludviksen

Prosjektperiode

06.12.2022 – 31.12.2024

Kategorier personopplysninger

Alminnelige

Lovlig grunnlag

Samtykke (Personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a)

Behandlingen av personopplysningene er lovlig så fremt den gjennomføres som oppgitt i meldeskjemaet. Det lovlige grunnlaget gjelder til 31.12.2024.

[Meldeskjema](#)

Kommentar

OM VURDERINGEN

Sikt har en avtale med institusjonen du forsker eller studerer ved. Denne avtalen innebærer at vi skal gi deg råd slik at behandlingen av personopplysninger i prosjektet ditt er lovlig etter personvernregelverket.

KOMMENTAR TIL GJENNOMFØRINGEN ELLER INFORMASJONSSKRIVET

Utvalg 1: Forskningsdeltagerne har yrkesmessig taushetsplikt. De kan ikke dele taushetsbelagte opplysninger med forskningsprosjektet. Vi anbefaler at du minner dem på taushetsplikten.

Merk at det ikke er nok å utelate navn ved omtale av elever, pasienter el. Vær forsiktig med bruk av eksempler og bakgrunnsopplysninger som tid, sted, kjønn og alder.

Utvalg 2: Prosjektet vil innhente samtykke fra foresatte til behandlingen av personopplysninger om barna. Vår vurdering er at prosjektet legger opp til et samtykke i samsvar med kravene i art. 4 og 7, ved at det er en frivillig, spesifikk, informert og utvetydig bekreftelse som kan dokumenteres, og som den registrerte/foresatte kan trekke tilbake.

FØLG DIN INSTITUSJONS RETNINGSLINJER

Vi har vurdert at du har lovlig grunnlag til å behandle personopplysningene, men husk at det er institusjonen du er ansatt/student ved som avgjør hvilke databehandlere du kan bruke og hvordan du må lagre og sikre data i ditt prosjekt. Husk å bruke leverandører som din institusjon har avtale med (f.eks. ved skylagring, nettspørreskjema, videosamtale el.)

Personverntjenester legger til grunn at behandlingen oppfyller kravene i personvernforordningen om riktighet (art. 5.1 d), integritet og konfidensialitet (art. 5.1 f) og sikkerhet (art. 32).

MELD VESENTLIGE ENDRINGER

Dersom det skjer vesentlige endringer i behandlingen av personopplysninger, kan det være nødvendig å melde dette til oss ved å oppdatere meldeskjemaet. Se våre nettsider om hvilke endringer du må melde: <https://sikt.no/melde-endringer-i-meldeskjema>

OPPFØLGING AV PROSJEKTET

Vi vil følge opp ved planlagt avslutning for å avklare om behandlingen av personopplysningene er avsluttet.

Lykke til med prosjektet!

Vil du delta i forskningsprosjektet

«Det var en gang et eventyr» - et lekende og lærende brettspill?

Hei! Har du lyst til at barnet ditt skal være med i et forskningsprosjekt tilknyttet masteroppgaven min? Jeg er lærerstudent og vil undersøke hvordan et brettspill både kan utvikle elevenes kunnskaper om eventyr, men også bringe lek og bevegelse inn i klasserommet.

I dette skrivet får du som foresatt informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse for barnet ditt vil innebære.



Formål

Prosjektets formål er å utvikle et brettspill som egner seg for bruk i norskundervisningen i begynneropplæringen (elever på 1.-4. trinn). Hovedpoenget med brettspillet er at elevene skal samarbeide i grupper (cirka 3-4 elever) om å lage et eventyr. Dette gjøres i form av å samle inn ulike eventyrkomponenter (se bildet over). Samtidig som elevene spiller vil de møte på lekende utfordringer, som krever at de eksempelvis hopper og danser underveis. Når alle eventyrkomponentene er samlet inn kan læreren tilpasse hvordan etterarbeid gruppen skal fortsette med. Det kan være at eventyret de har samlet inn, skal tegnes, skrives, dramatiseres eller liknende.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Lærerstudenten Isabella Vold Ludviksen ved OsloMet – Storbyuniversitetet leder prosjektet. Tuva Bjørkvold er veileder for masterprosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Du får spørsmål om å delta fordi du er foresatt til en elev i målgruppen for forskningsprosjektet.

Hvis du samtykker til at barnet ditt kan være med i forskningsprosjektet, må du skrive under på «Samtykkeerklæring» på siste side i dette brevet.

Hvis du ikke har lyst til at barnet ditt skal være med i forskningsprosjektet, vil barnet få tilbud om alternativt undervisningstilbud som avtales sammen med læreren.

Hva innebærer det for barnet ditt å delta?

Når barnet spiller brettspillet med medelevene sine, blir det tatt videoopptak (film og lyd) av klassen, samt at klassen observeres som helhet av meg. Videoopptak og observasjon foregår under én undervisningsøkt der brettspillet testes ut. Elever som ikke vil delta i forskningsprosjektet vil under den ene undervisningsøkten være i et annet klasserom hvor det ikke filmes og ikke observeres.

Når klassen er ferdig med å spille brettspillet, vil enkelte grupper (tilfeldig valgt ut) bli intervjuet i fellesskap med utgangspunkt i videoopptak tatt under gjennomføring av brettspillet. Her skal vi blant annet snakke om hva som fungerte bra med brettspillet og hva som fungerte mindre bra. Det blir tatt videoopptak av svarene deres. Foresatte kan ta kontakt om de ønsker å se intervjuguiden på forhånd.

Til slutt innebærer det at etterarbeid til eventyret deres samles inn (eksempelvis tegninger, skriftlige fortellinger eller digitalt arbeid laget i Book Creator eller liknende).

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Det innebærer at det er opp til deg som foresatt om du ønsker at barnet ditt skal delta eller ikke. Det er bare deg og ditt barn som kan samtykke til å bli med. Å samtykke betyr at du synes noe er greit.

Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle personopplysninger om deg og barnet ditt vil da bli slettet.

Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller hvis du først sier «ja» og så «nei».

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene om barnet ditt til formålene vi har fortalt om i dette skrevet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Det er kun lærerstudent Isabella og veileder Tuva som har tilgang til opplysningene.

Følgende tiltak gjøres for å sikre at ingen uvedkommende får tilgang til personopplysningene:

- Navnet og kontaktopplysningene til barnet vil jeg erstatte med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data.
- Datamateriale som samles inn lagres på en passordbeskyttet forskningsserver.

I masteroppgaven blir alder og klasstrinn nevnt fordi det har relevans for oppgaven. Øvrige opplysninger som navn, kjønn, geografi og liknende er ikke relevant for oppgaven. Deltakerne vil dermed ikke kunne gjenkjennes i publikasjon av masteroppgaven.

Hva skjer med personopplysningene til barnet når forskningsprosjektet avsluttes?

Jeg ønsker å videreutvikle brettspillet etter endt lærerutdanning og dermed beholde all informasjon jeg samler inn ut 2024. Etter det vil vi passe på at all informasjon om barnet ditt er slettet.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om barnet ditt?

Vi behandler opplysninger om barnet ditt basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra OsloMet - Storbyuniversitetet har Personverntjenester vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettigheter

Så lenge barnet ditt kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om barnet ditt, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om barnet ditt som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om barnet ditt
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å vite mer om eller benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

Lærerstudent: Isabella Vold Ludviksen (+47 993 83 464) (isabella.ludviksen@gmail.com)

Veileder for masterprosjektet: Tuva Bjørkvold (tuvbj@oslomet.no)

Personvernombud ved OsloMet: Ingrid S. Jacobsen (ingridj@oslomet.no)

Hvis du har spørsmål knyttet til Personverntjenester sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med: Personverntjenester på epost (personverntjenester@sikt.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Med vennlig hilsen

*Lærerstudent
Isabella Vold Ludviksen*

*Veileder
Tuva Bjørkvold*

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet «*Det var en gang et eventyr*» - *et lekende og lærende brettspill* og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- at barnet mitt blir filmet både med video og lyd, samt observert av meg under utprøving av brettspillet.
- at barnet mitt deltar i et videostimulert intervju (gruppeintervju samtidig som vi ser på video av gjennomført undervisning der brettspillet «Det var en gang et eventyr» benyttes), samt at det blir tatt videoopptak under gruppeintervjuet.
- at det samles inn etterarbeid til brettspillet fra barnet ditt (eksempelvis tegninger, fortellinger, bookcreator og liknende).

(Navn på elev)

(Signert av foresatt, dato)

Vil du delta i forskningsprosjektet

«Det var en gang et eventyr» - et lekende og lærende brettspill?

Hei! Har du lyst til at klassen din skal være med i et forskningsprosjekt tilknyttet masteroppgaven min? Jeg er lærerstudent og vil undersøke hvordan et brettspill både kan utvikle elevenes kunnskaper om eventyr, men også bringe lek og bevegelse inn i klasserommet.

I dette skrevet får du som lærer informasjon om målene for prosjektet og hva deltakelse for deg og klassen din vil innebære.



Formål

Prosjektets formål er å utvikle et brettspill som egner seg for bruk i norskundervisningen i begynneropplæringen (elever på 1.-4. trinn). Hovedpoenget med brettspillet er at elevene skal samarbeide i grupper (cirka 3-4 elever) om å lage et eventyr. Dette gjøres i form av å samle inn ulike eventyrkomponenter (se bildet over). Samtidig som elevene spiller vil de møte på lekende utfordringer, som krever at de eksempelvis hopper og danser underveis. Når alle eventyrkomponentene er samlet inn kan læreren tilpasse hvordan etterarbeid gruppen skal fortsette med. Det kan være at eventyret de har samlet inn, skal tegnes, skrives, dramatiseres eller liknende.

Hvem er ansvarlig for forskningsprosjektet?

Lærerstudenten Isabella Vold Ludviksen ved OsloMet – Storbyuniversitetet leder prosjektet. Tuva Bjørkvold er veileder for masterprosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Du får spørsmål om å delta fordi du er lærer til elever i målgruppen for forskningsprosjektet.

Hvis du samtykker til å være med i forskningsprosjektet, må du skrive under på «Samtykkeerklæring» på siste side i dette brevet. Hvis du ikke har lyst til å være med, tar jeg ikke videre kontakt med deg.

Hva innebærer det for deg å delta?

Hvis du har lyst til å delta i prosjektet, innebærer det at det under utprøving av brettspillet (én undervisningsøkt) blir tatt videoopptak (film og lyd) av deg og elevene dine, samt at du og elevene dine observeres av meg. Elever som ikke vil delta i forskningsprosjektet vil under den ene undervisningsøkten være i et annet klasserom hvor det ikke filmes og ikke observeres.

Videre innebærer det at du hjelper med å sette sammen grupper av elever som ønsker å bli intervjuet med utgangspunkt i videoopptak tatt under gjennomføring av brettspillet. Her skal vi blant annet snakke om hva som fungerte bra med brettspillet og hva som fungerte mindre bra. Det blir tatt videoopptak av svarene deres.

Jeg ønsker videre å intervju deg med utgangspunkt i videoopptak tatt under gjennomføring av brettspillet. Det blir tatt videoopptak av svarene dine.

Til slutt innebærer det at etterarbeid til eventyret deres samles inn (eksempelvis tegninger, skriftlige fortellinger eller digitalt arbeid laget i Book Creator eller liknende).

Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Hvis du velger å delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Alle dine personopplysninger vil da bli slettet. Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller hvis du først sier «ja» og så «nei».

Elever som ikke vil delta i prosjektet vil få tilbud om alternativt undervisningsopplegg i samråd med deg. Det kan eksempelvis være å teste ut brettspillet uten at eleven filmes, observeres og intervjues.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke opplysningene du gir til formålene vi har fortalt om i dette skrevet. Vi behandler opplysningene konfidensielt og i samsvar med personvernregelverket. Det er kun lærerstudent Isabella og veileder Tuva som har tilgang til opplysningene.

Følgende tiltak gjøres for å sikre at ingen uvedkommende får tilgang til personopplysningene:

- Navnet og kontaktopplysningene dine vil jeg erstatte med en kode som lagres på egen navneliste adskilt fra øvrige data.
- Datamateriale som samles inn lagres på en passordbeskyttet forskningsserver.

I masteroppgaven blir klassetrinn nevnt fordi det har relevans for oppgaven. Øvrige opplysninger som navn, alder, kjønn, geografi og liknende er ikke relevant for oppgaven. Du vil dermed ikke kunne gjenkjennes i publikasjon av masteroppgaven.

Hva skjer med personopplysningene dine når forskningsprosjektet avsluttes?

Jeg ønsker å videreutvikle brettspillet etter endt lærerutdanning og dermed beholde all informasjon jeg samler inn ut 2024. Etter det vil vi passe på at all informasjon om deg er slettet.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler opplysninger om deg basert på ditt samtykke.

På oppdrag fra OsloMet - Storbyuniversitetet har Personverntjenester vurdert at behandlingen av personopplysninger i dette prosjektet er i samsvar med personvernregelverket.

