

MASTEROPPGAVE

M17GLU

Mai 2022

NABOSPRÅKSPILL I BEGYNNEROPPLÆRINGEN UTVIKLINGEN AV *NABOSPILLET*

A NEIGHBORING LANGUAGE GAME FOR THE INITIAL PRIMARY
EDUCATION
THE DEVELOPMENT OF *NABOSPILLET*

Entreprenøriell master i begynneropplæring

30 sp. oppgave

Antall ord: 6512



Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp

Veileder: Tuva Bjørkvold

OSLOMET

OsloMet – Storbyuniversitetet

Fakultet for lærerutdanning og internasjonale studier
Institutt for grunnskole- og faglærerutdanning

Sammendrag

I vår entreprenørielle masteroppgave har vi utviklet et brettspill med en tilhørende nettside, til bruk i begynneropplæringen. Oppgaven er et bidrag som tar sikte på å gjøre undervisning i nabospråkene dansk, svensk og norsk enklere for læreren, samt eksponere norske elever i begynneropplæringen for nabospråkene. Problemstillingen er som følgende:

Hvordan kan man utvikle et spill som eksponerer elever i begynneropplæringen for nabospråkene dansk, svensk og norsk?

Det er gjort tilpasninger både for å engasjere begynneropplærings eleven, og for at læreren enkelt skal ta i bruk ressursen. På bakgrunn av dette er forskningsspørsmålene som følgende:

- *Hvilke tilpasninger tilknyttet Nabospillet bør gjøres for å engasjere begynneropplærings eleven?*
- *Hvilke tilpasninger bør gjøres for at læreren enkelt kan ta i bruk Nabospillet i undervisningen?*

Teorigrunnlaget for masteroppgaven og nabospråkspillet er hovedsakelig basert på styringsdokumenter, spillteori, nabospråksdidaktikk og begynneropplæringsteori. Spillutviklingen har foregått gjennom bruk av pedagogisk designforskning, der lærere og elever i begynneropplæringen har testet spillet gjennom tre sykluser. Observasjoner, videoopptak, videostimulert intervju og intervju med lydopptak etter utprøvingen av spillet har vært grunnlaget for videreutviklingen.

Vi avdekket blant annet at elevene var engasjerte mens de spilte nabospråkspillet, og at de ble eksponert for nabospråkene. Samtidig viste datainnsamlingen fra syklus 1 at spillet måtte justeres, for å øke nabospråkseksponeringen, samt for å gjøre spillet enklere for læreren å ta i bruk. Masteroppgaven vår innebærer en muntlig del, og i den vil vi presentere utviklingsarbeidet gjennom syklus 2 og 3.

Nøkkelord: nabospråk, begynneropplæring, pedagogisk spill, dansk, svensk, norsk, pedagogisk designforskning

Abstract:

In our Entrepreneurial master thesis, we have developed a board game with an accompanying website for use in initial primary education (IPE). Our thesis's purpose is to give the teachers in IPE a simpler way of teaching the neighboring languages (Norwegian, Swedish and Danish) to their students, and simultaneously expose the students to their neighboring languages. Our thesis statement is:

How does one develop a game that exposes initial primary education students for the neighboring languages, Danish, Swedish and Norwegian?

With adaptations in order to engage the primary school student, and for the teacher to be easily able to use the resources, our thesis questions are:

- *What adjustments associated with Nabospillet should be made to engage the initial primary education students?*
- *What adjustments are needed for the teacher to be able to easily use Nabospillet in the classroom?*

The theoretical basis for the master thesis and neighboring languages game is mainly based on governances' documents from the Directorate of Education, game theory, neighboring language didactics and theory connected to IPE. The game development has taken place using pedagogical design research, where teachers and students in beginner education have tested the game through three cycles. The basis for further development of the game after testing, has been observations, video recordings, video stimulated interviews and interviews with audio recordings based on the game testing.

Our research uncovered that the students were engaged while playing the game and being exposed to their neighboring languages. At the same time the data collected from cycle 1 uncovered the need for adjustments in order to achieve increased exposure to the neighboring languages and make the board game easier to use for the teacher. Our master thesis also includes an oral part where we address the findings and development in cycle 2 and 3.

Key words: Neighboring languages, initial primary education, pedagogical games, Danish, Swedish, Norwegian, pedagogical design research

Forord

Vi har ved flere anledninger satt pris på å kunne kommunisere med dansker og svensker på vårt eget morsmål. Det har blant annet åpnet for nye bekjentskap og vennskap. Samtidig har vi også blitt møtt av dansker og svensker som slår over til engelsk når de skal kommunisere med oss. Vi anser det som verdifullt og unikt å kunne kommunisere med mennesker fra nabolandene på norsk, og har derfor hatt et ønske om å styrke nabospråksforståelsen. Samtidig støttes dette behovet i styringsdokumenter, og forskning gjort på dette feltet. Dessuten har vi som lærere i begynneropplæringen opplevd at det finnes flere gode ressurser for å undervise i nabospråk, men få som er tilrettelagt for bruk i begynneropplæringen. På bakgrunn av dette ønsket vi å utvikle en engasjerende ressurs til bruk i nabospråksundervisningen i begynneropplæringen. Vi håper at Nabospillet vil styrke nabospråksundervisningen i skolen.

I arbeidet med masteroppgaven er det flere personer som har bidratt til å fremme utviklingen i Nabospillet. Først ønsker vi å takke veilederen vår, Tuva Bjørkvold, for oppmuntring, gode seminarer og konstruktive tilbakemeldinger underveis i arbeidet. Vi vil også takke alle elever og lærere som har vært med på å teste spillet. Deres tilbakemeldinger har vært avgjørende for utviklingen av spillet. I tillegg vil vi takke Thomas Henriksen og Foreningerne Nordens forbund, for god støtte i idémyldingsfasen og hjelp til å kvalitetssikre spillet språklige innhold. Vi ser frem til å fortsette samarbeidet etter masterprosjektet for å utvikle et heldigitalt nabospråkspill. Til slutt ønsker vi å takke Arnfinn Grøvan ved Wittusen & Jensen, for god hjelp med å trykke brettspillet.

Avslutningsvis håper vi Nabospillet kan styrke nabospråksundervisningen i begynneropplæringen, samtidig som det kan inspirere lærere og elever til å se hvor engasjerende og lærerikt arbeidet med nabospråkene våre kan være.



Annette Aarup



Emilie Sandnes Torp

Innholdsfortegnelse

1.0 Innledning	9
1.1 Oppbygning av oppgaven	9
1.2 Grunnlaget for prosjektet	9
1.3 Veien til brettspill	9
1.4 Presentasjon av problemstilling	10
1.5 Forsknings spørsmål	10
1.6 Begrepsavklaring	11
2.0 Brukerveiledning	11
3.0 Vitenskapelig forankring av produktet	19
3.1 Begynneropplærings eleven og helhetlig læringssyn	19
3.2 Spill som læringsverktøy i begynneropplæringen	20
3.3 Styringsdokumenter	22
3.4 Nabospråk	23
3.5 Språklige nivåer i Nabospillet	28
Pølseboden	31
Gården	31
Katten	32
Hunden	32
Vannet	32
Det beige huset	32
Det grønne huset	33
Fjellet	33
Kjøpesenteret	33
Skolen	33
Biblioteket	33
Iskiosken	34
4.0 Metode	34
4.1 Pedagogisk designforskning	34
4.2 Observasjon	35
4.3 Video i klasseromsforskning	36
4.4 Videostimulert intervju med lærer etter undervisningsøkten	36

4.5 Forskningsetiske hensyn.....	37
5.0 Syklus 1	37
5.1 Design og innhold	37
5.2 Testing	41
5.3 Evaluering og endringer	42
Syklus 1: funn tilknyttet problemstillingen	43
Syklus 1: forskningsspørsmål 1	44
Syklus 1: forskningsspørsmål 2	46
6.0 Avslutning	47
7.0 Litteraturliste.....	48
8.0 Vedlegg.....	52
Vedlegg 1 NSD	52
Vedlegg 2 Informasjons- og samtykkeskjema.....	53
Vedlegg 3 Intervjuguide syklus 2 og 3.....	61
Vedlegg 4 ROS-analyse.....	63
Vedlegg 5 Egenerklæring om opphav	65
Vedlegg 6 Skjema brukt under observasjon av valg av spillfigurer.....	67
Vedlegg 7 Skjema brukt under observasjon i syklus 1, 2 og 3	67
Vedlegg 8 Oppsummering av datainnsamling syklus 1.....	68
Vedlegg 9 Oppsummering av datainnsamling syklus 2.....	70
Vedlegg 10 Oppsummering av datainnsamling etter syklus 3	72
Vedlegg 11 Søknad til Erasmus+ småskalapartnerskap.....	73
Vedlegg 12 Ulike versjoner av spillebrettet	93
Vedlegg 13 Gavebrikkene, navneskilt, busskortene og ønskelistene.....	98
Vedlegg 14 Spilleregler.....	101
Vedlegg 15 Lærerveiledning	112

Figuroversikt

Figur 1 Læringsspill.....	21
Figur 2 Balansefaktorer-i-spill.....	22
Figur 3 Stol.....	30
Figur 4 Pølse.....	31
Figur 5 Korv.....	32
Figur 6 Den sykliske arbeids- og forskningsprosessen i pedagogisk designforskning.....	34
Figur 7 Designeksperiment-i-fem-faser.....	35
Figur 8 Spillebrettutvikling-i-syklus-1.....	37
Figur 9 Oppsummering-av-datainnsamlingen-i-syklus 1.....	43
Figur 10 Gavebrikke-endring.....	44
Figur 11 Spillebrett-endring.....	44
Figur 12 Endring-nettsiden.....	45
Figur 13 "Rom-endring"-nettsiden.....	45
Figur 14 Kjøpesenter.....	46

Bildeoversikt

Bilde 1 Utstysrliste.....	14	
Bilde 2 Dyrene.....	14	
Bilde 3 Nettsiden.....	15	
Bilde 4 Til læreren.....	15	
Bilde 5 Trykk på pølsebod.....	16	
Bilde 6 Pølsebod.....	16	
Bilde 7 Ugle-gave.....	17	
Bilde 8 Bussen.....	17	
Bilde 9 Navigasjon-busskort.....	18	
Bilde 10 Buss-forklaring.....	18	
Bilde 11 nettsiden-syklus 1	Bilde 12 Mange-lydfiler.....	38
Bilde 13 Gavekort.....	38	
Bilde 14 Busskort.....	39	
Bilde 15 Datainnsamling 1.....	42	

Tabelloversikt

Tabell 1 Innholdet i Nabospillet.....	11
Tabell 2 Oversikt over innholdet på nettsiden	13
Tabell 3 Eksplisitt og implisitt språklæring	24
Tabell 4 Reseptive og produktive ferdigheter	25
Tabell 5 Reseptive og produktive ferdigheter i Nabospillet.....	26
Tabell 6 Oppdrag-pølseboden.....	27
Tabell 7 Språklige nivåer	29
Tabell 8 Oppdragene i syklus 1.....	41
Tabell 9 Datainnsamling 2	42

1.0 Innledning

1.1 Oppbygning av oppgaven

Innledningsvis presenterer vi bakgrunnen for og veien til prosjektet, før vi går videre til problemstillingen og innhold knyttet til denne. Deretter presenterer vi det konkrete innholdet og brukerveiledningen til produktet, før vi forankrer produktet i vitenskapelig teori.

Avslutningsvis presenterer vi metoden og datainnsamlingen vi har foretatt, samt syklus 1 av forskningen. Syklus 2 og 3 blir presentert i den muntlige delen.

1.2 Grunlaget for prosjektet

Helsingforsavtalen og Nordisk Språkdeklarasjon er avtaler Norge og de nordiske landene har inngått som presiserer at de skal undervise i og om nabospråkene dansk, svensk og norsk i løpet av grunnskolen (Kulturdepartementet, 2021; Nordiska ministerrådet, 2006).

Språkstatusrapportene fra 2017 og 2021 konkluderer med at nordmenn sin forståelse av dansk og svensk har gått ned de siste 30 årene, og at barn bør lære om nabospråkene tidlig (Språkrådet, 2017, 2021).

På bakgrunn av dette mener vi det er behov for ressurser lærere kan benytte seg av i nabospråksundervisning, tilpasset begynneropplæringen. Vi har valgt spill som en lekende og lærende tilnærming til nabospråk, på bakgrunn av at forskning anbefaler lekbaserte tilnærminger til læring i begynneropplæringen (Hunter & Walsch, 2014; Palm et al., 2018).

1.3 Veien til brettspill

Utviklingsprosessen startet med et ønske om å utvikle et heldigitalt pedagogisk spill. Vi utviklet spillkarakterer og tegnet store deler av innholdet til det digitale spillet. I tillegg laget vi manus og spilte inn lydklipp på norsk, dansk og svensk som skulle bli en del av det digitale spillet. Denne ideen presenterte vi på et nabospråksseminar i København, høsten 2021. På dette seminaret kom vi i kontakt med en representant fra Foreningerne Nordens Forbund (FNF), som ville hjelpe oss med utviklingen. Vi inngikk også et samarbeid med en programmeringsstudent fra OsloMet. I november 2021 søkte vi om finansieringsstøtte for samarbeidsprosjektet med FNF, og sendte en søknad til Erasmus+, se vedlegg 11. I februar 2022 fikk vi innvilget søknaden om 30 000 EUR.

Mot slutten av mars oppstod det uforutsette problemer med programmeringen, noe som medførte utsettelse av det digitale spillet. På bakgrunn av dette besluttet vi å utvikle et brettspill med en tilhørende nettside på egenhånd, heretter referert til som Nabospillet.

1.4 Presentasjon av problemstilling

Vi har benyttet pedagogisk designforskning som overordnet metode. Masterprosjektet handler derfor om utviklingen av spillet, og hvordan det kan tilrettelegges for både læreren og eleven i begynneropplæringen. Problemstilling er som følgende:

Hvordan kan man utvikle et spill som eksponerer elever i begynneropplæringen for nabospråkene dansk, svensk og norsk?

På bakgrunn av problemstillingen ønsker vi å trekke frem begrepene nabospråk, eksponering og begynneropplæring, begrepene defineres i kapittel 1.6.

1.5 Forskningsspørsmål

I begynneropplæringen bør en ta hensyn til barnet gjennom et helhetlig læringssyn og tilrettelegge for en lekende tilnærming til læring. Dette kommer vi nærmere inn på i kapittel 3.1. Samtidig uttrykker flere lærere at de ikke vet hvordan de skal undervise i og om nabospråk, fordi de ikke kan nabospråkene selv (Språkrådet, 2010). I forkant av utviklingsprosessen ønsket vi å gjøre tilpasninger både for å engasjere begynneropplærings eleven, og for at læreren enkelt skal ta i bruk ressursen. På bakgrunn av dette har vi følgende forskningsspørsmål, med hensyn til dobbel-mottakerbevissthet:

- Hvilke tilpasninger tilknyttet Nabospillet bør gjøres for å engasjere begynneropplærings eleven?
- Hvilke tilpasninger bør gjøres for at læreren enkelt kan ta i bruk Nabospillet i undervisningen?

1.6 Begrepsavklaring

Begrepet begynneropplæring referer til all virksomhet som skjer de første tre - fire årene i skolen, og det gjelder både faglig og sosial utvikling (Haug, 2006, s. 7).

Nabospråk er språkformer som er så like at de innbyrdes er forståelige, men blir betegnet som ulike språk av sosio-historiske og politiske årsaker (Hårstad, 2021, ss. 18-19). Dansk, svensk og norsk kan betegnes som nabospråk, og det er disse nabospråkene vi videre referer til.









I problemstillingen trekker vi frem at vi ønsker å eksponere elevene for nabospråkene. Med eksponering mener vi at elevene skal lytte til og lese ulike modaliteter for å danne mening i spillet, da språklæring i stor grad handler om å bli eksponert for språkene (Hårstad, 2021, s. 54).







2.0 Brukerveiledning

Nabospillet er en kombinasjon av et analogt og et digitalt spill. Det er tilpasset og utviklet for lærere og elever på 1. - 3. trinn. Det eksplisitte målet er å finne alle gavene på ugla ønskeliste, og det implisitte målet er å eksponere elevene for nabospråkene. Det kan delta fra to til seks spillere i Nabospillet, se vedlegg 15 for nærmere forklaring. Spillet har en varighet på 20-40 minutter. Tabell 1 viser en oversikt over alt innhold i Nabospillet, og tabell 2 viser en oversikt over innholdet på nettsiden.

Det fysiske	Det digitale
-Spillebrettet	-Link til nettsiden
-12 busskort	-Representasjon av det digitale spillebrettet
-12 runde gavekort	-Til læreren (introvideo, regelvideo, lærerveiledning og skriftlige regler)
-En terning	-12 oppdragsrom
-Tre spillebrikker	-Levere gave rom
-Ønskeliste	-Buss-rom
-Navneskilt – hundeoppdrag	
-Elg, ugle og rev	
Utstyr som ikke følger med:	
-Nettbrett eller PC med lyd og internett	
-Noe å skrive med	

Tabell 1 Innholdet i Nabospillet

ELEMENT	INNHold	URL	
Forside/hjem	Spillebrettet Navigeringsmuligheter til oppdrag og lærerveiledning.	https://www.nabospillet.com/	
Pølseboden 	Oppdrag Bestille pølser på dansk. Øver pragmatiske, fonologiske og semantiske ferdigheter	https://www.nabospillet.com/p%C3%B8lseboden	
Gården 	Oppdrag Hvilket dyr blir telt på svensk. Øver pragmatiske, semantiske og tekstlige ferdigheter.	Oppdrag https://www.nabospillet.com/g%C3%A5rden	Svar/fasit https://www.nabospillet.com/svar-g%C3%A5rden
Katten 	Oppdrag Si korv tre ganger og hinke samtidig. Øver semantiske og fonologiske ferdigheter.	https://www.nabospillet.com/katten	
Hunden 	Oppdrag Skrive de svenske bokstavene ö og ä. Øver pragmatiske og ortografiske ferdigheter.	https://www.nabospillet.com/hunden	
Vannet 	Oppdrag Telle antall ender i vannet. Øver semantiske og pragmatiske ferdigheter.	Oppdrag https://www.nabospillet.com/tjern	Svar/fasit https://www.nabospillet.com/svar-tjern
Det beige huset 	Oppdrag Skille hvilke gjenstander som er vanlig å ha i et pennal og ikke. Øver semantiske og pragmatiske ferdigheter.	Oppdrag https://www.nabospillet.com/beige-hus	Svar/fasit https://www.nabospillet.com/svar-beige-hus
Det grønne huset 	Oppdrag Si noe snilt på svensk. Øver semantiske, pragmatiske og fonologiske ferdigheter.	https://www.nabospillet.com/gr%C3%B8nt-hus	
Fjellet 	Oppdrag Hilse på svensk. Øver semantiske, pragmatiske, fonologiske og tekstlige ferdigheter.	https://www.nabospillet.com/fjellet	

<p>Kjøpesenteret</p> 	<p>Oppdrag Lytte etter enkeltord. Øver semantiske ferdigheter.</p>	<p>Oppdrag https://www.nabospillet.com/kj%C3%B8pesenteret</p>	<p>Svar/fasit https://www.nabospillet.com/svar-kj%C3%B8pesenteret</p>
<p>Skolen</p> 	<p>Oppdrag Lytte etter enkeltord. Øver semantiske og pragmatiske ferdigheter.</p>	<p>Oppdrag https://www.nabospillet.com/skolen</p>	<p>Svar/fasit https://www.nabospillet.com/svar-skolen</p>
<p>Biblioteket</p> 	<p>Oppdrag Skille hvilke gjenstander som er vanlig å ha i skuffen til en bibliotekar og ikke. Øver semantiske og pragmatiske ferdigheter.</p>	<p>Oppdrag https://www.nabospillet.com/bibliotek</p>	<p>Svar/fasit https://www.nabospillet.com/svar-bibliotek</p>
<p>Iskiosken</p> 	<p>Oppdrag Bestille is på svensk. Øver semantiske, pragmatiske og fonologiske ferdigheter.</p>	<p>https://www.nabospillet.com/iskiosk</p>	
<p>Bussen</p> 	<p>Forklaring Lytte til hva man skal gjøre hvis man lander på bussen.</p>	<p>https://www.nabospillet.com/forklaring-bussen</p>	
	<p>Leverer gave til ugla Lytte til hva ugla sier når gaven leveres. Ugla snakker både på dansk og svensk.</p>	<p>https://www.nabospillet.com/leverer-gave-ugle</p>	
<p>Til læreren</p>	<p>Til læreren Lenke nederst på hjem-siden for læreren som inneholder introduksjonsvideo, regelvideo og lenke til lærerveiledning.</p>	<p>https://www.nabospillet.com/historien</p>	
<p>Lærerveiledning</p>	<p>Lenke til lærerveiledning med tips til hvordan man kan bruke spillet i undervisning.</p>	<p>https://www.nabospillet.com/for-l%C3%A6reren</p>	
<p>Last ned reglene</p>	<p>PDF med skriftlige spilleregler</p>	<p>https://www.nabospillet.com/files/ugd/45d7fb_c5560e944b134d3eaad7421f1c202bb4.pdf</p>	

Tabell 2 Oversikt over innholdet på nettsiden

Bilde 1 viser hva man trenger for å spille Nabospillet.



Bilde 1 Utstysliste

Nabospillet har bursdagstema, og handler om dyrene i bilde 2.



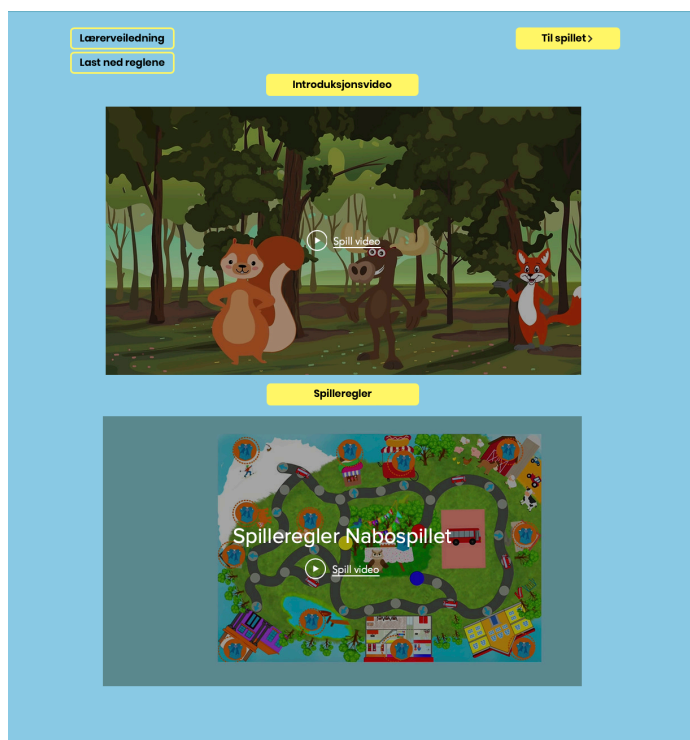
Bilde 2 Dyrene

Spillerne inntar rollene som ekornet, elgen og reven. De skal samarbeide for å samle inn 12 gaver til ugla, som alle befinner seg på det fysiske spillebrettet. Oppdragene finner man på: www.nabospillet.com. Bilde 3 viser nettsiden man kommer til når lenken åpnes.