Dine rettigheter

Så lenge du kan identifiseres i datamaterialet, har du rett til:

- innsyn i hvilke opplysninger vi behandler om deg, og å få utlevert en kopi av opplysningene
- å få rettet opplysninger om deg som er feil eller misvisende
- å få slettet personopplysninger om deg
- å sende klage til Datatilsynet om behandlingen av dine personopplysninger

Hvis du har spørsmål til studien, eller ønsker å vite mer om eller benytte deg av dine rettigheter, ta kontakt med:

Isabella Vold Ludviksen (lærerstudent)
Mobil: +47 993 83 464
E-post: isabella.ludviksen@gmail.com

Tuva Bjørkvold (veileder)
E-post: tuvbj@oslomet.no

Ingrid S. Jacobsen (personvernombud)
E-post: ingridj@oslomet.no

Hvis du har spørsmål knyttet til Personverntjenester sin vurdering av prosjektet, kan du ta kontakt med: Personverntjenester på epost (personverntjenester@sikt.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Med vennlig hilsen

Lærerstudent
Isabella Vold Ludviksen

Veileder
Tuva Bjørkvold

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om prosjektet «*Det var en gang et eventyr*» - *et lekende og lærende brettspill* og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- at jeg blir filmet både med video og lyd, samt observert under utprøving av brettspillet.
- å delta i et videostimulert intervju (intervju samtidig som vi ser på video av gjennomført undervisning der brettspillet «Det var en gang et eventyr» benyttes), samt at det blir tatt videoopptak under intervjuet.

Jeg samtykker til at mine opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vedlegg 4: Intervjuguide til elevene

Intervjuguide til elever

Nr.	Intervjuspørsmål
1	Nå har dere fått teste brettspillet. Hva tenker dere om det?
2	Hva trengte dere hjelp til av læreren deres? (Vise videopptak av situasjon der læreren er borte hos elevene)
3	Hva tenker dere om aktivitetskortene? (Vise videopptak av situasjon der elevene er aktive og beveger seg)
4	Hvordan var det å spille et brettspill som handler om eventyr?
5	Hvordan var det å samarbeide som gruppe? (Vise videopptak av en situasjon hvor samarbeid er sentralt)
6	Hvis dere ville gitt meg et tips til hvordan jeg kan gjøre brettspillet enda bedre – hva ville det vært?

Kommentar vedlegg 4: Da intervjuguiden ble godkjent av Sikt, var planen å benytte meg av videostimulert intervju (derfor står det at jeg skulle vise videopptak av ulike situasjoner). Dette gikk jeg bort ifra under selve gjennomføringen da elevene hadde alt så ferskt i minnet.

Vedlegg 5: Intervjuguide til læreren

Intervjuguide til lærer

Elevene skal omtales i generelle vendinger, som gruppe, enkeltelever trekkes ikke fram spesifikt.

Nr.	Intervjuspørsmål
1.	Hva tenker du om brettspillet?
2.	Hvordan var det å introdusere brettspillet for elevene?
3.	Hva trengte elevene hjelp eller veiledning med? (Vise videoopptak av situasjon der læreren er borte hos elevene)
4.	Hvordan opplevde du det at elevene beveget seg rundt i klasserommet der brettspillet krevde det? (Vise videoopptak av situasjon der elevene beveger seg)
5.	Hvordan opplevde du samarbeidet elevene seg imellom?
6.	Hvordan fungerte spillet for å lære om eventyrsjangeren? Hva tenker du elevene lærte? Hva savnet du eventuelt?
7.	Hvis du skulle gjennomført denne økten i en annen klasse, er det noe du ville gjort annerledes da og i så fall hva?
8.	Hvordan gikk det å avslutte brettspillet?
9.	Hvilke vurderinger ble gjort av deg da du bestemte hvilken form for etterarbeid elevene skulle gjøre?
10	I hvilken grad tenker du læringsutbyttet ...
10A.	Hvis 1. – 2. klasse: «uttrykke tekstopplevelser gjennom lek, sang, tegning, skriving og andre kreative aktiviteter» ble oppfylt? (vise etterarbeid)
10B.	Hvis 3. – 4. klasse: «utforske og formidle tekster gjennom samtale, skriving, lek, bevegelse og andre kreative uttrykk» ble oppfylt? (vise etterarbeid)
11	Har du noen andre innspill å komme med?

Kommentar vedlegg 5: Da intervjuguiden ble godkjent av Sikt, var planen å benytte meg av videostimulert intervju (derfor står det at jeg skulle vise videoopptak av ulike situasjoner). Dette gikk jeg bort ifra under selve gjennomføringen da elevene hadde alt så ferskt i minnet.

Vedlegg 6: Observasjonsskjema

Observasjonsskjema

Problemstilling: Hvordan utvikle et eventyrspill for begynneropplærings eleven, som involverer lek og fysisk aktivitet?

Forsknings spørsmål: (1) Hvordan fungerer det spiltekniske ved produktet? (2) Hvordan innarbeide lek og bevegelse i brettspillet? (3) Hvordan innarbeide eventyrshjangeren i brettspillet? (4) Hvordan motivere elevene for å samarbeide med hverandre?

Minutt	Aktivitet (Hva skjer i timen)	(1) Spilteknisk (Går det av seg selv eller må læreren hjelp?)	(2) Lek/bevegelse/aktivitet	(3) Eventyrshjangeren	(4) Samarbeid
1					
2					
3					

Vedlegg 7: ROS-analyse

ROS-analyse

Student: Isabella Vold Ludviksen

Studentnummer: s334284

Veileder: Tuva Bjørkvold

Tittel på masteroppgaveprosjektet: «Det var en gang et eventyr» - et lekende og lærende brettspill

Instrument/objekt	Hendelse	Årsak	Konsekvens	Tiltak
Mobiltelefon, Mac	<ul style="list-style-type: none"> • Tap eller tyveri av bærbart utstyr 	<ul style="list-style-type: none"> • Tyveri, tap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uvedkommende får tilgang til data. • Får ikke tilgang til mine data. • Får ikke gjennomført intervju. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sørg for at data lagres i Onedrive OsloMet og/eller ekstern harddisk. • Sørg for tilgang til alternativ mobil.
Videokamera	<ul style="list-style-type: none"> • Tap eller tyveri av bærbart utstyr. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tyveri, tap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Før gjennomføring: Kan ikke gjennomføre videoopptak eller videostimulert intervju. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ikke gå fra utstyr uten å vite at det er på et trygt sted (eksempelvis låst rom) • Sjekk batteriprosent på forhånd og/eller ha med lader og lade underveis.
	<ul style="list-style-type: none"> • Får ikke tatt videoopptak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tom for strøm eller lite batteri. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Fanger ikke opp lyden godt nok. 	<ul style="list-style-type: none"> • Videokamera er plassert for langt unna • Ikke god nok kvalitet 	<ul style="list-style-type: none"> • Etter gjennomføring: Mister verdifull informasjon, som jeg trenger til den senere analysen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Teste ut videokamera i god tid før datainnsamlingen. • Vurdere bruk av bordmikrofon.
Diktafon	<ul style="list-style-type: none"> • Tap eller tyveri av bærbart utstyr. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tyveri, tap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Før gjennomføring: Kan ikke gjennomføre intervju med opptak. • Etter gjennomføring: Mister verdifull informasjon, som jeg trenger til den senere analysen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ikke gå fra utstyr uten å vite at det er på et trygt sted (eksempelvis låst rom) • Sjekk batteriprosent på forhånd og/eller ha med lader og lade underveis.
	<ul style="list-style-type: none"> • Får ikke tatt lydopptak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tom for strøm eller lite batteri. 		
Informant	<ul style="list-style-type: none"> • Brudd på personvern /taushetsplikt 	<ul style="list-style-type: none"> • Informanten glemmer seg og oppgir data som kan føre til identifisering 	<ul style="list-style-type: none"> • Opptak kan ikke lagres og må slettes umiddelbart • Brudd på personvern. • Intervjuet må startes på nytt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sørg for at intervjuguiden ikke åpner for denne type informasjon

1

ROS-analyse

		av tredjepersoner, eller sensitiv informasjon om seg selv.		<ul style="list-style-type: none"> • Minne informanten i forkant av intervjuet på at personsensitiv informasjon samt informasjon som kan føre til identifisering av barn/elever ikke må forekomme.
Fil	<ul style="list-style-type: none"> • Uvedkommende kan kjenne igjen opplysninger i filen, da den ikke er tilstrekkelig avidentifisert 	<ul style="list-style-type: none"> • Det er ikke gjort godt nok arbeid med anonymiseringen i filen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brudd på personvern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sørg for at datamaterialet er anonymisert, og adskilt mellom to ulike enheter.
Koblingsnøkkel	<ul style="list-style-type: none"> • Koblingsnøkkel er ikke forsvarlig sikret 	<ul style="list-style-type: none"> • Koblingsnøkkelen er ikke oppbevart/lagret på egnet sted. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brudd på personvern. 	<ul style="list-style-type: none"> • Koblingsnøkkelen må oppbevares separat fra selve datamaterialet for å sikre at utenforstående ikke får tilgang til koblingen mellom navn og kode. • Sikre koblingsnøkkelen med passord.
Ekstern harddisk	<ul style="list-style-type: none"> • Tap eller tyveri av bærbart utstyr 	<ul style="list-style-type: none"> • Tyveri, tap. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uvedkommende får tilgang til data. • Får ikke tilgang til mine data. • Det blir vanskeligere for meg å gjennomføre den skriftlige og muntlige delen om den eksterne harddisken med data forsvinner. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sikre ekstern harddisk med passord. • Ikke gå fra ekstern harddisk uten å vite at det er på et trygt sted (eksempelvis låst rom)

2



Egenerklæring om opphav i entreprenøriell masteroppgave

Studenten(e) som gjennomfører entreprenøriell masteroppgave, skal fylle ut en egenerklæring, undertegne denne og levere sammen med den skriftlige delen av masteroppgaven. Hensikten er å klargjøre hva som er studenten(e)s eget verk, og hva som er gjort i samarbeid med andre. Der to eller tre studenter samarbeider, skal det ikke skilles på hvilken student som har gjennomført ulike sider ved masteroppgaven. Om et punkt ikke er aktuelt, skal dette stå tomt.

- Arbeid som er gjort av studenten(e) alene i masterprosjektet
 - Utvikling av konseptet med at elevene samler inn elementer til et eventyr, samtidig som de møter på lekende og aktive utfordringer underveis.
 - Eventyrhjulet med de ulike nivåene er funnet opp av meg. Jeg har selv designet denne ved hjelp av sektordiagram og grafiske elementer i Canva (<https://www.canva.com>).
 - Eventyrarket er funnet opp av meg. Jeg har selv designet denne i Canva (<https://www.canva.com>).
 - Froskekortene og dragekortene er funnet opp av meg. Jeg har selv designet disse i Canva (<https://www.canva.com>). Her har jeg satt sammen ulike grafiske elementer, bakgrunner og tekst. På baksiden av kortene har jeg limt på papir i glitter og klistremerker.
 - Spillbrettet er grafisk designet av meg i Canva (<https://www.canva.com>).
 - Gullmyntene er trebrikker, som er malt i gull av meg. Jeg har deretter limt på ulike symboler.
 - Spillbrikkene er figurer fra Canva (<https://www.canva.com>). Jeg har deretter laminert, klippet, samt limt på glitterpapir på disse. Jeg har plassert de i en gullklype, slik at de står.
 - Utarbeidet og designet en skriftlig bruksanvisning med grafiske elementer i Canva (<https://www.canva.com>).
 - Filmet og redigert en videobruksanvisning i programmet iMovie. Deretter lastet opp på YouTube: https://youtu.be/t8W_OnTzEXI
- Arbeid som er gjort i samarbeid med andre i masterprosjektet
- Arbeid som er gjort etter instruks fra studenten(e) i masterprosjektet
 - Pilen på eventyrhjulet er 3D-printet av en bekjent.
- Arbeid som er gjort av andre i masterprosjektet
- Bilder, grafikk, tegninger, layout, o.a. som er anvendt i produktet, men ikke produsert direkte til masterprosjektet
 - Alle grafiske elementer (spillbrettet, eventyrhjulet, eventyrarket, dragekortene, froskekortene, forsiden på spillesken) er utviklet med nettsiden Canva (<https://www.canva.com>).
 - Spillbrettet består av magnetiske firkanter kalt Magna-tiles (<https://www.magnatiles.com>). Jeg har deretter limt på de grafiske elementene.
 - Klistremerkene på dragekortene og froskekortene er grafisk hentet fra fra Canva (<https://www.canva.com>) og deretter produsert hos Sticker App (<https://stickerapp.no>)

- Spillesken er kjøpt blank hos Panduro (<https://panduro.com>) og pyntet av meg.
- Glitterarkene på baksiden av froskekortene og dragekortene, samt på spillesken, er kjøpt hos Panduro (<https://panduro.com>).
- Trebrikkene er kjøpt hos Panduro (<https://panduro.com>) og deretter malt og limt på av meg.
- Underlaget til eventyrhjulet er en palett kjøpt hos Panduro (<https://panduro.com>).
- Tusjene er kjøpt hos Norli (<https://www.norli.no/spill-og-puslespill/spill/ryktet-gar-erstatningspenner>).
- Tervingen er kjøpt hos Søstrene Grene (<https://sostrengrene.com/no>).
- Posen til spillbrikkene er kjøpt hos Søstrene Grene (<https://sostrengrene.com/no>).
- Gullklypene (som spillbrikkene står i) er kjøpt hos Søstrene Grene (<https://sostrengrene.com/no>).
- Svampen til å viske ut med er en kjøkkensvamp som er klippet til.