Bilde 3 Nettsiden

Ved å trykke på «til læreren», kommer du til regelvideo, introduksjonsvideo, lærerveiledning og skriftlige spilleregler. Bilde 4 viser hvordan denne nettsiden ser ut. Reglene er vedlagt i vedlegg 14, og lærerveiledningen i vedlegg 15.



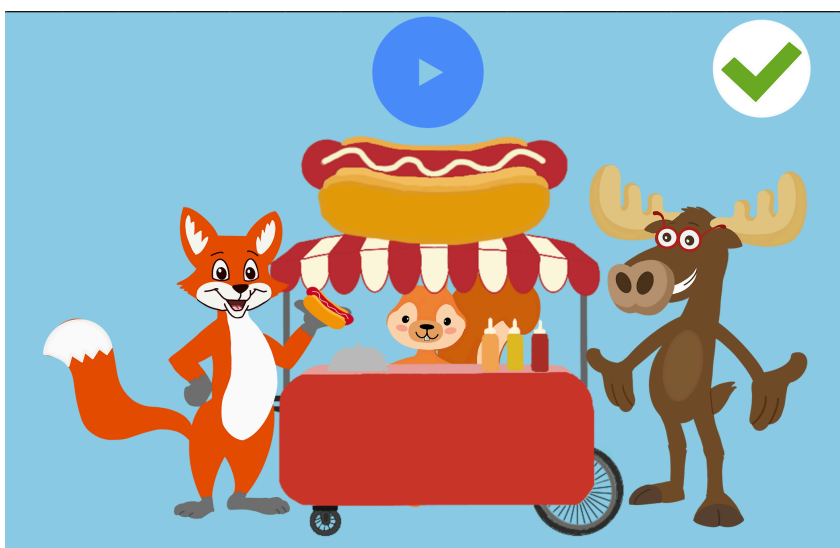
Bilde 4 Til læreren

Oppdragene kommer ved å trykke tilsvarende sted som man har landet. Lander du på pølseboden på spillebrettet, klikker du på pølseboden på nettsiden, slik bilde 5 viser.



Bilde 5 Trykk-på-pølsebod

Bilde 6 viser nettsiden man kommer til dersom man trykker på pølseboden. Trykk på avspill-ikonet for å lytte til oppdraget. Det grønne sjekk-ikonet trykkes på for å komme videre til fasiten, eller tilbake til forsiden.



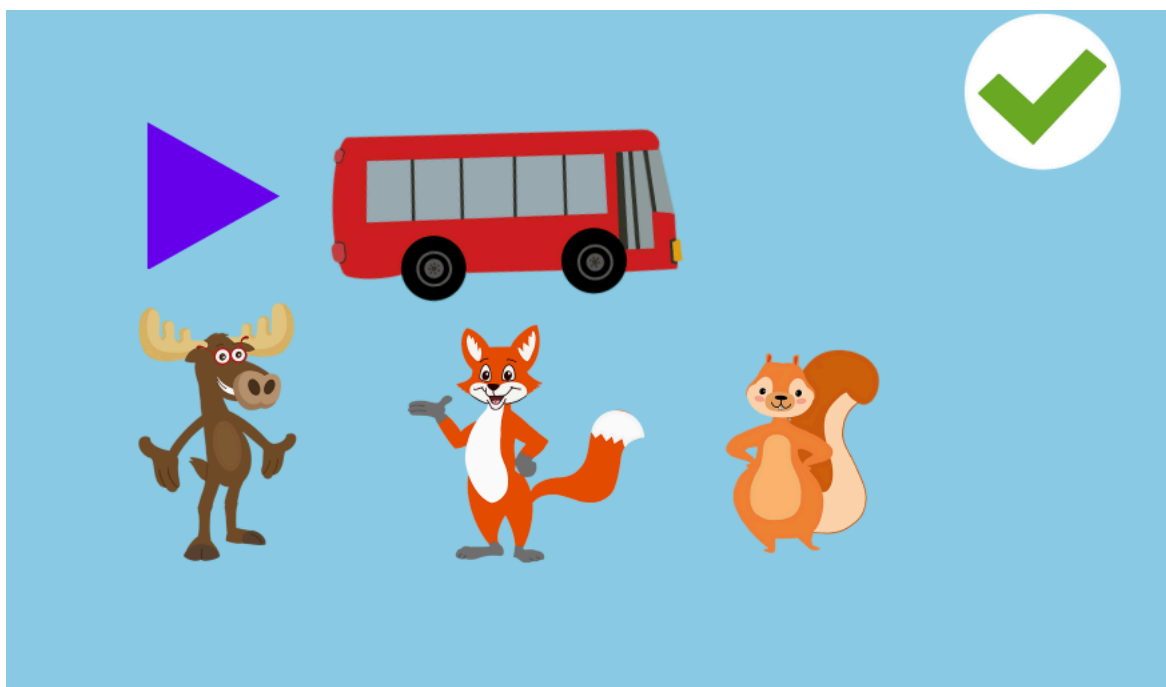
Bilde 6 Pølsebod

På busskortene er det bilde av ulike steder som også er på spillebrettet, se bilde 9 og vedlegg 13.



Bilde 9 Navigasjon-busskort

Trykk på et buss-ikon for å komme til nettsiden som forklarer hva du skal gjøre dersom du har landet på bussen. Bilde 10 viser denne nettsiden.



Bilde 10 Buss-forklaring

3.0 Vitenskapelig forankring av produktet

Vi har foretatt en avgrensning til tre fagområder; begynneropplæring, læringsspill og nabospråk. I kapittel 3.1 tar vi for oss det lekende barnet i begynneropplæringen med tanke på et helhetlig læringsyn. I kapittel 3.2 ser vi på hvordan og hvorfor spill egner seg som læringsverktøy i begynneropplæringen, og hvilke elementer ved digitale spill som kan støtte elevenes læringsprosess. I kapittel 3.3 tar vi for oss utvalgte styringsdokumenter som fremhever arbeid med nabospråk; Helsingforsavtalen, Nordisk språkdeklarasjon, språkstatusrapporter, lov om språk (språklova) og læreplanen. I kapittel 3.4 ser vi på språkteori, og i kapittel 3.5 presenterer vi hvilke språklige nivåer spilloppdragene består av.

3.1 Begynneropplæringseleven og helhetlig læringsyn

Ifølge Edith Cobb (1959) lærer barn igjennom bruk av et samspill av sanser. Utfra et helhetlig syn på læring utvikler, fungerer og lærer barn fysisk, motorisk, emosjonelt, kognitivt og sosialt (Vingdal, 2018). Disse fem funksjonsområdene samhandler, er vevd inn i hverandre og utgjør en helhet. Helhetlig læring tar utgangspunkt i hele barnets personlighet, inkludert deres følelser, sosialitet, kognisjon og kroppslighet (Løndal, 2019, s. 98). Gjennom Nabospillet får elevene mulighet til å bruke flere sanser i læringsprosessen, som kan bidra til at læringen oppfattes mer helhetlig.

Vi anser lek som et bidrag til å arbeide med en helhetlig forståelse av begynneropplæring. Ifølge Løndal (2019), ser det ut til å være bred enighet om at leken engasjerer og inspirerer barnet *i* aktivitet og *til* aktivitet. Å spille kan være en form for en lekende aktivitet, dersom barnet anser aktiviteten som lek (Eik et al., 2011; Zachrisen, 2002). Dette er fordi barnets innstilling er avgjørende for om aktiviteten anses som lek eller en skoleoppgave (Eik et al., 2011; Zachrisen, 2002). Både for barns lek og læring understrekes det stadig oftere at opplevelsen er av grunnleggende betydning. I barnets opplevelse inngår selvfølelse, glede og humor, følelse av fellesskap, å mestre og tilhørighet (Lillemyr, 2019).

Forskning viser at læringen blir forsterket, mer integrert, personlig og effektiv, dersom opplevelsen er en naturlig del av læringen (Lillemyr, 2019, s. 59). Lillemyr (2019) trekker frem at opplevelsen kan betraktes som en bro mellom fenomenene lek og læring. Leken gjenspeiler et stort mangfold av aktiviteter og er et komplekst fenomen (Eik et al., 2011, s. 13). Samtidig vil motivasjonen og det sosiale samspillet være sentralt for læringen (Lillemyr,

2019, s. 66). På bakgrunn av dette anser vi at spill kan være et bidrag for å bygge en bro mellom lek og læring for begynneropplæringsleiven, og tilrettelegge for helhetlig læring (Lillemyr, 2019; Løndal, 2019).

3.2 Spill som læringsverktøy i begynneropplæringen

Begynneropplæringsleiven lærer med hele kroppen, i et samspill med alle sansene (Cobb, 1959; Vingdal, 2018). I Nabospillet må elevene benytte sansene gjennom å lytte, se og berøre gjenstander, der deres følelser og kognisjon samhandler i et sosialt samspill (Løndal, 2019; Vingdal, 2018). Sarah Pavey argumenterer for at kombinasjonen av fysiske objekter og den virtuelle verden i spill gir flere sanseoppfatninger for eleven, som kan styrke læringseffekten (Pavey, 2021, s. 96).

I praksis kan blandet virkelighet, med kombinasjonen av det digitale og det fysiske, bidra til økt elevengasjement (Pavey, 2021, s. 88). Dette er fordi deltakerne antar at de håndterer og styrer virkelige objekter eller samhandler med karakterene de ser og hører (Pavey, 2021). Kombinasjonen kan dermed tilrettelegge for at elevene lærer gjennom en holistisk læringstilnærming (Pavey, 2021). En slik tilnærming kan gjøre at elevene beholder informasjonen lengre, fordi den har blitt erfart ved bruk av flere sanser og ulike kognitive veier (Pavey, 2021). Dette kan gjøre at elevene i større grad husker nabospråkene.

I Nabospillet må elevene samarbeide for å løse oppdragene. Nicola Whitton trekker frem flere hovedelementer som kan støtte elevenes læringsprosess gjennom digitale spill, se figur 1. Et av punktene er at spill kan tilrettelegge for elevaktiv læring (Whitton, 2014). Det innebærer rom for samarbeid, utprøving, tilbakemeldinger og utforskning av ulike ferdigheter (Whitton, 2014). Spill kan fremme samarbeid, kommunikasjon og kreativitet. Slike ferdigheter anses å være viktige i det 21. århundre, og er derfor en fordel å jobbe med allerede i begynneropplæringen (McClarty, et al., 2012, s. 8).