Jeg erklærer at jeg med dette har opplyst korrekt hvordan opphavet er til de ulike sidene ved masterarbeidet.

Oslo 10.05.23

Sted og dato

Isabella V. Ludviksen

Signatur student

Vedlegg 10: Innholdsanalyse syklus 1

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

Datakilder: (A) Transkribering av videoopptak av gjennomføringen av brettspillet, (B) Observasjonsskjema, (C) Transkribering av intervju av elevene, (D) Transkribering av intervju med læreren.

Forskningsspørsmål: (1) Hvordan fungerer det spilltekniske ved produktet? (2) Hvordan innarbeide lek og bevegelse i brettspillet? (3) Hvordan innarbeide eventyrsjangeren i brettspillet? (4) Hvordan motivere elevene for å samarbeide med hverandre?

Data-kilde	Empiri	Komprimering av empiri	Forsknings-spørsmål	Forslag til redesign
A	Elev 3: Hmm, kanskje. Jeg tror den her.. den der (peker på brikken Elev 1 holder) skal i hjørnet her! (Elevene ser på hvordan brettspillet er lagt ut på videoinstruksjonen).	Jeg har ikke vært tydelig nok på at elevene selv kan velge hvordan brettspillet kan settes sammen.	(1) Spillteknisk (4) Samarbeid	Vis flere forslag i instruksjonsvideoen /bruksanvisningen.
A	(Elev 4 tar de tre delene og forsøker å sette de sammen). Lærer: Jeg tror kanskje det er magneter, Elev 4, at du ikke egentlig trenger å... Tror dem bare skal settes sammen. Elev 1: Nei, det er ikke magneter! Lærer: Er det ikke magneter på de?	Ikke intuitivt for elev 4 og læreren hvordan kortholderen til aktivitetskortene skal settes sammen.	(1) Spillteknisk	Jeg bør 3D printe én sammenhengende holder (og ikke delt i tre deler). Usikkert om det er gjennomførbart før syklus nr. 2.
A	Elev 4: Hvem skal starte? Lærer: Nei, det tror jeg dere klarer å finne ut av. Da er det sånn at dere bare spiller og så spør dere meg hvis dere lurer på noe, ikke sant? Elev 1: Jeg vet hvordan vi kan finne ut hvem som skal starte. Den som får høyest Elev 3: ... høyest tall på terningen (sier det i kor med Elev 1).	Instruksjonsvideoen / bruksanvisningen sier ingenting om hvem som skal starte med å kaste terningen. Elevene klarer å finne ut av dette selv.	(1) Spillteknisk (4) Samarbeid	Tenke gjennom fordeler / ulemper på å legge føringer på om elevene skal bestemme dette selv eller ikke. Fordelen ved at elevene ikke har fått noen føringer er at de må øve seg på å bli enige / samarbeide med hverandre.

Side 1 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

A	Elev 4: Alle fikk én unntatt meg. (Begynner å kaste for å spille). Elev 1: Nei, men vi må også finne ut hvem som skal være and og hvem som skal være tredje og hvem som skal være sist.	Instruksjonsvideoen / bruksanvisningen sier ingenting om hvem som skal fortsette med å kaste terningen. Elevene klarer å finne ut av dette selv.	(1) Spillteknisk (4) Samarbeid	Ulempen ved at elevene ikke har fått noen føringer er at det kan ta opp mye tid. Forslag til redesign: Den som er yngst starter, deretter går man med klokken.
B	Elevene gjennomfører aktivitetskortet «Vis tre magiske trylleformler». De legger det på bordet i stedet for i kortholderen. Et par minutter senere har en av elevene plassert det riktig.	Noe utydelig hvor aktivitetskortene skal plasseres.	(1) Spillteknisk	Være tydeligere på plassering av aktivitetskortene. Et forslag er å merke kortholderen med tall fra 1-7.
A	Elev 1: (Stanser Elev 3 fra å åpne): Hei, du! Du gikk jo sånn, du gikk på skrå. Elev 3: Okei. (Prøver å gå på nytt). En, to, tre, fire, fem. (Får en gjenta brikke). Gjenta.	På instruksjonsvideoen blir det vist at man kan flytte seg i rette linjer, men det sies ikke eksplisitt at man ikke kan gå på skrå.	(1) Spillteknisk (4) Samarbeid	Vurderer om jeg skal presisere en plass at man må bevege seg i rette linjer.
A	Elev 2: En, to (går på skrå). Elev 1: Nei, det er ikke lov til å gå på skrå! Elev 3: Du kan gå en, to (peker på riktig rute). Elev 2: (Flytter på nytt) Elev 1: (Gjentar) Det er ikke lov til å gå på skrå.	To av elevene velger å gå på skrå, men blir rettet på.		
A	Elev 4: Nøkkel! Nøkkel, ja! Elev 3: Oi. (Hvisker) nøkkel. Elev 2: (Trekket et aktivitetskort). Elev 1: Nei! Du må ikke åpne et kort da! Elev 3: Jo. Elev 4: Når man får nøkkel må man det. Elev 1: Hmm? (Snur seg spørrende mot læreren). Lærer: Hva lurte dere på? Elev 4: Når Elev 2 fikk nøkkel. Da må h*n åpne den (peker på aktivitetskortene)? Lærer: Når Elev 2 får en rosa nøkkel. At du fikk den Elev 2. Og så skal du åpne eh, et rosa kort.	For elevene og læreren er det utydelig at dette er de riktige stegene når man får en blå / rosa nøkkel: 1. Få en nøkkel 2. Trekke et aktivitetskort 3. Vente til neste tur for å ta med seg nøkkelen videre til enten rosa eller blått felt.	(1) Spillteknisk	Jeg ønsker å beholde at elevene må gjennomføre et aktivitetskort før de bruker nøkkelen de får. Hvis det ikke er en sammenheng mellom disse kan elevene bevisst unngå å være aktive, og da forsvinner mye av poenget med spillet. Jeg bør imidlertid droppe momentet der elevene må ta med seg nøkkelen videre på sin

Side 2 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

	Elev 4: Elev 1 sa at Elev 2 ikke skulle gjøre det. (litt utydelig snakk) Lærer: Stemmer ikke det? (Ser spørrende på meg).			neste tur (det blir mye å huske på).
C	Spørsmål 2: Hva trengte dere hjelp til av læreren deres? Elev 4: Ehm om hva vi skal gjøre med rosa nøkkel og blå. Isabella: Mhm. Husker du hva (navn på læreren) sa da? Elev 4: At man skal ta... en sånn nøkkel da trekker man et sånt kort (viser aktivitetskort), og når man tar blå nøkkel trekker man også et sånt. Og når man .. Ehm når jeg for eksempel står på den med en nøkkel under (peker på rosa nøkkelfelt). Elev 3: Med rosa nøkkel under. Elev 4: Ja med rosa nøkkel hvis jeg står der når jeg får to (viser hvordan brikken flyttes). Da kan jeg flytte der. Og da trekker man nytt sånt kort (trekker et eventyrkort).	Når elevene får nøkler per nå må de enten trekke et rosa kort eller spinne den blå spinneren. Det virker forvirrende på dem at det er to ulike farger, siden det innebærer to ulike steg (enten trekke rosa kort eller spinne den blå spinneren).	(1) Spillteknisk	Forslag til redesign er å droppe de rosa kortene og heller legge til disse figurene som et ytterligere moment på spinneren. På den måten vet elevene at nøkkel = spinne spinneren. Spinneren kan deretter fargekodes ut fra de ulike elementene på eventyrarket.
D	Spørsmål 3: Hva trengte elevene hjelp eller veiledning med? Lærer: Det var litt sånn forvirring mellom alle de «Hva var det vi skulle gjøre nå igjen» (peker på de ulike fargene på brettspillet). Ehm og så. Men det var vel egentlig kanskje bare det dem trengte litt sånn hjelp med.. Og litt sånn nå må noen andre få snakke.			
A	Elev 1: Nå er det min tur. Elev 3: Ikke få gjenta igjen! (Elevene ler). Elev 1: (Kaster terningen og får seks). Seks. (Elevene bruker en del tid på å samarbeide om best mulig rute for Elev 1 og teller mulige løsninger høyt). (Elev 1 begynner å flytte).	Elevene bruker mye tid på å finne ut av best mulig rute for den som skal flytte brikken sin.	(4) Samarbeid	Beholde at elevene kan bevege seg fritt, da det oppmuntrer til positivt samarbeid.

Side 3 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

A	Elev 1: (Havner på et grønt felt og får en blå nøkkel). Elev 4: Yes! Elev 1: Hva skal jeg gjøre hvis jeg får blå nøkkel? (Henvender seg til læreren). Elev 2: Erhm, du skal trekke et sånt. Elev 1: Nei, da må jeg komme til en blå, for å ta den der (peker på den blå spinneren). Elev 3: Ja. Elev 2: Men skal du legge den under der (vil at nøkkelen skal stå under brikken til Elev 1)? (Elevene tuller litt med noe annet). Elev 1: Ehm Isabella. Lærer: Da må dere trekke et nytt aktivitetskort. Elev 1: Nei, ikke hvis jeg fikk blå.	For elevene og læreren er det utydelig at dette er de riktige stegene når man får en blå / rosa nøkkel: 1. Få en nøkkel 2. Trekke et aktivitetskort 3. Vente til neste tur for å ta med seg nøkkelen videre til enten rosa eller blått felt.	(1) Spillteknisk	Gå bort fra at nøkkelen er noe man må ta med seg videre til et annet felt (blir for mange steg å huske på).
A	Elev 2: (Trekker et rosa kort). Løve. Elev 1: Wow! Lærer: Husker dere hva dere må gjøre da? Elev 1: Skrive på en av disse (peker på eventyrarket) Elev 4: Eller tegne! Elev 1: Løven er hjelperen! Hjelperen! Det blir kult med hjelperen! (Elev 2 begynner å skrive inn «Løve» i ruten «hjelperen») Elev 1: (Ler). At løven er hjelperen!	Det virker som spesielt elev 1 synes det er spennende at de kan velge hvilken rolle løven skal ha i eventyret deres og at h*n gjør seg opp noen tanker om hvilken rute det er best at løven plasseres i (av hovedperson, hjelper, motstand og mål).	(3) Eventyr	Beholde karakteren løve, samt finne flere karakterer som kan skape like mye engasjement.
D	Spørsmål 10: I hvilken grad tenker du læringsutbyttet «uttrykke tekstopplevelser gjennom lek, sang, tegning, skrivning og andre kreative aktiviteter» ble oppfylt? (vise etterarbeid) Lærer: Nei, dem fikk jo. Vært fysisk aktive. Tegna. Nei, i ganske stor grad. Dem fikk jo vært superkreative. Og jeg elska å se på at det var en som «åh kanskje løven kan sånn» og så var det en som «jaa» assa. Det er jo det gullet der liksom som er gøy å spille videre på da.			