Figur 1 Læringsspill

Motivasjon og engasjement er en viktig faktor ved spill som kan fremme læring (Whitton, 2014). For å maksimere engasjementet bør spillet inneholde forståelige utfordringer og aktiviteter som er tilpasset spillernes ferdighetsnivå (Whitton, 2014). Nøkkelen er å sette vanskelighetsgraden slik at eleven må strekke seg litt, og kan utføre oppgaven med moderat støtte (McClarty, et al., 2012, s. 12). Dette henger tett sammen med Vygotsky sin teori om den proksimale utviklingssonen (Vygotsky & Cole, 1978). Ifølge Whitton (2014) bør læringsstøttende spill bygge på elevenes relevante og varierte erfaringer. I utviklingen av spillet har vi derfor vektlagt at oppgavene skal være gjennomførbare og bygge på relevante erfaringer for begynneropplæringsleven.

Undervisvurderinger bør være en del av læringsstøttende spill (Whitton, 2014). I Nabospillet får elevene mulighet til å bruke sitt eget talespråk i samspill med andre i møte med nabospråkene på en lekende måte. Dette henger tett sammen med undervisvurdering i norskfaget hvor det står at læreren skal la elevene være i bevegelse, leke, undre seg og bruke sansene sine (Kunnskapsdepartementet, 2019).

<p>12 BALANSE -FAKTORER I SPILL (SCHELL, 2019)</p>	1. Rettferdighet
	2. utfordringer vs. suksess
	3. Meningsfulle valg
	4. Ferdigheter vs. sjanse
	5. Hode vs. hender
	6. Konkurransen vs. samarbeid
	7. Lengden på spillet
	8. Belønning
	9. Straff
	10. Frihet vs. kontrollert opplevelse
	11. Enkelt vs. komplekst
	12. Detaljert vs. forestilling

Figur 2 Balansefaktorer i spill

Jesse Schell (2019) nevner 12 balansefaktorer i spill som kan bidra til å skape balanse mellom elementer som underholder, og elementer som er lærende. Balansefaktorene presenteres i figur 2. Vi har benyttet flere balansefaktorer i utviklingsarbeidet med Nabospillet, og går nærmere inn på disse i kapittel 5 og i den muntlige delen.

3.3 Styringsdokumenter

I 1962 inngikk Norge, Sverige, Danmark, Finland og Island Helsingforsavtalen, en samarbeidsavtale for å styrke samarbeidet og fellesskapet mellom Norden (Utenriksdepartementet, 1962). Artikkel 8 i avtalen går ut på at utdanning i landene skal omfatte undervisning om språk, kultur og alminnelige samfunnsforhold i de nordiske landene. Helsingforsavtalen uttrykker at de nordiske landene er lovpålagt å undervise i og om de nordiske språkene. Dette er med på å illustrere behovet for Nabospillet som et verktøy i denne prosessen.

I 2006 skrev utdanningsministre fra de nordiske landene under på en språkdeklarasjon som fremhever mål og tema for språkpolitisk samarbeid i Norden (Nordiska ministerrådet, 2006). Språkpolitikken skal ha som mål at alle nordboere skal kommunisere med hverandre først og fremst på et skandinavisk språk, og at nabospråkundervisningen i skolene må styrkes (Nordiska ministerrådet, 2006).

Språkrådet publiserte i 2017 en politisk språkstatusrapport, som viste at nabospråksforståelsen i Norge har blitt svekket de siste 30 årene (Språkrådet, 2017, s. 164). Rapporten viser samtidig at man etter kort tids eksponering forstår nabospråkene godt. Derfor er det viktig at barn lærer om sine nabospråk så tidlig som mulig (Språkrådet, 2017, ss. 168-169). Rapporten understreker et behov for å eksponere elevene for nabospråkene i tidlig alder, noe vi har tatt med oss i utarbeidelsen av Nabospillet.

I 2021 publiserte Språkrådet en ny rapport med ferske undersøkelser, som igjen bekrefter at nabospråksforståelsen i Norge er dalende (Språkrådet, 2021, ss. 215-217). En av undersøkelsene viser at en av tre nordmenn under 40 år, slår over til engelsk når de snakker med dansker (Språkrådet, 2021, s. 215). Flere blant de under 30 år slår om til engelsk i kommunikasjon med svensker. Funn fra denne undersøkelsen tyder på en overbevisning hos flere nordmenn, at det er bedre å bruke engelsk i kommunikasjonen med dansker og svensker, enn norsk. Vi mener at Språkrådets statusrapporter, viser at det er et behov for å sette inn tiltak for å styrke nabospråksforståelsen tidlig i skoleløpet (Språkrådet, 2017, 2021).

Den 1. januar 2022 trådte en ny språklov i kraft i Norge (Kulturdepartementet, 2021). Språklova presiserer at alle har rett til å bruke svensk eller dansk i skriftlig og muntlig kontakt med offentlige organer i Norge. Språkrådet drøfter i statusrapporten fra 2021, om den nye loven kan skape et press for å styrke behovet for nabospråksundervisning i skolen (Språkrådet, 2021, s. 218).













LK20 fremhever arbeid med nabospråk gjennom kjerneelementene i norskfaget, som beskriver arbeid med danske og svenske tekster (Kunnskapsdepartementet, 2019a). Flere av oppgavene i Nabospillet er tilknyttet muntlighet, både gjennom lytting og tale. Dette innebærer at elevene får mulighet til å utforske sitt eget talespråk i møte med nabospråkene (Kunnskapsdepartementet, 2017; Kunnskapsdepartementet, 2019b).

3.4 Nabospråk

Bakgrunnen for å styrke nabospråksundervisningen er å forsterke nordisk samarbeid, og dermed sørge for at nordboere kan kommunisere med hverandre på et nordisk språk (Nordiska ministerrådet, 2006; Utenriksdepartementet, 1962). Målet med undervisningen i

nabospråk er derfor at elevene skal forstå talt og skrevet nabospråk (Madsen, 2006, s. 218). Dessuten bør nabospråksundervisningen ifølge Språkrådet (2010) være engasjerende.

Det er vanlig å skille mellom to typer språkinnlæring: eksplisitt og implisitt (Dahl, 2015, s. 4). Eksplisitt språklæring kan innebære å bli forklart betydningen av nye ord. Implisitt språklæring foregår uten bevisst fokus fra eleven, blant annet gjennom eksponering for språket som skal læres (Dahl, 2015, s. 4). Nabospråklæring dreier seg om å bli eksponert for solide mengder både skriftlige og muntlige tekster, slik at avkodingen lettes (Hårstad, 2021). I Nabospillet er det en jevn fordeling av oppdrag som innebærer eksplisitt og implisitt språklæring, se tabell 3.

	Språklæring	
	Eksplisitt	Implisitt
	X	
		X
	X	
	X	
		X
		X
	X	
	X	
		X
	X	X
		X
	X	

Tabell 3 Eksplisitt og implisitt språklæring

For eksempel har oppdraget ved vannet har en implisitt tilnærming, fordi oppdraget blir sagt på dansk. Samtidig blir ikke eleven bevisstgjort på hvilket språk som snakkes. Tilsvarende gjelder for oppdraget på gården, der oppdraget blir talt på svensk uten at eleven blir bevisstgjort dette (Dahl, 2015). Oppdraget tilhørende katten har en eksplisitt tilnærming fordi det presiseres at det svenske ordet for pølse er korv. Det samme gjelder for oppdraget ved iskiosken, hvor det presiseres at det svenske ordet for is er glass. Elevene blir dermed forklart betydningen av nye ord (Dahl, 2015).

I utviklingen av Nabospillet har vi vektlagt lytting. Det kan være utfordrende for begynneropplæringslever å lese mye skriftlig tekst. For å tilpasse til målgruppen, inneholder derfor alle oppdragene lyd som modalitet. Lytting er noe mer enn å høre, fordi det krever et valg og en handling i form av «å anstrenge seg for å høre på» og å «la sin oppfatning påvirkes av» lydsignal (Austrheim, 2019, s. 27).













En form for lytting er forståelseslytting, der lytteren ønsker å forstå innholdet i det som blir formidlet (Adelmann, 2008, s. 159). I denne prosessen kan lytteren benytte tidligere erfaringer, minnet og ordforrådet for å gi mening til det som høres. Deretter kan lytteren danne forståelse, skape mening og læring etter å ha lyttet gjennom forståelseslytting (Grimnes, et al., 2012, s. 78). I Nabospillet må forståelseslytting benyttes, for å gjennomføre oppdragene.

Lytteforskere mener at gode forutsetninger for å lytte er viktig for språkutvikling, kommunikasjon og videre læring (Adelmann, 2008, s. 16). Øvelse i lytting, tale og samtale er sentralt for å kunne lære gjennom språket, og forskning viser at lyttetrening har en positiv effekt (Austrheim, 2019). I et språklig perspektiv øver man de reseptive ferdighetene når man lytter til nabospråk (Hårstad, 2021). Den muntlige dimensjonen handler om lytteforståelse, og den skriftlige dimensjonen handler om leseforståelse. Se tabell 4 som er tolket og hentet fra (Hårstad, 2021, s. 51).

	Reseptive ferdigheter	Produktive ferdigheter
Muntlig (lytteforståelse)	Lytting	Tale
Skriftlig (leseforståelse)	Lesing	Skriving

Tabell 4 Reseptive og produktive ferdigheter


I Nabospillet utøver elevene reseptive ferdigheter, fordi det kreves lytting for å gjennomføre oppgavene. Elevene utøver også den reseptive ferdigheten lesing, siden det også er lesing av modaliteter i oppdragene. Vi har i stor grad utformet oppdrag som utøver de reseptive ferdighetene fordi alle oppdrag både krever lytting og lesing, slik tabell 5 viser.

	Reseptiv		Produktiv	
	Lytting	Lesing	Tale	Skriving
	X	X	X	
	X	X		
	X	X	X	
	X	X		X
	X	X		
	X	X		
	X	X	X	
	X	X	X	
	X	X		
	X	X		
	X	X		
	X	X	X	

Tabell 5 Reseptive og produktive ferdigheter i Nabospillet

I noen oppdrag kreves utøvelse av produktive ferdigheter, ved at elevene skal bruke sitt eget tale- eller skriftspråk i møte med naboene. Produktive ferdigheter kreves ikke for å forstå naboene, men utøvelse av disse kan være gode måter å få erfaring med de svenske og danske lydige særtrekkene (Hårstad, 2021, s. 72).

En viktig målsetning med nabounderservisningen bør være å vise elevene hvor mye de allerede forstår av naboene, og dermed hvilken lingvistisk kompetanse de allerede har (Hårstad, 2021, ss. 57-58). Det naboinnholdet i spillet innebærer flere setninger og ord som er like norsk, slik tabell 6 viser.

	Reseptive ferdigheter		Produktive ferdigheter
	Lytting	Lesing	Tale
Oppdrag: Pølseboden 	Dansk: «Jeg vil gerne have røde pølser»	Modaliteter: -Illustrasjon av pølsebod -Reven har en pølse i hånda	Gjenta dansk tale: «Jeg vil gerne have røde pølser»

Tabell 6 Oppdrag pølseboden

Multimodaliteter kan aktivt brukes for å kommunisere med mottakerne (Løvland, 2006). En modalitet kan karakteriseres ut fra sitt potensial for å skape mening (Tønnessen, 2012, s. 166). I Nabospillet har vi utviklet mange modaliteter som lyd, ikoner, tegn og bilder slik som tabell 6 viser under modaliteter. Mye av meningen som skapes gjennom tekster, skapes gjennom kombinasjonen og samspillet mellom ulike modaliteter (Løvland, 2006, s. 109). Ved redundans mellom modalitetene, er det en form for overlapping der illustrasjonene for eksempel viser det samme som teksten forteller. Redundansen kan fungere som støtte i lesingen ved å utvikle nødvendig tekstforventning og førforståelse (Løvland, 2006, s. 113).

Kommunikasjonen mellom skandinaver blir styrket ved å trenge gjennom mest mulig kodeløst, de små språklige forskjellene som kan forstyrre kommunikasjonen (Hårstad, 2021, s. 59). En strategi for å trenge gjennom kodeløst, kan være å fokusere på top-down-lesing for å tette hullene som ukjente ord eller fraser kan konstruere (Hårstad, 2021, s. 59). I eksempelet fra tabell 6 så kan utøvelse av denne lesestrategien innebære å lytte og lese modalitetene og sette disse sammen, for å forstå at man skal bestille pølser på dansk.

Modal affordans innebærer at ulike modaliteter tilbyr forskjellige muligheter og begrensninger for hva som er mulig å representere og kommunisere gjennom modaliteten (Løvland, 2006, s. 110). Det er forskjell på modaliteter som er organisert i tid, og modaliteter som er organisert i rom (Løvland, 2006, s. 110). Formen på modalitetene kan påvirke hvordan mottakeren oppfatter meningen. Den tidsrelaterte meningen blir oppfattet over tid, mens stillbilder som er romlige, oppfattes nesten umiddelbart (Løvland, 2006, s. 110). Veksling mellom modaliteter i tid kan utgjøre et rytmisk mønster, som videre kan skape en sammenheng (Løvland, 2006).




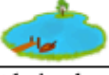







Plasseringen av modaliteter gjør at noen modaliteter blir mer fremtredende, mens andre faller i bakgrunn (Løvland, 2006, s. 120). Informasjonen som blir uttrykt gjennom en modalitet kan utdype en annen ved å spesifisere. Samtidig kan også informasjonen utvides dersom to modaliteter kontrasterer eller avløser hverandre (Løvland, 2006, s. 120). Vi går nærmere inn på modaliteter i den muntlige delen.

3.5 Språklige nivåer i Nabospillet

Nabospråk kan brukes som redskap til å styrke undervisningen ved at den gir mulighet for språklig innsikt (Madsen, 2006, s. 225). En tilnærming i arbeid med nabospråk kan være kontrastering av nabospråkene, som innebærer sammenligning av tekst for å finne likheter og forskjeller (Hårstad, 2021, s. 67). Kontrastering vil kunne skje på et muntlig nivå i Nabospillet, for eksempel gjennom sammenlikning av det semantiske innholdet i ulike ord på nabospråkene. Semantikk er et språklig nivå, og en slik samtale kan derfor være tett tilknyttet en metaspråklig samtale.

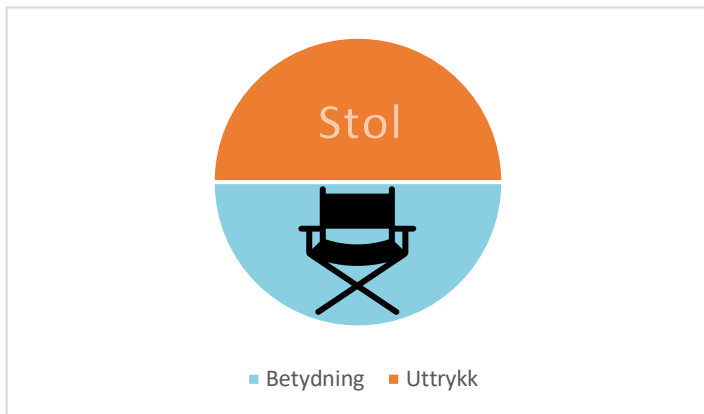
Samtaler om språklige nivåer kan kobles til metaspråklig bevissthet, som på et generelt nivå kan defineres som, evnen til å tenke på og reflektere over språkets natur og funksjoner (Pratt & Nesdale, 1984, s. 2). Det er imidlertid vanskelig å være mer spesifikk når man skal definere metaspråklig bevissthet, fordi begrepet er gjenstand for mye debatt (Pratt & Grieve, 1984, s. 2). Vi anser begrepet metaspråklig bevissthet til å omhandle bevissthet om språklige nivåer, som er viktig å integrere i begynneropplæringen (Herriman & Myhill, 1984, s. 189).

De språklige nivåene som bidrar til utøvelse av språklig bevissthet i Nabospillet er semantikk, pragmatikk, fonologi, ortografi og tekstlig nivå. Tabell 7 viser en oversikt over alle oppdragene i spillet, og hvilket språklig nivå som utøves i disse.

OPPDRAG		SPRÅKLIGE NIVÅER				
		Semantikk	Pragmatikk	Fonologi	Tekstnivå	Ortografi
Pølseboden 	Bestille pølser på dansk	X	X	X		
Gården 	Finne ut av hvilket dyr som blir telt	X	X		X	
Katten 	Si «korv» tre ganger og hinke samtidig	X		X		
Hunden 	Skrive Törä på et navneskilt	X	X	X		X
Vannet 	Finne ut av hvor mange ender det er i vannet	X	X			
Det beige huset 	Finne hvilke tre av de nevnte objektene som vanligvis hører til i et pennal	X	X			
Det grønne huset 	Si «du er rar» på svensk	X		X		
Fjellet 	Si «hej», «hallå» eller «tjena» og samtidig «gå på ski»	X	X	X	X	
Kjøpesenteret 	Finne ut hvilket objekt som jenta har funnet etter at hun sier «wow»	X	X			
Skolen 	Finne ut av at «læreren» kan spille på trompet	X	X			
Biblioteket 	Finne ut hvilke av de tre nevnte objektene som vanligvis hører til i en skuff på biblioteket	X	X			
Iskiosken 	Bestille «jordgubbsglass»	X	X	X		

Tabell 7 Språklige nivåer

Semantikk omhandler forholdet mellom et språklig tegn der et uttrykk, en kombinasjon av lyder eller bokstaver, er tilknyttet et innhold slik figur 3 viser (Kulbrandstad & Kinn, 2016, s. 29). I utviklingen av Nabospillet har vi lagt vekt på å bruke ulike uttrykk som har samme betydning på nabospråkene. I tillegg har vi funnet flere uttrykk som er like, men med ulik betydning. Arbeid på dette språklige nivået kan bidra til semantisk bevissthet.



Figur 3 Stol

Pragmatikken viser til den nære sammenhengen mellom en ytring og ytringens kontekst, fordi alle språklige ytringer er påvirket av omgivelsene (Iversen, et al. 2020, s. 14). I motsetning til andre språklige nivåer innebærer pragmatisk bevissthet kunnskap som tar hensyn til aspekter som strekker seg utover komponentene i selve språksystemet (Pratt & Nesdale, 1984).

Dessuten er det sannsynlig at pragmatisk bevissthet kan spille en viktig rolle for å hjelpe barn til å vurdere i hvilken grad de forstår det de leser (Pratt & Grieve, 1984, ss. 8-9). I Nabospillet finnes det ti oppdrag som kan tilknyttes utøvelse av pragmatisk bevissthet, se tabell 7.

Fonologi handler om hvordan språklydene og andre uttaletrekk fungerer som elementer i språksystemet (Kulbrandstad & Kinn, 2016, s. 64). Fonologi omhandler også lydlige enheter i språket, og hvordan man gir ord og andre enheter ulik form, for å skille de fra hverandre. I flere av oppdragene skal elevene lytte til, og gjenta et ord eller en setning på nabospråkene. Dette krever utøvelse av fonologiske ferdigheter, og har potensiale til å bidra til fonologisk bevissthet.

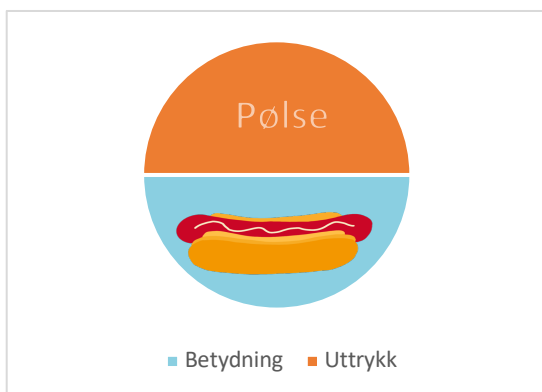
Tekstlig nivå omhandler den tekstuelle konteksten og de språklige omgivelsene til en ytring (Iversen, et al., 2020, ss. 15-16). Dette innebærer at en ytring kan stå i en sammenheng, eller

en sjanger, som kan gjenkjennes. Elevene kan utøve tekstlig bevissthet ved å gjenkjenne en sjanger. Det handler også om å lese spillebrettet, og kjenne igjen brettspillsjangeren.

Ortografi betyr rettskriving (Kulbrandstad & Kinn, 2016, s. 19). For å opparbeide ortografisk bevissthet må elevene forholde seg til rettskriving, blant annet gjennom å vite hvilke bokstaver som brukes for å gjengi de forskjellige lydene i språket. I Nabospillet er det ett oppdrag tilknyttet ortografi.

Pølseboden

Oppdraget ved pølseboden gir mulighet for utøvelse av semantisk bevissthet, gjennom kobling mellom betydningen og uttrykket pølse på dansk, slik figur 4 viser. Videre vil elevene også utøve pragmatisk bevissthet, gjennom koblingen til oppdraget og dets kontekst (Iversen, et al., 2020). I denne sammenhengen innebærer konteksten at man er ved en pølsebod, noe som er tett tilknyttet oppdraget som omhandler å bestille pølser. Videre kan de utøve fonologisk bevissthet ved å lytte og gjenta en setning på dansk (Kulbrandstad & Kinn, 2016).



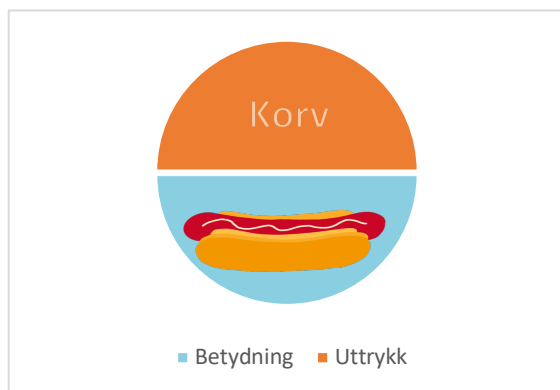
Figur 4 Pølse

Gården

Ved gården får elevene mulighet til å utøve semantisk bevissthet gjennom koblingen av betydningen dyr, og uttrykket djur på svensk (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Videre kan elevene utøve pragmatisk bevissthet fordi konteksten er lagt til en gård, og står i sammenheng med ytringen (Iversen, Otnes, & Solem, 2020). Elevene kan utøve tekstlig bevissthet, gjennom å oppfatte sjangeren telling (Iversen, et al., 2020).