Side 4 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

A	<p>Elev 3: Jente Elev 1: Jente! Elev 3: Erhm. Skal vi være som en jente? Elev 4: Nei, det er ikke et sånt kort (peker på aktivitetskortene), det er et sånt kort (peker på tegnearket). Elev 1: Vi skal skrive på der! (Peker på tegnearket) (Elev 4 gir tegnearket til Elev 3). Elev 1: Kan målet være at vi skal redde jenta? Elev 4: Nei. Elev 2: Jo. Elev 1: Hvem stemmer for at målet skal være å redde jenta? (Rekker opp hånden fort). (Elev 3 rekker opp hånden. Deretter Elev 2.) Elev 4: Greit da (rekker opp hånden til slutt). Elev 1: Da må vi skrive det på mål.</p>	<p>Elev 3 trekker et rosa eventyrkort, som skal tegnes/skrives inn på eventyrarket deres. Elev 3 blander imidlertid dette med aktivitetskortene, og stiller spørsmål ved om de skal «være som en jente?». Det at man kan trekke to ulike typer kort kan virke forvirrende. Elev 1 forklarer at elev 3 blander type kort. Elev 1 foreslår at «jente» kan plasseres som «mål» og spør «Kan målet være at vi skal redde jenta?». Elev 4 svarer «nei». Da setter elev 1 i gang en avstemning og får med seg resten, én etter én.</p>	<p>(1) Spillteknisk (3) Eventyr (4) Samarbeid</p>	<p>Droppe eventyrkort, men implementere figurene som ytterste lag på spinneren. På den måten har man én bunke med aktivitetskort og én spinner. Komme med forslag til hvordan man kan bli enige om hvor kortene skal plasseres. Selv om elev 1 setter i gang en avstemning kan det virke som elev 4 følger h*n må si seg enig fordi de andre rekker opp hånden.</p>
A	<p>Elev 1: Nei! Den der må bort, siden du kom jo på en rosa. Elev 2: Men hvor skal jeg gå? Elev 1: De må bort for vi har brukt de opp. Vi har brukt de opp. Elev 2: Men hvor skal jeg gå? Elev 1: (Viser at h*n kan gå til et grønt felt). En, to, tre, fire. Elev 2: Nei, jeg må komme til en rosa. Elev 1: Du har brukt opp den rosa. Elev 2: Så da må jeg komme på en... Elev 1: Og du har også brukt opp rosa (tar vekk en annen spiller sin rosa nøkkel).</p>	<p>Instruksjonsvideoen / bruksanvisningen sier ingenting om brikker som er brukt opp. Elev 1 forstår likevel at det er en sammenheng mellom antall nøkler og antall ruter på eventyrarket, og forklarer dette til elev 2.</p>	<p>(1) Spillteknisk (4) Samarbeid</p>	<p>Eventyrarket bør få nøkkelsymboler på seg. På den måten kan man plassere den nøkkelen man finner på den ruten man velger å bruke.</p>
B	<p>Elev 2 får en blå nøkkel, men glemmer å trekke et aktivitetskort.</p>	<p>Rekkefølgen på hva man skal gjøre er komplisert.</p>	<p>(1) Spillteknisk</p>	<p>Tydeliggjøre at man må trekke et aktivitetskort når man får nøkkel.</p>

Side 5 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

B	<p>Snurrer den blå spinneren og får det magiske tallet 7, stedet slott og gjenstanden sjokolade. Elev 1 kommenterer at «slott» passer best til eventyr. Foreslår videre at det kan være en «sjokoladeløve», som kan smelte seg opp til flere biter.</p>	<p>Engasjerende at man kan velge hvilken del man trenger til eventyret sitt.</p>	<p>(3) Eventyr</p>	<p>Beholde spinneren, men muligens utvide denne til også å gjelde figurer.</p>
B	<p>Snurrer den blå spinneren og får det magiske tallet 9 (men elevene tror det er tallet 6).</p>	<p>Utydelig om tallet er 6 eller 9 ut fra hvilken retning man ser tallet.</p>	<p>(1) Spillteknisk</p>	<p>Sette på et punktum etter tallet 9 eller streke under for å tydeliggjøre at det er et magisk tall.</p>
B	<p>Elevene virker litt usikre på hvordan de skal avslutte spillet. Læreren må si at de må komme seg til «Snipp, snapp, snute» og at det holder med høyt nok tall på terningen (sier at de ikke trenger nøyaktig tall).</p>	<p>Selv om det er nevnt i instruksjonsvideoen og i bruksanvisningen husker ikke elevene hva de skal gjøre for å avslutte spillet.</p>	<p>(1) Spillteknisk</p>	<p>Tydeliggjøre hva som skjer når man er ferdig med å samle inn alle delene.</p>
B	<p>I mål må elevene gjenta alle de syv aktivitetskortene de har samlet inn. • Trylleformlene er mer tullete • Elevene teller fortene enn tidligere • Når de er mus gjør de om stemmen sin til å være pipete</p>	<p>Selv om elevene fortar seg gjennom alle kortene, virker det som om de har det gøy.</p>	<p>(2) Lek/bevegelse</p>	
D	<p><i>Spørsmål 4: Hvordan opplevde du det at elevene beveget seg rundt i klasserommet der brettspillet krevde det?</i> Lærer: Nei vi hadde jo et litt lite rom. Så ideelt sett skulle vi vært i et stort klasserom og da tror jeg hadde det fungert bedre med alt sammen også. Men jeg synes det fungerte fint her. Døm gjorde det dem skulle og... var jo. Litt sånn bli fort ferdig med de aktivitetene, men det er sånn det er tror jeg. Isabella: Ja. Lærer: Har litt med alderen og gjøre og. Isabella: Ja. Lærer: Så jeg synes det fungerte fint.</p>	<p>Læreren viser til at det var lite plass på grupperommet vi var på, men at aktivitetene likevel lot seg gjennomføre.</p>	<p>(2) Lek/bevegelse</p>	<p>Teste aktivitetene i et klasserom med bedre plass neste gang.</p>

Side 6 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

C	<p>Spørsmål 3: Hva tenker dere om aktivitetskortene? Elev 1: At det er veldig slitsomt. Elev 4: å gjøre tingene som står på de (smiler). Isabella: Slitsomt? Elev 2: Ja. Isabella: Hvis vi tar en runde på alle sammen. Dere (peker på elev 1 og 4) sier slitsomt. Hva sier dere andre da? Elev 4: Ehm. Det er ganske gøy å gjøre forskjellige bevegelser. Elev 1: (Begynner å lese på aktivitetskortene med lav stemme). Elev 4: For eksempel (Plukker opp et aktivitetskort og leser hva som står der). For eksempel hopp ni ganger som en frosk (går til side for å hoppe ni ganger som en frosk).</p> <p>Spørsmål 3: Hva tenker dere om aktivitetskortene? Isabella: Er det noe bevegelse dere savnet? Elev 1: Ja, å.... Elev 4: Åh! Jeg vet. (Viser push ups på gulvet). Isabella: Push ups? Ja. Bra. Elev 1: Jeg savner å breake. Isabella: Du savner å breake? Kjempebra. Hva med dere andre? Var det noe dere savnet? Elev 2: Mm, å tøy! Isabella: Å tøy. Fint. Ja, for det er jo mange former for å bevege seg. Det er ikke sikkert at de jeg har funnet er de beste. Det kan hende det er mye jeg har glemt. Elev 3: Stupe kråke. Isabella: Stupe kråke ja. Mhm. Elev 1: Men det er litt dårlig å gjøre på hardt gulv. Elev 4: Stupe kråke, stupe kråke.</p>	Elev 4 sier seg enig i at det er slitsomt, men sier samtidig at det er gøy med aktivitetskortene. Det at h*n uoppfordret trekker et kort, for deretter å hoppe ni ganger som en frosk, kan tyde på at det er mer gøy enn slitsomt.	(2) Lek/bevegelse	Beholde aktivitetskortene, men legge til flere varianter av bevegelse.
---	--	--	-------------------	--

Side 7 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

D	<p>Spørsmål 1: Hva tenker du om brettspillet? Lærer: Jeg tenker jo at det er veldig fin.. assa det skaper veldig mye engasjement. Isabella: Mhm. Lærer: Sjølv om døm ikke nødvendigvis sa det på tilbakemeldingene, så jeg at det gjorde det. For det handler om spørsmålene. Det handler ikke om. Dem synes det var morsommere enn det de ga uttrykk for etterpå så jeg. Og at dem.. det er mye sånn leikenhet. At døm kan få lov til å være med. Nå kan dere få bestemme hvordan det skal se ut. At dem kan liksom «oi, vi kan gjøre det sånn og sånn» (flytter på magnetene). At det det er ikke så mange sånne typer spill, samtidig som det er masse læring i det. Både i samarbeid. Det er masse samarbeid her. Ganske avansert samarbeid. Som jeg synes er fint. Ehm. Og at det er på en måte den eventyr.. Det er en veldig lettvinnt måte for dem å lage et eventyr på. Det blir et produkt da. Og de var jo tydelige stolte «Åh det her har vi laga» liksom. Det blir noe ut av det.. til slutt. Isabella: Ja. Lærer: Så jeg synes det er veldig fint. Kunne tenke meg å prøve det med hele klassen en gang. Isabella: Så hyggelig. Lærer: Ja. Så det her tror jeg er en veldig fin vei inn både for døm som synes det er lett å jobbe med norsk og eventyr og døm som synes det ikke er så lett. Jeg har jo begge deler. Så jeg tenker at det er en super måte. Og at det kan også tilpasses litt ut fra hvem som spiller da. Tenker jeg. Isabella: Mhm. Lærer: Det er mulighet for her er det mye voksenstøtte, eller lite voksenstøtte. Eller at man kan</p>	Læreren har observert at spillet skapte mye engasjement hos elevene (selv om elevene ikke påpekte dette selv i deres intervju). Læreren sier at det gjennom brettspillet er enkelt for elevene å lage et eventyr. H*n trekker også frem at det fungerer både for de elevene som synes eventyr er enkelt å jobbe med og de som ikke synes det er så enkelt. Læreren beskriver at spillet legger opp til avansert samarbeid som noe positivt.	(2) Lek/bevegelse	(3) Eventyr
			(4) Samarbeid	

Side 8 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

	legge til noen regler som gjør at det blir, hvis man trenger litt strammere linjer, så kan man det eller ja.			
D	<i>Spørsmål 5: Hvordan opplevde du samarbeidet elevene seg imellom?</i> Lærer: Jeg synes dem var gode til å finne løsninger. Mm. Og ganske gode til å slippe hverandre til, sjølv om det var en som dominerte. Men jeg opplevde ikke at de andre ga seg for å gi seg, men at det var rett og slett litt stemning.. Så jeg synes dem var ganske gode. Isabella: Mhm. Lærer: Eh, dørm er sju år liksom..	Læreren trekker frem at samarbeidet elevene seg imellom fungerte bra med tanke på at de er syv år.	(4) Samarbeid	
D	<i>Spørsmål 6: Hvordan fungerte spillet for å lære om eventyrsjangeren? Hva tenker du elevene lærte? Hva savnet du eventuelt?</i> Lærer: Dem fikk jo repetert liksom alle de sjangertrekkene, magisk tall, motstand, gjenstand, mål, hjelper.. Dem fikk det jo veldig sånn på plass. Og jeg tror kanskje at hvis det hadde vært en sånn hindring eller vært noen små eventyrmomenter til.. det hadde ikke trengt å være så mange, men noen få. Så hadde de kanskje vært enda mer sånn «Å nei». «Det var en gang», «snipp, snapp, snute» det er helt sånn logiske start og slutt og sånn. Og masse fine ting her (peker på spinneren) som jeg tror assa sånn. Den her aleine er jo kjempetin. Isabella: Mhm.	Læreren peker på at eventyrsjangeren er dekket på mange områder, men at det også kunne vært en idé med en hindring eller liknende for å skape ytterligere engasjement.	(3) Eventyr	Legge til en hindring i spillet. Beholde eventyrspinneren, men gjøre den større, samt fargekode den på en annen måte.

Side 9 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

	Lærer: Å ha en sånn.. Nå skal vi skrive. Åh jeg vet ikke hva jeg skal skrive. Okei, du skal skrive om (spinner på den blå spinneren). Den der er jo helt super. Isabella: Det er hyggelig. Lærer: Så den er jo assa et kjempegodt verktøy tenker jeg.			
D	<i>Spørsmål 6: Hvordan fungerte spillet for å lære om eventyrsjangeren? Hva tenker du elevene lærte? Hva savnet du eventuelt?</i> Lærer: Tenker dem har den kronologien litt. At hva og hvilke elementer som må være med. Og der dem er nå så tenker jeg det er mer enn nok for dørm å holde styr på. Ikke for mye, ikke for lite. Ehm jeg kunne vel som elev 3 kanskje sa tenke meg at.. kunne det vært et a4 ark liksom (peker på eventyrarket).	Læreren peker på at kronologien på eventyrarket fungerer bra (innledning, hoveddel og avslutning).	(1) Spillteknisk (3) Eventyr	Gjøre eventyrarket større. Det er samtidig en balanse mellom å gjøre det større og samtidig passe på at de syv rutene får plass på samme rad.
C	<i>Spørsmål 1: Nå har dere fått teste brettspillet. Hva tenker dere om det?</i> Elev 1: Og. Jeg synes at det hadde vært kult om man kunne fått flere lengre ark (viser eventyrarket), sånn at man kunne fått frem flere ting i historien. Isabella: Oi. Kommer du på noen ting som kunne vært fint å ha med? Elev 1: Mm jaa. At geiten kanskje var fanget på et sjøøverskip og at prinsessen egentlig er en blodtøstig pirat. (Fortsetter å snakke om hvordan eventyret kan være)	På eventyrarket er det syv ruter (hovedperson, sted, hjelper, magisk tall, mostander, gjenstand og mål). Jeg forstår elev 1 slik at h*n ønsker flere ruter og forsøker å høre hvilke det kunne vært. Elev 1 tror jeg spør om hvordan eventyret deres kunne vært.		
C	<i>Spørsmål 6: Hvis dere ville gitt meg et tips til hvordan jeg kan gjøre brettspillet enda bedre – hva ville det vært?</i> Elev 4: At brettet kunne vært litt større (viser med hendene hvor stort h*n ønsker at det skal være).	Elevene vil at selve brettspillet, samt eventyrarket skal være større.		

Side 10 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

	<p>Isabella: Enda større? At sånn at man hadde enda flere gjenta-brikker for eksempel? Elev 4: Ja og så kunne man.. Elev 1: Ikke flere. Elev 4: Og så kunne man vært flere spillere hvis det hadde vært større. Isabella: Mhm. Hva tenker du? (Henvender seg til elev 2) Elev 2: Mm, jeg tenker at det kunne vært større og med flere spillere og at den her (viser eventyrarket, men snakker litt utydelig). Isabella: Enda flere ruter her også? Elev 2: Ja. Isabella: Mhm. Det er en god idé at hvis hele (peker på brettspillet) er større bør kanskje også den (peker på eventyrarket) være større. Elev 2: Mhm. Isabella: Mhm. Hva tenker du elev 3? Elev 2: At man skal ha mer plass til å tegne og skrive på den (peker på eventyrarket). Isabella: Ja, at jeg lager denne her større (løfter opp eventyrarket). Elev 2: Ja.</p>			
C	<p><i>Spørsmål 4: Hvordan var det å spille et brettspill som handler om eventyr?</i> Elevene i kor: Gøy Isabella: Vil noen fortelle litt om hvorfor det var gøy? Elev 4: På grunn av da kunne man liksom lage sitt eget eventyr på den (viser eventyrarket). Elev 3: I spillet</p>	<p>Elevene sier at det er gøy at de kunne lage sitt eget eventyr.</p>	(3) Eventyr	Beholde eventyrarket.
D	<p><i>Spørsmål 9: Hvilke vurderinger ble gjort av deg da du bestemte hvilken form for etterarbeid elevene skulle gjøre?</i></p>	<p>Læreren valgte etterarbeid <i>tegning</i> med utgangspunkt i at elevene var på et ulikt faglig nivå.</p>	(3) Eventyr	

Side 11 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

	<p>Lærer: Da tenkte jeg at de fire har veldig ulike skriveferdigheter og leseferdigheter. Noen skriver og leser veldig godt. Noen strever mer med det. For at det skulle så likt som mulig for alle.. jeg vurderte tegneserie. Gikk det litt i glemmeboka. Men jeg er glad for at jeg bare valgte en tegning. For da fikk dem visualisert for oss hva dem liksom fikk med seg. Og så ble dem jo ikke helt ferdig, men jeg har lyst å prøve å få tid til at de skal gjøre det ferdig.</p>			
D	<p><i>Spørsmål 9: Hvilke vurderinger ble gjort av deg da du bestemte hvilken form for etterarbeid elevene skulle gjøre?</i> Lærer: Eller så hadde det vært spennende å dramatisert hvis vi hadde hatt mer tid eller.. jeg tenkte faktisk på lydbok. At vi sammen kunne skrivi det. Det var en gang... Hvis vi hadde hatt enda mer tid og så kunne dem lest inn... Det her er egentlig et sånt podkastrom (peker på rommet vi sitter i). Så vi har, (navn på skole) har en egen podkast... (utydelig snakk) Isabella: Ja, det er gøy. Lærer: ... kunne laget en lydbok. Så hvis vi kunne gjort det her med flere forskjellige grupper i klassen sånn at alle kunne laget hver sin lydbok for eksempel. Det hadde vært kjempespennende. Isabella: Ja det er gøy. Det har jeg jo ikke tenkt selv en gang, så veldig bra innspill.</p>	<p>Læreren foreslår etterarbeid jeg selv ikke har tenkt på (i form av podkast/lydbok).</p>	(3) Eventyr	Legge til «podkast» som forslag til mulig etterarbeid man kan gå videre med når man er ferdig med å spille.
D	<p><i>Spørsmål 11: Har du noen andre innspill å komme med?</i> Lærer: Men det går jo an å teste litt. At dem blir litt sånn like, samtidig som symbolet er helt riktig. Assa. Ehm. Og da kan du jo også ende opp med... for her har du jo like mange rosa og blå regner jeg med (teller over). Så da kan du ende opp med på en måte å trekke</p>	<p>Læreren peker på at elevene bør få mulighet til å bytte ut elementene de samler inn.</p>	(1) Spillteknisk	Gå vekk fra løse eventyrark og lage en laminert utgave (som fungerer som en whiteboardtavle). På den måten kan elevene enkelt viske ut om de ønsker å bytte elementer til eventyret sitt. Den nye

Side 12 av 13

Innholdsanalyse fra syklus nr. 1

	for mange rosa eller for mange blå, men det kan jo også være en mulighet da. Si (trekker et kort) «Oi gammel dame», «åh det er mye morsommere med gammel dame enn løve». At de har muligheten til å bytte ut. For å optimalisere eventyret sitt da.		versjonen bør også være større, slik at det blir noe bedre plass til å skrive og tegne.
D	<p><i>Spørsmål 11: Har du noen andre innspill å komme med?</i></p> <p>Isabella: Nei for en ting jeg har diskutert med veilederen min var om den der (peker på eventyrarket) var mer sånn whiteboard-aktig. At man kan viske ut ...</p> <p>Lærer: Ja ja ja.</p> <p>Isabella: Ehm. Så da er spørsmålet om man skal gå for det eller mer sånn yatzy ark hvis du skjønner</p> <p>Lærer: Ja</p> <p>Isabella: ... at det er ark du river ut eller at det er en du kan viske på.</p> <p>Lærer: Nei da ville jeg definitivt tatt whiteboard. Det synes dem er morsommere også. Det løser jo alt egentlig.</p> <p>Isabella: Ja, ikke sant.</p>	Jeg nevner at et forslag jeg har vært innom er å lage en whiteboard-variant av eventyrarket. Læreren sier seg enig i at det er en god løsning.	

Vedlegg 11: Innholdsanalyse syklus 2

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

Datakilder	Gruppe 1 (Elev 1, 2, 3 og 4)	Gruppe 2 (Elev 5, 6, 7 og 8)	Gruppe 3 (Elev 9, 10, 11, 12)	Gruppe 4 (Elev 13, 14, 15, 16)	Lærer
Transkribering av videoopptak av gjennomføring av brettspillet	A	B			
Observasjonsskjema			C		
Transkribering av videoopptak av intervju	D	E	F	G	H

Forsknings spørsmål: (1) Hvordan fungerer det spilltekniske ved produktet? (2) Hvordan innarbeide lek og bevegelse i brettspillet? (3) Hvordan innarbeide eventyrsjangeren i brettspillet? (4) Hvordan motivere elevene for å samarbeide med hverandre?

Hvordan lese innholdsanalysen? Datakildene er kategorisert etter bokstavene A-H, samt fargene gul, blå, grønn, rosa og lilla. På den måten kan man eksempelvis følge hvordan gruppe 1 spiller brettspillet (Gul A), samt hva de sier om brettspillet i intervjuet etterpå (Gul D). Datakildene er videre i stor grad strukturert etter situasjoner som har noe med hverandre å gjøre. Forsknings spørsmålene er nummerert fra (1) – (4).

Datakilde	Empiri	Komprimering av empiri	Forsknings spørsmål	Forslag til redesign
A	Elev 1: Dere vi må hoppe ni ganger som en frosk. Elev 3: Okei. Vi har i alle fall en nøkkel da. (Elev 1 starter å hoppe, Elev 3 følger etter) Elev 2: Dere her her, kom (får den rosa nøkkelen fra elev 4 og legger den på eventyrarket på rosa farge). (Elev 3 teller høyt til ni) Elev 1: Hopp ni ganger som en frosk (snakker til Elev 2 og Elev 4, som ikke har startet enda). Elev 1: Vi tar hovedpersonen. Dere vi tar hovedpersonen. Elev 3: Vent. Vi må vente til alle er ferdig. Elev 1: Hovedpersonen! Elev 4: (Teller ferdig til ni). Okei, det var slitsomt. Elev 1: (Spinner eventyrhjulet). Dere vi må ha hovedpersonen! (Viser at pilen landet på gris).	Gruppe 1 har forstått sammenhengen mellom nøkkel og aktivitet fordi de trekker et aktivitetskort før de spinner eventyrhjulet.	(1) Spillteknisk	Beholde fargekodede nøkler.
		Gruppe 1 gjør ikke aktivitetene samtidig.	(1) Spillteknisk (4) Samarbeid	Jeg må tydeliggjøre i instruksjonen at elevene skal gjøre aktivitetene samtidig som gruppe.
		Elev 4 synes det var slitsomt å hoppe ni ganger som en frosk.	(2) Lek/bevegelse	Passer på at det er variasjon i aktivitetsnivå på aktivitetskortene.

Side 1 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	Elev 1 og 2 i kor: Gris! (ler).	Det skaper engasjement hos elev 1 og elev 2 at hovedpersonen blir en gris.	(3) Eventyr	Beholde «gris» som element.
B	Elev 5: Nøkkel! Elev 7: Hvilken farge er det? Elev 5: Grønn! Elev 7: (Ser på eventyrarket at grønn betyr magisk tall) Magisk tall. Elev 8: Spinn! (Peker på eventyrhjulet) (Utydelig lyd) Elev 5: 12! Elev 8: Hvorfor må du skrive? Det er urettferdig (snakker til Elev 7). (Elev 8 og C sier nei og jo frem og tilbake) Elev 5: Elev 7, din tur.	Første gang gruppe 2 får nøkkel glemmer de å trekke et aktivitetskort før de spinner eventyrhjulet.	(1) Spillteknisk	To løsninger 1) Tydeliggjøre sammenhengen mellom nøkkel → aktivitet → spinne eventyrhjul, eller 2) Finne opp et alternativ som ikke innebærer like mange steg, men som samtidig ivaretar at elevene får vært i aktivitet (at dette ikke blir et felt de dropper)
		Det er elev 5 sin tur, men elev 7 skriver på eventyrarket. Elev 8 opplever dette som urettferdig.	(4) Samarbeid	To løsninger 1) Tydeliggjøre at det er den som har «sin tur», som også skriver på eventyrarket. 2) Skrive i bruksanvisningen at alle minst én gang skal skrive på eventyrarket (fordi det kan variere hvem som uansett får en nøkkel).
C	Elevene får en nøkkel og snurrer eventyrhjulet. Her får de «gutt». De glemmer at de skal trekke et aktivitetskort først. De glemmer denne rekkefølgen ytterligere to ganger i løpet av spillet.	Det er forvirrende med rekkefølgen nøkkel → aktivitet → spinne eventyrhjul → skrive på eventyrarket.	(1) Spillteknisk	To løsninger 1) Tydeliggjøre sammenhengen mellom nøkkel → aktivitet → spinne eventyrhjul, eller 2) Finne opp et alternativ som ikke innebærer like mange steg, men som samtidig ivaretar at
B	Elev 5, 7 og 8: Rosa! Elev 6: Ah, alle dere får nøkler. Elev 8: Nei, vi glemte å trekke! (Peker på aktivitetskortene). (Elev 7 trekker et aktivitetskort).	Den andre gangen gruppe 2 får en nøkkel kommer de på at de må fullføre et aktivitetskort før de spinner eventyrhjulet.		