Katten

I dette oppdraget kan elevene utøve semantisk bevissthet gjennom å forstå koblingen mellom betydningen pølse og uttrykket korv, slik figur 5 viser (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Elevene kan også utøve fonologisk bevissthet, gjennom å lytte ut og gjenta det svenske ordet (Kulbrandstad & Kinn, 2016).



Figur 5 Korv

Hunden

I dette oppdraget får eleven øvet den fonologiske og ortografiske bevisstheten gjennom tale og skrift. De fonologiske ferdighetene styrkes gjennom koblingen mellom fonem og grafem som anvendes i den skriftlige oppgaven (Kulbrandstad & Kinn, 2016). De ortografiske ferdighetene styrkes ved at elevene vet hvilken bokstav som skal brukes for å gjengi lydene i språket ut fra rettskrivningsnormene (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Pragmatikk: hvorfor er det vanlig at hunder har navneskilt. (Semantikk: hva er et navneskilt/halsbånd?)

Vannet

I dette oppdraget øver elevene semantisk bevissthet gjennom koblingen av uttrykket, ender på dansk, og betydningen (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Elevene utøver også pragmatisk bevissthet, ved å koble at det kan være ender ved et vann (Iversen, et al., 2020).

Det beige huset

Ved det beige huset utøver elevene semantisk bevissthet gjennom koblingen mellom betydningen av og de danske uttrykkene for sjokolade, gammel melk, tyggegummi, gråblyant, linjal og viskelær (Kulbrandstad & Kinn, 2016). De utøver også pragmatisk bevissthet gjennom å skille på hva som er vanlig å ha i et pennal og ikke (Iversen, et al., 2020).

Det grønne huset

I dette oppdraget utøver elevene semantisk bevissthet, gjennom å forstå sammenhengen mellom betydningen av og uttrykket, rar på svensk (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Uttrykket har en annen betydning på svensk, enn det har på norsk. Elevene kan utøve fonologisk bevissthet ved å lytte til, og gjenfortelle en setning på svensk (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Setningen har dessuten en annen setningsmelodi enn på norsk, noe som også kan bidra til fonologisk bevissthet (Kulbrandstad & Kinn, 2016, s. 88).

Fjellet

I dette oppdraget utøver elevene semantisk bevissthet gjennom å forstå sammenhengen mellom betydningen av og uttrykkene hej, hallå og tjena på svensk (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Elevene utøver også pragmatisk bevissthet gjennom å koble hvordan man går på langrennsski (Iversen, et al., 2020). Den fonologiske bevisstheten utøves gjennom å lytte ut og gjenta et av de svenske ordene (Kulbrandstad & Kinn, 2016). I dette oppdraget har man også en viss grad av tekstlig nivå, fordi elevene må velge mellom en av tre ulike måter å hilse på i hilsesjangeren (Iversen, et al., 2020).

Kjøpesenteret

I dette oppdraget utøver elevene semantisk bevissthet, gjennom koblingen mellom betydningen av og uttrykket gullmynt på dansk (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Elevene utøver også pragmatisk bevissthet ved å forstå at jenta i oppdraget har funnet gullmynten når hun sier «wow» (Iversen, et al., 2020).

Skolen

Ved skolen utøver elevene semantisk bevissthet gjennom kobling av betydningen og uttrykket for ordet trompet på dansk (Kulbrandstad & Kinn, 2016). De utøver også pragmatisk bevissthet gjennom å koble at ordet «spille» har med oppdragets fasit å gjøre (Iversen, et al., 2020).

Biblioteket

I dette oppdraget kan elevene utøve semantisk bevissthet gjennom koblingen mellom betydningen av og uttrykket for de danske ordene stiftemaskin, penn, binders, gammel melk, marihøne og iskrem (Kulbrandstad & Kinn, 2016). Elevene kan utøve pragmatisk bevissthet

gjennom å skille hvilke gjenstander som vanligvis tilhører et bibliotek og ikke (Iversen, et al., 2020).

Iskiosken

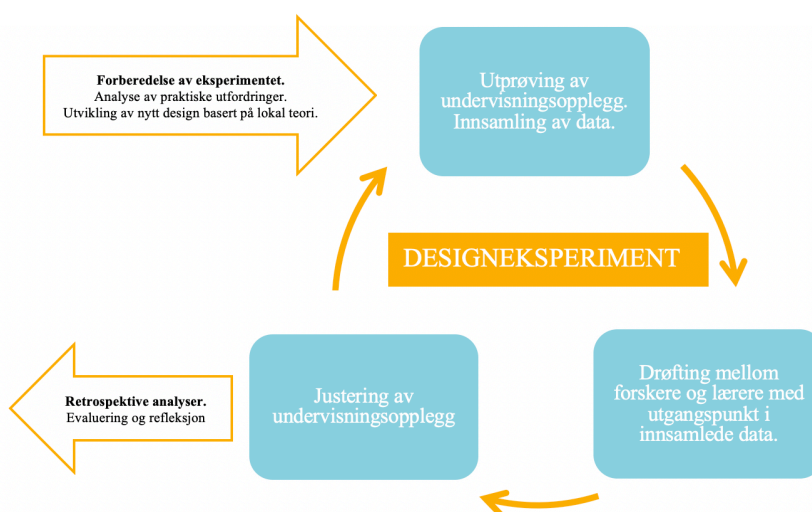
Ved iskiosken kan elevene utøve semantisk bevissthet gjennom koblingen mellom betydningen av og uttrykket glass (Kulbrandstad & Kinn, 2016). De kan utøve pragmatisk bevissthet gjennom situasjonskonteksten ved å bestille is (Iversen, et al., 2020). Den fonologiske bevisstheten kan utøves ved at elevene lytter ut og gjentar det som blir sagt på svensk (Kulbrandstad & Kinn, 2016).

4.0 Metode

Pedagogisk designforskning er den overordnede metoden som har blitt brukt. Datamaterialet har blitt innhentet ved kvalitativ metodetriangulering. Vi har benyttet både observasjon, videofilming, intervju og videostimulert intervju.

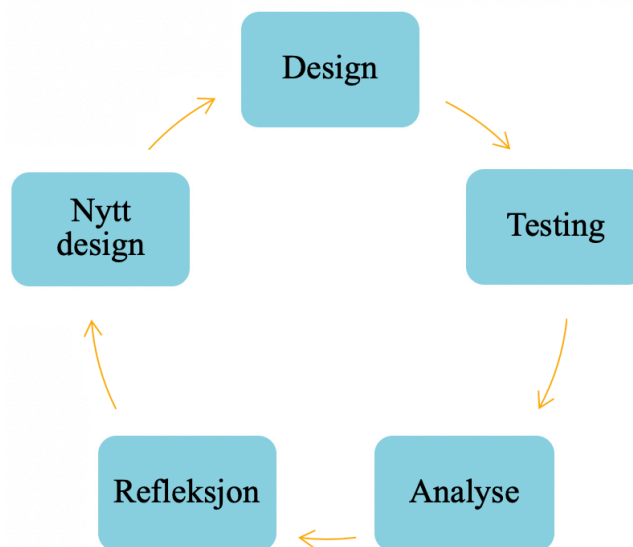
4.1 Pedagogisk designforskning

Pedagogisk designforskning kan forstås som en rekke systematiske utprøvinger av undervisningsopplegg eller læremidler (Øgreid, 2021). Den sykliske arbeids- og forskningsprosessen i pedagogisk designforskning består vanligvis av tre faser; forberedelse til eksperimentet, designeksperimentet og retrospektive analyser (Øgreid, 2021, s. 225). Dette fremkommer også i figur 6, tolket og hentet fra (Øgreid, 2021, s. 224).



Figur 6 Den sykliske arbeids- og forskningsprosessen i pedagogisk designforskning

Hensikten med metoden er å utvikle nye teorier og praksiser som potensielt vil kunne ha positiv innvirkning på læring og undervisning i klasserommet, gjennom metodisk utprøving og utforskning. Designeksperimenter gjennomføres i fem faser for å forbedre produktet. Fasene illustreres i figur 7, som baserer seg på Bjørndal (2013) og Øgreid (2021). Den første fasen er å utvikle og designe læringsmidlet. Underveis skal man ifølge Bjørndal (2013), justere potensielle antagelser. Deretter kommer en gjentakende syklus bestående av forberedelse til eksperimentet, designeksperimentet og retrospektive analyser.



Figur 7 Designeksperiment i fem faser

Gjentagende utprøving er med på å sikre et mest mulig robust resultat. Samtidig innebærer gjentakelsene noen utfordringer. Anderson og Shattuck (2012) påpeker at det kan være vanskelig å avgjøre når eksperimenteringen skal avsluttes, siden det i praksis alltid er muligheter for forbedringer (Øgreid, 2021, s. 224). På bakgrunn av tiden vi har hatt til rådighet, har vi gjennomført tre sykluser. Disse går vi nærmere inn på i kapittel 5 og i den muntlige delen.

4.2 Observasjon

Vi har brukt observasjon som datainnsamlingsmetode gjennomgående under alle syklusene. Våre fokusområder har vært tilknyttet forskningsspørsmålene. Vi utarbeidet et observasjonsskjema, knyttet til faktorer vi antok ville være av interesse for å videreutvikle produktet basert på forskningsspørsmålene, se vedlegg 7. Dette samsvarer med deduktiv

tilnærming fordi faktorene har vært gjennomgående i datainnsamlingene (Postholm, 2020, s. 36).

4.3 Video i klasseromsforskning

I syklus 2 benyttet vi video i eksperimenteringsfasen. Vi filmet en klasse og læreren som testet Nabospillet.

Gjennom å filme den sosiale interaksjonen som finner sted i et klasserom, vil man ha en annen tilgang til det som har skjedd, enn om man skulle observert det som skjedde (Blikstad-Balas & Klette, 2021, s. 54). Videodata kan også fungere som en linse, som lar oss følge bestemte ting i klasserommet (Blikstad-Balas & Klette, 2021, s. 159). Forskerne må ta noen valg på forhånd om hvilke aktiviteter eller hendelser kameraene skal fremheve. Vi valgte å filme med to videokameraer fra ulike vinkler. Det ene kameraet hadde fokus på en gruppe som spilte sammen. Det andre kameraet filmet et oversiktsbilde av klasserommet.

En ulempe med videodata er at den kan gi oss inntrykk av at vi har sett alt i den aktuelle konteksten, det vil sjelden være tilfelle (Blikstad-Balas & Klette, 2021, s. 163). For å styrke datainnsamlingen valgte vi derfor å observere samtidig som filmingen fant sted.

4.4 Videostimulert intervju

I et videostimulert intervju er videoklipp utgangspunktet for intervjuet (Bjørkvold, 2021). Klippene vises i intervjusituasjonen, og intervjuet omhandler de aktuelle videoklippene. Forskeren kan spørre intervjuobjektene om hva de ser på klippet, og reflektere rundt dette eller spørre spesifikt om enkelte hendelser. Vi benyttet en kombinasjon av disse under det videostimulerte intervjuet. Metoden egner seg ifølge Bjørkvold (2021), for å få frem både elev- og lærerperspektiver. En fordel med metoden er at det kan få frem avgjørelser som har blitt tatt av ulike aktører samtidig, som for eksempel av eleven og læreren (Bjørkvold, 2021, s. 105). En utfordring med metoden kan være at informanten blir forstyrret av å se seg selv på video og være mer opptatt av hvordan de tar seg ut, enn å gjenfortelle hva de tenkte i situasjonen (Bjørkvold, 2021, s. 108).