Side 2 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	Elev 6: Åh, du må også trekke! (Til Elev 5, som glemte det på sin første tur) (Elev 5 trekker et aktivitetskort). Elev 8: Da må vi gjøre begge deler. (Gjennomfører aktivitetskortene «Gå i 12 sekunder som en konge» og «tramp 3 ganger som bukkene Bruse»).			elevene får vært i aktivitet (at dette ikke blir et felt de dropper)
A	Elev 1: Ikke få det der gjenta kortet. (Elev 3 flytter brikken sin, lander på grønt felt og får en gjentabrikke) Elev 1 og 2 i kor: Nei! (Ler. Går opp for å gjenta de to aktivitetskortene de har samlet). Elev 4: Ne-he-hei! (Ler. Følger etter for å gjenta aktivitetskortene med Elev 3)	Gruppe 1 har forstått gjentabrikken og gjentar de to aktivitetskortene de har samlet inn.	(1) Spillteknisk (2) Lek/bevegelse	Det spilltekniske ved gjentabrikken er forståelig for gruppe 1 og 2. Beholde gjentabrikker, men kutte ned på antall (per nå er det syv stykker – like mange som antall nøkler).
B	Elev 6: (Havner på gjentabrikke) Nei! (Alle elevene ler og starter med å gjenta aktivitetskortene de har)	Selv om elevene sier «Nei!» til gjentabrikkene, tyder latteren deres på at de synes det er gøy likevel.		
H	Spørsmål 11: <i>Har du noen andre innspill å komme med?</i> Lærer: Det var kanskje noen som synes det var litt mang.. Jeg vet ikke om du hørte det men sånn «åh» da det. Kanskje litt mange sånne (holder en gjentabrikke), men assa. Det er så pirkete at det.	Det er for mange gjentabrikker.		
A	(Elev 3 får gjentabrikke. Aktivitetskortene flyter på bordet). Lærer: Ok, men det er derfor de skal ligge i rekkefølge. Så dere vet hva dere skal gjøre først. Legg de i rekkefølge sånne som dere har fått de. Elev 1: Jeg husker (legger de i riktig rekkefølge med Elev 2).	Læreren minner gruppe 1 på at aktivitetskortene skal ligge i rekkefølge.	(1) Spillteknisk (2) Lek/bevegelse	Lage en kortholder til aktivitetskortene (slik jeg hadde i syklus 1), markert med tall fra 1-7.
A	(Elev 1 havner på ?-feltet og må trille terningen). Elev 2: Neeei. Elev 1: Det er ikke noe nei.	Elev 2 tror det er dumt å havne på ?-feltet, men elev 1 svarer at «det er ikke noe nei». Elev 1 forstår at man	(1) Spillteknisk	Innholdet i spørsmålstegn kortet fungerer fint, men redesign dette

Side 3 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	(Kaster terningen og får tre. Leser på spørsmålstegn kortet at de kan velge hvilken aktivitet de vil gjøre igjen). Elev 1: Dere vi gjør. Dere vi gjør. Ehm. Gå ni. Gå ni skritt som en mus (Elev 1 og Elev 2 gjør dette fort).	skal kaste terningen på nytt og gjøre det som står på spørsmålstegn kortet.		feltet til å ha mer eventyrpreg over seg.
B	(Elev 7 kaster og får terningkastet fem. Elev 7 flytter fem skritt på skrått og lander på spørsmålstegn-feltet). Elev 7 og 5 i kor: Fem! Elev 6: Kast. Elev 5: (Leser opp fra spørsmålstegn-kortet). Ingenting skjer. Elev 6: Kast! Nei, kast! Elev 5 ler. Elev 6: Nei, nei, du må kaste (henvender seg til Elev 7).	Gruppe 2 tolker spørsmålstegnfeltet på to forskjellige måter. Elev 5 og 7 tror at man skal gjøre det terningkastet man nettopp fikk da man landet på spørsmålstegnfeltet (som er feil). Elev 6 har forstått at man skal kaste terningen på nytt (som er riktig), og så gjøre det terningkastet sier.	(1) Spillteknisk	Bytte ut spørsmålstegnfeltet med en eventyrfigur som gir oppgaver. Tydeliggjøre at terningen skal kastes på nytt.
E	Spørsmål 2: <i>Hva trengte dere hjelp til av læreren deres?</i> Elev 7: Jeg sa til dere at når vi lander på den så må vi kaste en gang til. (Peker på spørsmålstegnfeltet på brettet). Elev 8: Men det visste vi ikke, men så kom (navn på læreren) og sa det. Men vi spurte jo ikke. Elev 7: Jeg sa jo det 500 ganger da.	Elev 7 sier h* n forstod underveis hva som var riktig å gjøre når man landet på spørsmålstegnfeltet (selv om empirien i forrige rad viser motsatt).	(1) Spillteknisk	
A	Elev 1: Alle sammen bare gå til mål og ikke gå på spørsmålstegnet. Bare gå på det grønne for å komme dere i mål. Elev 3: Er det meg? Elev 1: Ja. Bare prøv å komme deg i mål. Elev 3: Hvorfor kan vi ikke gå på spørsmålstegnet? Elev 1: Fordi da kan vi miste en av nøklene. Elev 2: Nei. Elev 1: Jo.	Gruppen har samlet inn alle nøklene og dermed er eventyrarket komplett. Det eneste som gjenstår er å komme seg til mål. Elev 1 har forstått at om de havner på spørsmålstegnfeltet risikerer de å miste en av nøklene sine og dermed en av de syv elementene på eventyrarket sitt (oppgaven på spørsmålstegn kortet sier nemlig at om	(1) Spillteknisk (4) Samarbeid	Endre spørsmålstegnarket til noe mer eventyrpreg. Vurdere om dette heller skal være en bunke med kort e.l. Da kan det være mer spennende å havne på dette feltet – for da vet du ikke hva du får før du trekker et kort.

Side 4 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	Lærer: Men gå dit du har lyst Elev 3. Elev 1: Dere mister en av nøklene og må viske ut ruten på eventyrarket (leser opp fra spørsmålstegetkortet).	man triller terningen og får terningkastet seks mister man en nøkkel).		
H	Spørsmål 11: Har du noen andre innspill å komme med? Lærer: Og så var det. Så merka jeg at på slutten da. Ehm. Når alle bare ville inn i mål fordi de hadde fylt ut denne (peker på eventyrarket) så var det noen som sa: «Ikke gå på spørsmålsteget!» fordi «Da må vi bytte ut noe».	En utfordring med spørsmålstegetarket er at elevene bevisst kan unngå å havne på spørsmålstegetfeltet på grunn av en av de «negative» oppgavene på arket.		
B	Elev 5: En, to... Elev 8: Jeg tryller deg til en heks! (peker på Elev 6) Elev 5: Jeg tryller deg til... (utydelig) Elev 8: Jeg tryller deg til en frosk! (peker på Elev 5) (Elev 6 går opp på stolen og later som h*n er en heks ved å lage hekselatter) Elev 5: Et snegler! (peker på Elev 8) Elev 7: Nå spiser du snegler.	Elevene trekker aktivitetskortet «Vis 3 magiske trylleformler». De finner selv opp innholdet i disse og lever seg inn i det som blir sagt (bl.a. ved å le som en heks).	(2) Lek/bevegelse (3) Eventyr	Beholde aktivitetskortet «Vis 3 magiske trylleformler»
C	Elevene skal gjennomføre aktivitetskortet «Gå i 9 sekunder som en løve». De forter seg, og ni sekunder er i realiteten mer som to sekunder.	Elevene gjør ikke som aktivitetskortet ber om.	(1) Spillteknisk (2) Lek/bevegelse	Være tydeligere på at aktivitetene skal gjennomføres slik det står beskrevet på kortet (f.eks. ved at gruppen teller ni sekunder høyt samtidig).
C	Elev fra en annen gruppe kommer bort og forteller om hvilke elementer de har fått i sitt eventyr.	Ser ut til at spillet skaper engasjement på tvers av gruppene fordi elevene deler uoppfordret med hverandre hvordan eventyret deres tar form.	(3) Eventyr	
B	Elev 9 (fra gruppe 3): Elev 7, vi har en gris som motstand! (Kommer bort fra sin gruppe). Elev 7: (Ler) En gris som motstand Elev 9: Vi kunne velge å ta den bort, men (utydelig lyd). (Elev 6 går bort til gruppe 4 og snakker med elev 13)			

Side 5 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	Elev 13: Har dere så mange nøkler? (Elev 7 viser elev 9 det nyeste aktivitetskortet de har fått. Elev 9 starter med å lese det opp). Elev 13: Dere, vi mista en nøkkel! Elev 6: Hæ? Elev 13: Vi mista en nøkkel! Vi traff en sånn greie og så mista vi en nøkkel			
B	Elev 7: men folkens, folkens, blå nøkkel, hva betyr det? Elev 5: Sted! Elev 8: Spinn i vei! (Elev 7 spinner eventyrhjulet) Elev 5 og C i kor: Slott! Elev 5: Yes! (Utydelig lyd) Elev 5: Slott! S-L-O-T-T (staver for Elev 7)	Elev 5 hjelper elev 7 ved å stave ordet «slott» uoppfordret.	(4) Samarbeid	
C	Elevene plasserer nøklene de finner på eventyrarket sitt på riktig farge.	Det virker som det er en god sammenheng mellom fargene på nøklene, eventyrhjulet og eventyrarket.	(1) Spillteknisk	Beholde de fargekodede nøklene på eventyrarket.
C	Elev «Det var morsomt spill».	En av elevene på gruppe 3 sier uoppfordret at spillet er morsomt til resten av gruppen underveis i spillingen.	(2) Lek/bevegelse	
D	Spørsmål 1: Nå har dere fått teste brettspillet. Hva tenker dere om det? Elev 1: Ja sånn... veldig bra. Elev 4: Ja, det er faktisk veldig gøy. Og litt sånn rart.	Elevene peker på at det som er gøy med brettspillet er at de får lage sin egen historie, samt at det er gøy med kortene (eleven mener aktivitetskortene)	(2) Lek/bevegelse (3) Eventyr	Beholde eventyrark. Beholde aktivitetskort.

Side 6 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>Elev 3: Jeg skjønnte ikke spillet først, men så syns jeg det egentlig var veldig kult.</p> <p>Elev 4: Det var veldig fin historie faktisk, til slutt.</p> <p>Isabella: At dere fikk en fin historie?</p> <p>Elev 3: Ja.</p> <p>Elev 4: Ja. Det synes jeg.</p> <p>Isabella: Hva tenker dere er gøy med spillet da?</p> <p>Elev 4: At vi liksom ...</p> <p>Elev 1: .. lager vår egen historie da.</p> <p>Isabella: Ja.</p> <p>Elev 1: og så hadde jeg også kanskje litt lyst til å ha sånn at det var konkurranse da.</p> <p>Elev 4: Og så var det litt gøy med de kortene.</p> <p>Elev 1: Ja.</p>	<p>Elev 1 sier h*n ønsker at det kunne være mer konkurransepreg over spillet. Uttalelsen kan ses i lys av at samarbeidet på denne gruppen ikke alltid fungerte så bra.</p>	(4) Samarbeid	Være tydeligere på at det er et samarbeidsspill i bruksanvisningen.
F	<p>Spørsmål 1: Nå har dere fått teste brettspillet. Hva tenker dere om det?</p> <p>Elev 10: Det er liksom perfekt, bare at vi synes at det på en måte er litt lite (viser til at det skulle vært flere magnetbrikker).</p> <p>Elev 9: Ja det tar, for spill kan ta egentlig litt lenger tid enn, eh, dette her kanskje.</p> <p>Elev 10: Ja for vi, vi tenker at, for eksempel hvis det regner ute da, så kan dette spillet på en måte være sånn hvis du kjeder deg ganske mye så er det egentlig bare sånn at du kan spille noe som varer litt lenger, men liksom ikke for lenge.</p> <p>Isabella: Synes dere at det gikk for fort eller for kort?</p> <p>Elev 10: For fort</p> <p>Elev 9: Ja.</p> <p>Elev 11: Men vi var jo...</p> <p>Elev 9: Så det er bare å få litt flere sånn her brikker så blir det sikkert like bra (peker på de magnetiske brikkene).</p>	<p>Elev 9 og 10 forklarer at de ønsker at selve brettspillet skulle vært større (i form av antall magnetiske brikker), slik at spillet kunne vart lenger.</p> <p>Elev 11 svarer at de var den gruppen som brukte lengst tid av alle.</p> <p>Elev 10 svarer bekreftende på dette, men forklarer at hvis spillet tar lenger tid får de muligheten til å perfeksjonere eventyret deres.</p>	(3) Eventyr	<p>Beholde elementer fra spørsmålstegnkortet, slik at elevene har mulighet til å justere eget eventyr underveis i spillingen.</p> <p>Gjøre brettspillet større i form av antall magnetiske brikker.</p>

Side 7 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>Elev 11: Men vi var også den siste som ble ferdig.</p> <p>Elev 10: Mhm. For vi ville ha mere tid også tenkte vi liksom at hvis det tar lengere tid og vi hadde fått litt lengere tid og, så hadde det vært bedre fordi vi ville få eventyret vårt perfekt.</p>			
H	<p>Spørsmål 8: Hvordan gikk det å avslutte brettspillet?</p> <p>Lærer: Det gikk veldig greit (ler). De rydda og. Assa noen ville jo ikke slutte. Da har man gjort mye riktig.</p> <p>Isabella: Jo takk.</p> <p>Lærer: Tenker jeg da. Når de synes det er så gøy og ikke vil ha friminutt. Det er et veldig godt tegn. Ja.</p>	Læreren snakker om gruppe 3.		
F	<p>Spørsmål 1: Nå har dere fått teste brettspillet. Hva tenker dere om det?</p> <p>Elev 10: Og av og til så prøvde vi å få seks sånn at vi kunne ta vekk klavnen</p> <p>Isabella: Åja, så dere hadde lyst til å miste nøklene med vilje i blant?</p> <p>Elev 11: Nei, vi hadde lyst til å få den (peker på ...) sånn at vi kunne bytte.</p> <p>Isabella: Ahh. Ja.</p> <p>Elev 9: Også få sånn aktivitet (peker på aktivitetstkortene).. noen andre. For de var ganske gøy.</p>	<p>Det kan virke som gruppe 3 bevisst havner på spørsmålstegnfeltet for å få muligheten til å endre på de delene de har samlet inn (både til eventyret og aktivitetstkort).</p>	(2) Lek/bevegelse (3) Eventyr	<p>Beholde elementer fra spørsmålstegnkortet, slik at elevene har mulighet til å justere eget eventyr underveis i spillingen.</p>
F	<p>Spørsmål 1: Nå har dere fått teste brettspillet. Hva tenker dere om det?</p> <p>Elev 10: Men jeg. Men jeg har lyst til å ha sånne klaffer sånn at man kan åpne de og inni der er det en ting.</p> <p>Isabella: Oi, det var en kul idé.</p> <p>Elev 10: Man åpner her da.</p> <p>Elev 9: Ja.</p> <p>Elev 10: Så plutselig er det en nøkkel eller et spørsmålstegn eller en sånn ting (mener gjentabrikke). Og kanskje litt flere oppgaver.</p>	<p>Elev 10 foreslår at brettspillet kan bestå av klaffer man åpner opp (usikker på om h*n mener i stedet for, eller i tillegg til de brikkene jeg allerede har).</p> <p>Elev 10 foreslår også at det som er under klaffene enten kan være snilt eller slemt (kontraster man typisk finner i eventyrsjangeren).</p>	(1) Spillteknisk (3) Eventyr	Innarbeide hjelper og motstander som felt på brettspillet.

Side 8 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>Isabella: Ja, hvordan oppgaver kunne det vært da? Elev 9: Men da burde man jo ha litt flere sånne her og (peker på aktivitetskortene) eller kanskje bare sånne her (blir avbrutt av Elev 10). Elev 10: Kanskje foran en. Sånn hvis man åpner en klaff her. Hvis det var en klaff da. At når man åpner så kan det være noe sånn farlig eller noe snilt. Så hvis det er farlig så må du. Så kan det stå hva du må gjøre mot det farlige for å komme deg videre eller hvis det er snilt så må du .. så gir det deg en superfart eller noe slikt. Noe snilt!</p>			
G	<p>Spørsmål 1: Nå har dere fått teste brettspillet. Hva tenker dere om det? Elev 13: Hvis man lander her, så skjer det noe. Da er det sånn at det kommer en sånn ting fra et eventyr. Og så må du gjøre det fra det eventyret for å beseire han. Og så kan du gå du videre. Isabella: Ja. Så du tenker at det burde vært noe på den tomme brikken? Elev 13: Ja! Som en utfordrer og så må man huske fra sånne eventyr hvordan de beseiret han. Isabella: Ah. Elev 13: Og så sier du det. Og så sjekker vi om det er riktig. Og hvis det er riktig så kan man gå videre. Men hvis man taper må man starte på nytt. Isabella: Ah. Elev 13: Da får man ikke flytte brikken.</p>	<p>Elev 13 foreslår at når man lander på de tomme feltene må man beseire en utfordrer (noe som er typisk for eventyrsjangeren). Elev 13 foreslår ytterligere at denne utfordreren kan være en figur man kjenner fra tidligere eventyr, da h*n vil at man må huske tilbake på hvordan denne figuren ble beseiret for å få lov til å gå videre.</p>	<p>(1) Spillteknisk (3) Eventyr</p>	<p>Innarbeide hjelper og motstander som felt på brettspillet.</p>
D	<p>Spørsmål 2: Hva trengte dere hjelp til av læreren deres? Elev 1: Men en ting som er litt morsomt er at man kan gå hvordan man vil. Man kan gå. Sånn sånn sånn sånn. Hvis man får seks da. Da kan jeg gjøre sånn (teller høyt til seks og viser hvordan man kan flytte).</p>	<p>Gruppe 1 liker at man kan bevege seg fritt på brettspillet.</p>	<p>(1) Spillteknisk</p>	<p>Beholde at elevene selv velger hvordan brettspillet settes sammen, samt at det er lov til å bevege seg i den retningen man vil.</p>

Side 9 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>Isabella: Ja, du likte at man kunne bevege seg fritt? Elev 1: Ja. Isabella: Mhm. Elev 4: Jeg og.</p>			
G	<p>Spørsmål 2: Hva trengte dere hjelp til av læreren deres? Elev 13: Hvis det er så nærme med de platene da er det veldig enkelt å ta de nøklene. Isabella: Mhm. Elev 13: Men hvis man har de litt større. Da må man få høye tall for å gå. Og hvis man havner oppå en så må man få over tallet fire for å åpne den.</p>	<p>Elev 13 forklarer at det er kort avstand mellom nøkkel- og gjentabrikkene, og at det da blir «enkelt». Elev 13 har to forslag til løsning: 1. Gjøre brettspillet større (slik at det blir en lenger vei å gå). 2. At man må trille terningen og få høyere enn tallet fire for å få lov til å snu en brikke.</p>	<p>(1) Spillteknisk</p>	<p>Følge et eller begge forslagene til elev 13.</p>
E	<p>Spørsmål 3: Hva tenker dere om aktivitetskortene? Isabella: Men har dere noe forslag til noe bevegelse jeg burde hatt med, som jeg ikke har med? Eller noe aktivitet? Elev 8: Snurre rundt tolv ganger. Isabella: Mhm. Elev 7: Det ville jeg ikke.. Elev 8: Heller ikke jeg Elev 7: ...jeg blir svimmel. Elev 8: Jeg ville ikke gjort det, men (trekker på skuldrene). Elev 6: Det er trening for kroppen assa. Elev 8: Jo, men jeg ville ikke gjort det. Elev 6: Du blir jo sterkere av å spille spillet. Elev 7: 100 push ups! Elev 6: Du blir jo sterkere av å gjøre sånne ting</p>	<p>Elev 6 har oppdaget noe av poenget med brettspillet, nemlig at bevegelse er bra for kroppen.</p>	<p>(2) Lek/bevegelse</p>	<p>Tydliggjøre verdien av å bevege seg.</p>

Side 10 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

F	<p>Spørsmål 3: Hva tenker dere om aktivitetskortene? Elev 10: Det er sånn at. Jeg synes for eksempel at de ikke trenger å være så slitsomme kort. At de liksom kan være gøy, morsomme eller liksom, litt sånn som er rolige, men ikke noe som der eh, slitsomme ting. For det synes. Jeg var litt sånn hvorfor. Og derfor gjorde jeg det ikke helt ordentlig. Fordi jeg... Elev 9: Ja. Elev 10: (Reiser seg opp for å vise en bevegelse) ... følte det liksom sånn «Må vi stå sånn her» (står som en sjøstjerne). Jeg holdt på å ta spagaten en gang. Isabella: Hva tenker dere andre da? Elev 9: Jeg tenker egentlig vi kan ha et kort som heter sånn stein, saks, papir.</p>	<p>Elev 10 forklarer at grunnen til at h*n ikke alltid gjorde kortene ordentlig var fordi h*n synes flere av kortene var slitsomme. Kortet h*n bruker som eksempel er «Stå i 12 sekunder som en sjøstjerne» (som er kanskje et av de minst «slitsomme» kortene). Elev 9 foreslår at et av kortene kan være «stein, saks, papir».</p>	<p>(2) Lek/bevegelse</p>	<p>Passe på at det er en god blanding av aktivitetsnivå, slik at det treffer både de som er glad i å bevege seg, samt de som er mindre glad i å bevege seg.</p>
G	<p>Spørsmål 3: Hva tenker dere om aktivitetskortene? Elev 14: Bjeffe som en hund! Isabella: Bjeffe som en hund ja! Elev 13: Vi er superhundene! Hovedkarakteren vår er en hund og hjelperen er en detektiv (gjør til stemmen sin).</p>	<p>På spørsmål om elevene kommer på flere aktivitetskort jeg bør ha med, svarer elev 14 «Bjeffe som en hund». Elev 13 bygger videre på dette ved å forklare at de fikk med en hund og detektiv i sitt eventyr.</p>	<p>(2) Lek/bevegelse (3) Eventyr</p>	
E	<p>Spørsmål 4: Hvordan var det å spille et brettspill som handler om eventyr? Elev 8: Det var liksom ikke så vanlig. Elev 6: Og så kunne du velge hvordan du ville velge liksom brettet da. Isabella: Mhm. Elev 6: Du kunne bestemme alt sammen. Elev 8: Og så kunne man ehm tegne på en tavle (ler).</p>	<p>Elev 6 peker på at det var positivt at de kunne bestemme selv. Elev 8 likte at de kunne tegne på en tavle (mener eventyrarket).</p>	<p>(3) Eventyr</p>	<p>Beholde at elevene selv velger hvordan brettspillet settes sammen. Beholde eventyrarket i laminert-stil. På den måten kan man enkelt tegne på og viske ut, samt gjenbruke det.</p>

Side 11 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

F	<p>Spørsmål 4: Hvordan var det å spille et brettspill som handler om eventyr? Elev 9: ... og så er det mye andre forskjellige ting. Så kan man liksom drømme seg inn i verden og sånt.</p>	<p>Elev 9 peker på at man kan leve seg inn i eventyret sitt samtidig som man spiller spillet.</p>	<p>(3) Eventyr</p>	
G	<p>Spørsmål 4: Hvordan var det å spille et brettspill som handler om eventyr? Elev 16: Jeg følte kanskje at det kunne litt vært flere sånne brikker. Isabella: Flere sånne her brikker? (Viser nøkkel- og gjentabrikkene) Elev 14: Motstanderen vår var en løve (viser et aktivitetskort). Elev 16: og flere sånne ruter (peker på de magnetiske brikkene). Isabella: Hvil.. Har dere noe forslag til hvordan brikker eller ruter jeg kunne hatt, som jeg ikke har med nå? Elev 16: Eh du kunne liksom hatt med liksom en søppelkasse, som vi kunne kastet et kort. Isabella: Ja. Elev 13: Åh jeg har en ting. Isabella: Ja. Elev 13: Det er litt som det elev 16 sa. Men det er sånn en søppelbøtte og der kan man ikke treffe søppel... Sånn hvis det er en søppelbøtte her og her og så treffer jeg denne, da mister vi en nøkkel. Og den må vi finne igjen. Men da må vi gå i mål for å få den tilbake. Isabella: Så hvis... Elev 13: Nei, man må finne en kiste på en av disse her (peker på de grønne rutene), sånn at man må innpå her så står det sånn (peker på spørsmålstegnkortet), kanskje en sjuerterning, og så står det sju, at «du kan få tilbake en nøkkel hvis du får sju, fra søpla».</p>	<p>Slik jeg forstår elev 16 vil h*n at jeg skal ha med noe utover nøklene, gjentabrikkene og spørsmålstegnfeltet. Elev 16 foreslår at jeg kan ha med en søppelkasse (tolker dette som at h*n mener at jeg kan ha med en utfordring på brettet). Elev 13 bygger videre på innspillet til elev 16, samt sier at det også kan være med en kiste (skatteboks er typisk for eventyr).</p>	<p>(3) Eventyr</p>	<p>Få med mer eventyrpreg på selve brettet.</p>

Side 12 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

G	<p>Spørsmål 4: Hvordan var det å spille et brettspill som handler om eventyr? Isabella: Er det flere ting jeg burde hatt med enn søppelkasse? Elev 15: Kanskje noen dyr... Isabella: På spillet? (peker på de magnetiske brikkene). Elev 15: ... som liksom prøver å ta deg. Elev 14: Noen dyr der det ikke er søppelkasser, så hvis man lander på de så ehm, ehm, mister man eh, mister man nøkler.</p>	Elev 14 bygger videre på innspillene til elev 16 og elev 13, men nevner «dyr» som en form for motstand.	(3) Eventyr	Få med mer eventyrpreg på selve brettet.
D	<p>Spørsmål 5: Hvordan var det å samarbeide som gruppe? Elev 3: Det var noen ganger littegrann irriterende at vi ikke var sånn enige og at de (elev 1 og 2) sa det noen ganger vi. Og vi. Jeg og elev 4 sa noen ganger hva vi skulle gjøre litt lavt. Så noen ganger så bare begynte de ... Elev 4: Ja Elev 3: ...uten at eh de andre var med på det. Så det synes jeg var littegrann irriterende.</p>	Elev 3 og 4 forklarer at samarbeidet på gruppen ikke alltid fungerte bra.	(4) Samarbeid	Være tydeligere i bruksanvisningen og instruksjonsvideoen på at det er et samarbeidsspill: <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitetene skal gjøres samtidig som gruppe. • Elevene må bytte på å skrive på eventyrarket.
D	<p>Spørsmål 6: Hvis dere ville gitt meg et tips til hvordan jeg kan gjøre brettspillet enda bedre – hva ville det vært? Elev 4: Å høre på hverandre litt mer. Og gjøre det samtidig som... Isabella: At samarbeidet hadde gått litt bedre? Elev 4: Ja. Samarbeidet litt mer. Og så kan det være din tur og bytte på tur og sånn.</p>			
H	<p>Spørsmål 5: Hvordan opplevde du samarbeidet elevene seg imellom? Lærer: Det gikk veldig greit sånn som jeg så det. Noen tar jo litt mer styring enn andre. Sånn at når det var en</p>	Samarbeidet elevene seg i mellom fungerte stort sett fint. To utfordringer læreren likevel så var:		