En lærer tar mange beslutninger i løpet av en undervisningstime. Det kan være utfordrende å huske alle disse og reflektere rundt de i etterkant. Ved hjelp av videoklipp fra undervisningen kan det være enklere for informanten å huske hendelsen som skal reflekteres rundt. Dette kan

dermed styrke validiteten på datamaterialet (Bjørkvold, 2021). Vi valgte å gjennomføre intervjuet kort tid etter at spillet hadde blitt testet, fordi reliabiliteten i intervjuet ser ut til å bli bedre desto kortere tid det går mellom handlingen på klippet og intervjuet (Bjørkvold, 2021, s. 112). Dette gjorde at vi hadde kort tid på å se igjennom videomaterialet og velge videoklipp til intervjuet. I vedlegg 3 er intervjuguiden som dannet utgangspunktet for det videostimulerte intervjuet.

4.5 Forskningsetiske hensyn

I forkant av datainnsamlingen fikk vi tillatelse fra NSD til å samle inn datamateriell, se vedlegg 1. Vi informerte om prosjektet og dets formål til læreren, eleven og deres foresatte, samt innhentet samtykke fra de involverte. Informasjonsskrivet og samtykkeerklæringen er vedlagt i vedlegg 2. For å vurdere hva som kunne gått galt under datainnsamlingen, foretok vi en risikoanalyse og satte inn tiltak i forkant, se vedlegg 4.

5.0 Syklus 1

I syklus 1 begrunner vi ulike valg vi har foretatt i forbindelse med design av innholdet, før vi går videre til testrunden, etterfulgt av presentasjon av flere funn og endringer i evaluerings- og endringsrunden. Arbeidet med syklus 2 og 3 drøftes i den muntlige delen.

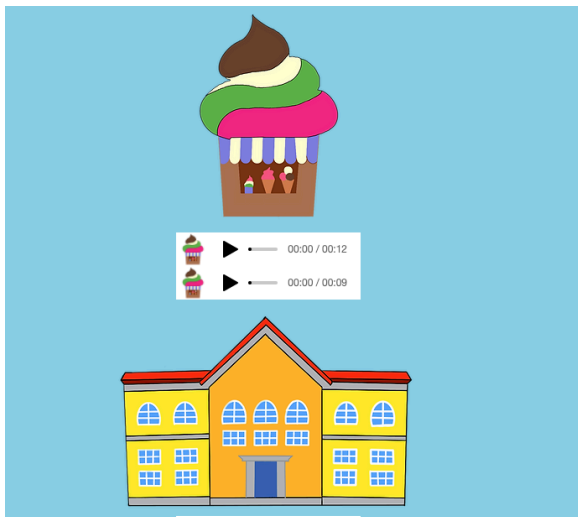
5.1 Design og innhold

Både by og bursdag dannet temaet for spillet, noe vi mener er temaer flere begynneropplæringslever har erfaring med (Whitton, 2014). I figur 8 ser man utviklingen av spillbrettet fra oppstarten og til den første datainnsamlingen. Utviklingen av spillebrettet fremkommer også i vedlegg 12.

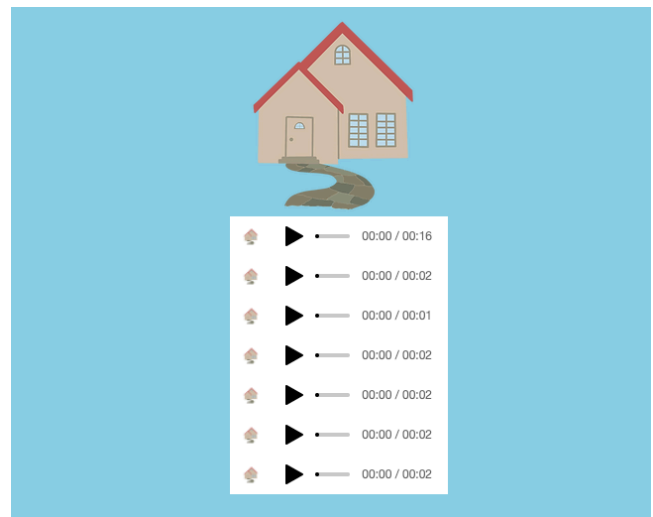


Figur 8 Spillebrettutvikling i syklus 1

For å legge til rette for lytting i forbindelse med nabospråkene, utviklet vi en nettside med tilhørende lydklipp på dansk og svensk. På nettsiden lå alle oppdragene oppramset under hverandre, slik bilde 11 illustrerer for oppdragene iskiosken og skolen. I bilde 12 ser man et eksempel der mange lydfiler var lagt under hverandre, hvor alle lydfilene måtte lyttes til for å løse oppdraget.

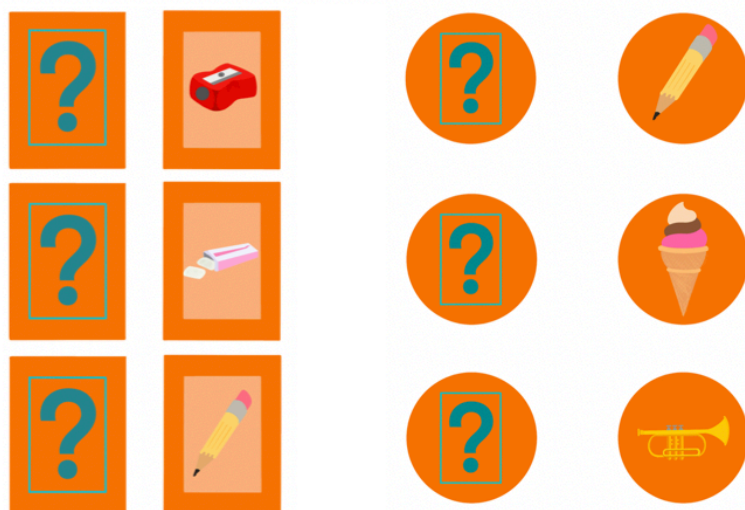


Bilde 11 nettsiden-syklus 1



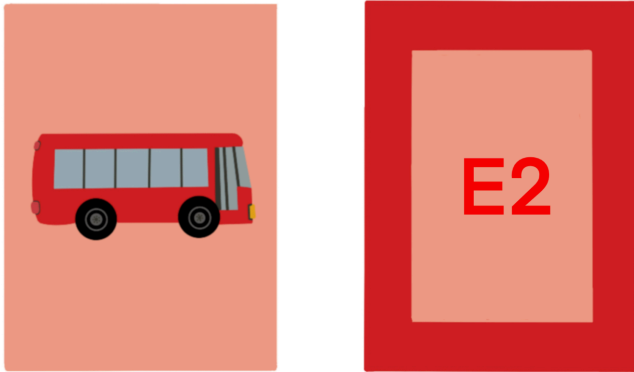
Bilde 12 Mange-lydfiler

Vi designet gavekortene og gavebrikkene slik som bilde 13 viser. Gavekortene ble brukt for å fordele og vise hvilke gaver spillerne skulle finne. I syklus 1 var fokuset mer rettet mot å finne sine egne gaver, enn å samarbeide om å finne de. Nabospillet var i større grad preget av å være et konkurransespill, enn et samarbeidsspill (Schell, 2019; Whitton, 2014).



Bilde 13 Gavekort








Busskortene var en balansefaktor mellom ferdigheter vs. sjanse (Schell, 2019). De henviste spilleren til en koordinat slik som bilde 14 viser. Kortet innebar enten en fordel eller en ulempe i Nabospillet.











Bilde 14 Busskort

Innholdet og elementene på spillebrettet under syklus 1 kan man se i tabell 8. Her kan man også se hvilke språklige nivåer som er tilknyttet de første oppdragene, og dessuten hvilke balansefaktorer oppdragene og elementene bidro til. Se figur 1 for definisjon av balansefaktorer og kapittel 3.5 for definisjon av språklige nivåer.

Tabell 8 danner også utgangspunkt for videre drøfting av valg basert på teori og funn gjennomgående fra syklus 1 til syklus 2, og fra syklus 2 til syklus 3. En oppsummering av datainnsamlingene fremkommer også i vedlegg 8, 9 og 10.

Sted	Oppdragene	Språklige nivåer		Balansfaktorer
Gården 	Norsk: Lytt til hvilket språk jenta snakker. Svensk: Ojoj, nu är det jätte rörigt i pennskrinet!			Utfordring vs. suksess
Vannet 	Ä, Ö og Å Norsk: Skriv hvordan de svenske bokstavene for æ, ø og å, ser ut. Bruk arket som følger med.	Fonologisk og ortografisk bevissthet.	Se kapittel 3.5: Hunden	Hode vs. hender
Skolen 	Norsk: Du møter en dansk gutt som har en kul lærer. Hva er det læreren kan spille på? Dansk: Jeg vidste ikke, at læreren kunne spille trompet.	Pragmatisk og semantisk bevissthet.	Se kapittel 3.5: Skolen	Utfordring vs. suksess
Kjøpesenteret 	Norsk: Du er på kjøpesenteret og hører en gutt si noe. Hva fant han? Dansk: Wow, en guldmønt!	Pragmatisk og semantisk bevissthet.	Se kapittel 3.5: Kjøpesenteret	Utfordring vs. suksess
Iskiosken 	Norsk: Lytt for å høre hvilket språk som snakkes. Svensk: Visste du at gem er en klemma...			Utfordring vs. suksess
Biblioteket 	En bibliotekar med mye rart i skuffen. Hvilke ting passer ikke inn i skuffen? 3 ting som hører hjemme og 3 ting som ikke hører hjemme. -trumpet -målarsskrin -fløjt -tårningar -linjal -klocka	Pragmatisk og semantisk bevissthet.	Se kapittel 3.5: Biblioteket	Utfordring vs. suksess
Det beige huset 	Lytt etter hva som hører hjemme i et pennal. 3 ting som hører hjemme og 3 ting som ikke hører hjemme. (dansk) -chokolade -kuglepen -Tyggegummi -Gammel mælk -Grå blyant -Lineal	Pragmatisk og semantisk bevissthet.	Se kapittel 3.5: Beige hus	Utfordring vs. suksess

 Det grønne huset	Norsk: Lytt til og gjenta etter den svenske jenta. Svensk: Visste du at trumpet er et mässingsinstrument?	Fonologisk bevissthet.	Se kapittel 3.5: Fonologisk bevissthet	Utfordring vs. suksess
 Fjellet	Norsk: Lytt og hør hvilket språk som snakkes. Er det dansk eller svensk? Dansk: Nej, smid ikke med min kuglepen!			Utfordring vs. suksess
 Pølseboden	Norsk: Du hører en jente si noe til han som selger pølser. Hvem er det som kommer? Svensk: Nu kommer läraren, stäng lådan!	Semantisk bevissthet	Kobling mellom uttrykket og betydningen læreren på svensk.	Utfordring vs. suksess
 Hunden	Norsk: Svensk hund som trenger et halsbånd med det svenske flagget. Bygg det svenske flagget med Lego.	Semantisk bevissthet	Kobling mellom uttrykket og betydningen flagg	Utfordring vs. suksess Hode vs. hender Frihet vs. kontrollert
 Katten	Norsk: Dansk katt som ikke husker hvordan det danske flagget ser ut. Bygge det danske flagget med Lego.	Semantisk bevissthet	Kobling mellom uttrykket og betydningen flagg	Utfordring vs. suksess Frihet vs. kontrollert Hode vs. hender
Annerledes oppdrag				
 Grotte 1 og 2	Gjennomgang til den andre hulen på spillbrettet. Lese koordinater for å flytte.	Tekstlig bevissthet og pragmatisk bevissthet	Forstå sjanger koordinater og vite hvordan man leser koordinater	Enkelt vs. komplekst Frihet vs. kontrollert
 Bussen	Trekke busskort. Lese koordinater for å flytte.	Tekstlig bevissthet og pragmatisk bevissthet	Forstå sjanger koordinater og vite hvordan man leser koordinater	Ferdigheter vs. sjanse Enkelt vs. komplekst Frihet vs. kontrollert
 Sykkelen	Flytte tre steg, valgfritt hvor.	Tekstlig bevissthet	Spillelement: må lese hvor man skal flytte brikken.	Ferdigheter vs. sjanse Enkelt vs. komplekst

Tabell 8 Oppdragene i syklus 1

5.2 Testing

I syklus 1 hadde vi to ulike datainnsamlinger, begge hadde observasjon som innsamlingsmetode. I den første datainnsamlingen ønsket vi å undersøke hvilke spillfigurer som elevene mente passet best i et spill, og benyttet observasjonsskjema vedlagt i vedlegg 6.