Side 13 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>sin tur da så var det kanskje en annen som trakk kortet også skjø... eh, ja som er litt mer dominerende da. Men.. Isabella: Ja. Lærer: ... det går jo greit det hvis man er der og passer på at de alle får gjort da og trukket kort og snurra på... For det er jo ikke alle som tørr å si ifra. Isabella: Nei. Lærer: Til de som ja.. tar litt styring. Men eh jeg synes de assa fikk det til ... assa de aktivitetene og sånn. Å vente på hverandre. Det var noen som bare leste kortet og så satte de i gang. Uten å involvere de andre. Men det er jo.. Det ja. Kunne man jo. Jeg vet ikke. Sagt enda tydeligere... Isabella: Mhm. Lærer: ... at man skal gjøre det sammen og at når det er den sin tur så er det den som skal snurre og ja.</p>	<p>1) Noen elever dominerte mer på gruppen sin. 2) Ikke alle gjorde aktivitetene samtidig som gruppe.</p>		
E	<p>Spørsmål 6: Hvis dere ville gitt meg et tips til hvordan jeg kan gjøre brettspillet enda bedre – hva ville det vært? Elev 7: At det skal være litt flere sånne (peker på magnetene), for da kan du ha det sånn (flytter rundt på magnetene). Isabella: Flere magneter? Elev 7: Ja.</p>	Elev 7 ønsker at brettspillet skal inneholde flere magneter, slik at det kan bygges større enn hva det kan per nå.	(1) Spillteknisk	Gjøre brettspillet større i form av antall magnetiske brikker.
E	<p>Spørsmål 6: Hvis dere ville gitt meg et tips til hvordan jeg kan gjøre brettspillet enda bedre – hva ville det vært? Elev 6: Jeg hadde litt lyst til å ha litt sånn lyset litt sånn her (peker på magnetene) sånn at man kunne gjort det i mørket også. Isabella: Ah, kult.</p>	Elev 6 foreslår at spillet kan lyse i mørket.	(1) Spillteknisk	

Side 14 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>Elev 7: Sånne lys under? (peker på magnetene). Sånne at det lyser?</p> <p>Elev 6: Ja, sånn at det lyser gjennom her (peker på magnetene).</p>			
G	<p>Spørsmål 6: Hvis dere ville gitt meg et tips til hvordan jeg kan gjøre brettspillet enda bedre – hva ville det vært?</p> <p>Elev 15: Ehm kanskje å liksom ta... (Elev 14 hvisker noe til elev 15)</p> <p>Elev 15: ... dyr eller søppelbøtter.</p> <p>Isabella: Mhm. Ja.</p> <p>Elev 15: De prøver å hindre deg.</p> <p>Isabella: Har du et siste tips til meg? (Henvender seg til elev 16).</p> <p>Elev 16: Kanskje kister og sånn.</p> <p>Isabella: Kister ja. Skattekister er jo litt eventyraktig. Har du et aller siste tips? (Henvender seg til elev 13)</p> <p>Elev 13: Ehm, kan jeg si to?</p> <p>Isabella: Ja, så klart.</p> <p>Elev 13: Sånne. Med sånne. De her der det er sånne ting med sånn snurring og sånt. Skal være li.. Sånne steder der sånne hvite opp ned.</p> <p>Isabella: Ja. (Finner frem nøkkel- og gjentabrikkene). Sånne?</p> <p>Elev 13: Sånne. Ja. At de er litt mere fra hverandre. Sånne at den blir skyvet dit. Den blir skyvet dit.</p> <p>Isabella: Åja, at de ikke ligger tett i tett i tett?</p> <p>Elev 13: Ja, for da er det veldig enkelt å få de.</p> <p>Isabella: Ja. Den ser jeg. Godt tips.</p> <p>Elev 13: Sånne at man kan bli lurt.</p> <p>Isabella: Hadde du...</p> <p>Elev 13: Og så må man gå langt til den neste.</p> <p>Isabella: Hadde du et tips til?</p>	<p>Elevene har flere forslag til hva som kan være på selve brettspillet man beveger seg rundt på. Felles for tipsene er at de har eventyrpreg over seg.</p> <p>Elev 13 gjentar at det er kort avstand mellom nøkkel- og gjentabrikkene, og at det da blir «enkelt».</p>	<p>(1) Spillteknisk</p> <p>(3) Eventyr</p>	<p>Få med mer eventyrpreg på selve brettet (eksempelvis i form av at man kan lande på en hjelper eller motstander og at det skjer noe da).</p>

Side 15 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>Elev 13: Ja. Det er sånn at man kan miste liv og at man har tre liv.</p> <p>Isabella: Tusen takk. (Elev 14 og 16 snakker i kor, utydelig lyd).</p> <p>Isabella: Ja, få høre.</p> <p>Elev 16: Hvis det kan ligge drager rundt omkring og litt sånn. Hvis man treffer en av dragene må man trekke to kort.</p> <p>Isabella: Oi, kult!</p> <p>Elev 14: Jeg har et tips til. At.. litt flere sånne kort (peker på aktivetskortene).</p>			
H	<p>Spørsmål 1: Hva tenker du om brettspillet?</p> <p>Lærer: Jeg tenker at det var veldig gøy for elevene og litt annerledes enn eh, med de aktivetskortene da. Som er veldig fint og at de får beveget seg litt mens de holder på. Så jeg synes det virket som de hadde det gøy da og at de ja, koste seg.</p>	<p>Læreren trekker frem at det er positivt at brettspillet legger opp til aktivitet og bevegelse, og at det virker som elevene har det gøy.</p>	<p>(2) Lek/bevegelse</p>	
H	<p>Spørsmål 2: Hvordan var det å introdusere brettspillet for elevene?</p> <p>Lærer: Det var veldig fin instruksjonsvideo du har laget. Så det var jo veldig greit egentlig. Den forklarte jo det de skulle gjøre. Og de satte jo i gang ganske fort med en gang filmen var ferdig. Da var de klar så. Det var veldig greit.</p>	<p>Instruksjonsvideoen fungerte bra for læreren og elevene.</p>	<p>(1) Spillteknisk</p>	<p>Beholde instruksjonsvideo (men lage ny versjon for endelig sluttprodukt).</p>
H	<p>Spørsmål 3: Hva trengte elevene hjelp eller veiledning med?</p> <p>Lærer: Det var vel. Det var ikke så mange spørsmål. Men de lurte vel på. Eh.</p> <p>Isabella: Du må bare vise ting hvis det er noe å vise (flytter på de ulike spilldelene).</p> <p>Lærer: Ja, men det var sånn assa etter at de hadde spilt det så skjønnte de.. De skjønnte. Det var veldig fint at det var tegn sånn (peker på spørsmålstegetfeltet og</p>	<p>Læreren trekker fram at fargekodene gjorde det enkelt for elevene å forstå hva de skulle gjøre.</p> <p>Læreren nevner at det elevene trengte noe hjelp med var hvordan de hadde lov til å flytte brikken sin.</p>	<p>(1) Spillteknisk</p>	<p>Beholde fargekodene.</p> <p>Være tydeligere i bruksanvisningen på hvilken retning det er lov til å gå (rette linjer vs. på skrått).</p>

Side 16 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>spørsmålsteget) og at det var samsvar med fargene og alt. Så de hadde egentlig ikke så veldig mange spørsmål som... De skjønte jo at de kunne sette sammen spillet sånn som de selv ønsket da og bli enige om. Også kanskje litt hvordan de kunne flytte seg på brettet. At det var. Noen valgte jo bare å gå en... Det kommer jo helt an på hvordan de satte opp brettet da.</p> <p>Isabella: Ja.</p> <p>Lærer: Hvordan de bevegde brikken og så var det noen som hoppet på de grøn... bare de grønne og så var det noen som bare hoppet på de... Så det var ja. Om de kunne gå begge veier lurte de kanskje på.</p>			
H	<p><i>Spørsmål 4: Hvordan opplevde du det at elevene beveget seg rundt i klasserommet der brettspillet krevde det?</i></p> <p>Lærer: Det så ut som at det gikk greit. At de ikke bom.. assa kom borti hverandre og. Ja, men at de gjorde det som en gruppe. Det virka veldig gøy for dem. At de lo og koste seg. At det det var ikke noe problem med plass sånn. Det gikk veldig fint ja.</p>	At flere grupper spiller brettspillet samtidig, med all den aktiviteten spillet legger opp til, fungerer fint.	(2) Lek/bevegelse	
H	<p><i>Spørsmål 6: Hvordan fungerte spillet for å lære om eventyrjangeren? Hva tenker du elevene lærte? Hva savnet du eventuelt?</i></p> <p>Lærer: Veldig fint. Magiske tall (peker på eventyrhjulet). Assa. Det var veldig sånn oversiktlig, og disse her er veldig fint (holder eventyrarket) sånn strukturert da. Og veldig.. Jeg synes det var veldig bra. Mhm. Skjønner liksom at vi har en hovedperson, det er et sted, det er med en hjelper og magisk tall. Også det... Jeg synes det var bra. Du har gjort en god jobb.</p> <p>Isabella: Jo takk (ler).</p> <p>Lærer: Ja (ler).</p>	Eventyrjangeren er godt dekket.	(1) Spillteknisk (3) Eventyr	Beholde eventyrhjul. Beholde eventyrarket i laminert utgave. Beholde fargekoder.

Side 17 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

	<p>Isabella: Har du noen tanker om.. om dette arket her? (Peker på eventyrarket).</p> <p>Lærer: Synes det var veldig bra også at du kan viske bort da sånn når de fikk bytte kort for eksempel. Så var jo det veldig greit også at de kunne velge om de ville tegne eller skrive. Eh ja. Veldig oversiktlig og fint mhm. Og ja. De skjønte jo veldig lett at okei her er det fire forskjellige nøkler da velger vi hva skal være.. det var veldig forståelig da mhm. Så bra.</p>			
H	<p><i>Spørsmål 7: Hvis du skulle gjennomført denne økten i en annen klasse, er det noe du ville gjort annerledes da og i så fall hva?</i></p> <p>Isabella: Hvordan tenker du det ville fungert på tvers av trinn da? Sånn hvis du tenker 1.-4. klasse.</p> <p>Lærer: Det ville hvert fall fungert fint for 2., 3. og 4. 1. klasse er kanskje.. forenklet det enda litt mer. At man har en snill og en slem person.</p> <p>Isabella: Ja.</p> <p>Lærer: Også at det starter med «Det var en gang» og «snipp snapp».. assa et sted da. Vet ikke. Om det kommer helt an på...</p> <p>Isabella: I stedet for hjelper at det stod «snill» og i stedet for motstand at det stod «slem»?</p> <p>Lærer: Ja for eksempel. Bare at. Ja forenklet det enda mer. Færre ting kanskje.</p>	Læreren tror spillet fungerer bra for 2.-4. klasse, men at det måtte ha blitt forenklet for 1. klasse.	(1) Spillteknisk (3) Eventyr	Sette målgruppen til spillet for 2.-4. klasse.
H	<p><i>Spørsmål 9: Hvilke vurderinger ble gjort av deg da du bestemte hvilken form for etterarbeid elevene skulle gjøre?</i></p> <p>Lærer: Nå har jo vi jobbet med eventyr. De har skrevet sitt eget i bookcreator. De har dramatisert eventyr. Så vi har hatt mange måter. Så da. Også er det lenge siden vi har hatt om tegneserie. Det var egentlig derfor jeg valgte det.</p>		(3) Eventyr	Skrive utfyllende om mulig etterarbeid i bruksanvisningen, slik at lærere har et bredt utvalg å velge mellom for elevene.

Side 18 av 19

Innholdsanalyse fra syklus nr. 2

H	<p><i>Spørsmål 10B: I hvilken grad tenker du læringsutbyttet «utforske og formidle tekster gjennom samtale, skriving, lek, bevegelse og andre kreative uttrykk» ble oppfylt? (vise etterarbeid)</i></p> <p>Lærer: Det er jo et spill med både. Hvor du både må bruke språket og at du får lekt da. Det er jo å leke seg til læring som. Så jeg vil si det var veldig dekkende ja (ler). Og ja. Husker ikke hele kompetansemålet men. (Isabella viser dette til læreren så læreren kan lese det selv).</p> <p>Lærer: Ja ja ja. Veldig bra. Assa de ja. De har jo skrevet. De fleste har skrevet. De har lekt med aktivitetskortene. Beveget seg ved aktivitetskortene og ja. Veldig bra.</p> <p>Isabella: Mhm.</p> <p>Lærer: Og så ble det jo veldig fine etterarbeid (holder opp bunken med tegneserier).</p>	Læreren peker på at brettspillet er en måte å «leke seg til læring» på.	(2) Lek/bevegelse (3) Eventyr (4) Samarbeid	
---	---	---	---	--