Elevene fikk se fem spillfigurer, og fikk tre klosser for å avgi sine stemmer. Bilde 15 viser et eksempel på hvordan elevene stemte. Dyrene med flest stemmer var elgen, reven, ekornet og ugla.



Bilde 15 Datainnsamling 1

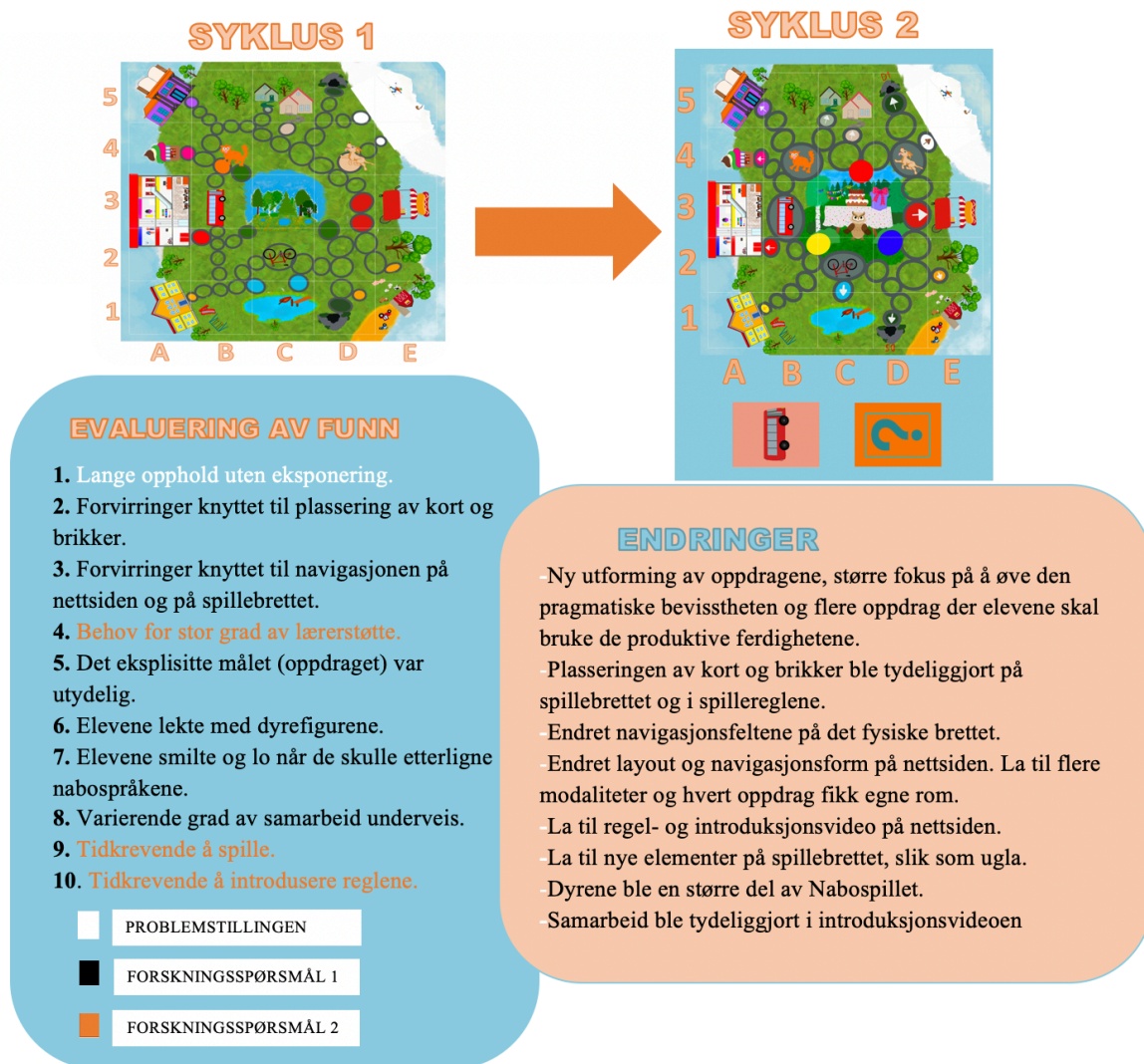
I datainnsamlingsrunde to, i syklus 1, ble spillet testet i to grupper bestående av tre førsteklasinger. Forskningsspørsmålene dannet grunnlaget for observasjonsfokuset, dette fremkommer i tabell 9. Se vedlegg 8 for oppsummering av datainnsamling tilknyttet syklus 1.

Tid	Lærer	Ekspone- ring av nabospråk	Spillteknisk/ navigasjon	Uønskede hindringer	Annet

Tabell 9 Datainnsamling 2

5.3 Evaluering og endringer

Basert på evalueringene av funnene foretok vi flere endringer fra syklus 1 til 2. Alle funnene er tilknyttet problemstillingen, men vi har kategorisert noen funn basert på forskningsspørsmålene. I dette kapittelet går vi nærmere inn på enkelte funn og endringer. Evalueringene og endringene fremkommer i figur 9 og er basert på datainnsamlingen i vedlegg 8.



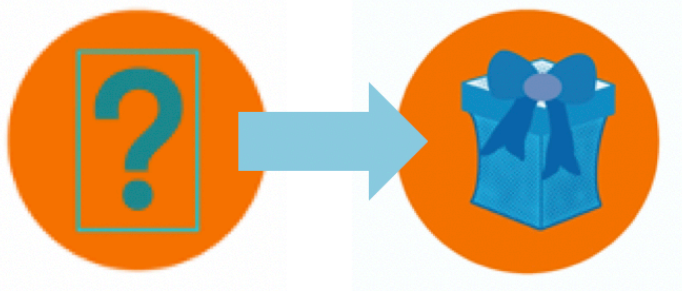
Figur 9 Oppsummering av datainnsamlingen i syklus 1

Syklus 1: funn tilknyttet problemstillingen

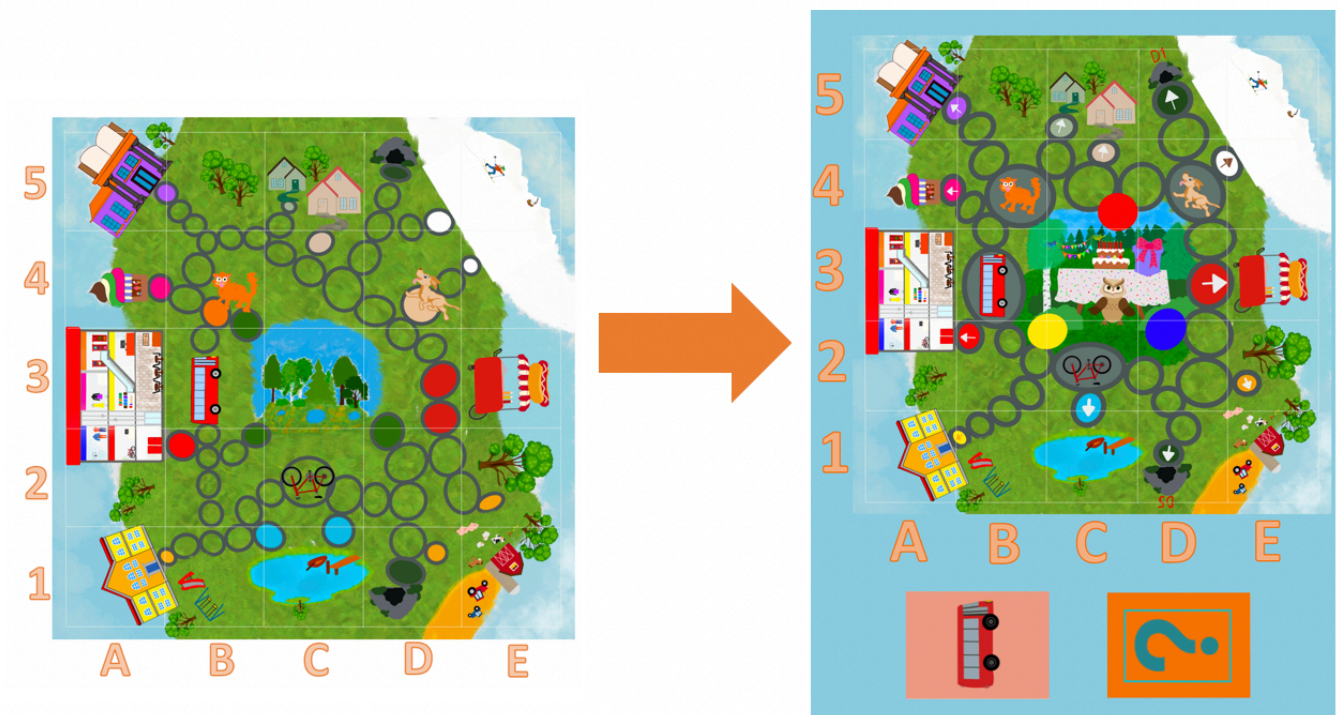
Funn 1 i figur 9 viser lange tidsopphold mellom nabospråkseksponeringen. I arbeid med nabospråk er det sentralt at elevene blir rikelig eksponert for nabospråkene (Hårstad, 2021). På bakgrunn av dette ble flere oppdrag revidert, for å øke graden av eksponering. Et eksempel var oppdraget ved hunden og katten, der elevene skulle bygge lego-flagg. I læringsspill kan det være en utfordring å skape balanse mellom elementer som underholder, og elementer som lærer bort (Kiili, 2005, s. 21). Balansefaktorene tilknyttet legobyggingen var godt balansert, men gikk på bekostning av nabospråkseksponeringen.

Syklus 1: forskningsspørsmål 1

På bakgrunn av evaluering av *funn 5* gjorde vi flere endringer for å tydeliggjøre det eksplisitte målet. Vi la til en ny funksjon som innebar å levere gaven til ugla. Designet på spillbrettet og de fysiske kortene ble endret for å tydeliggjøre oppdraget og bursdagstema. Figur 10 viser endringen på gavebrikkene, og figur 11 viser endringene på spillbrettet.

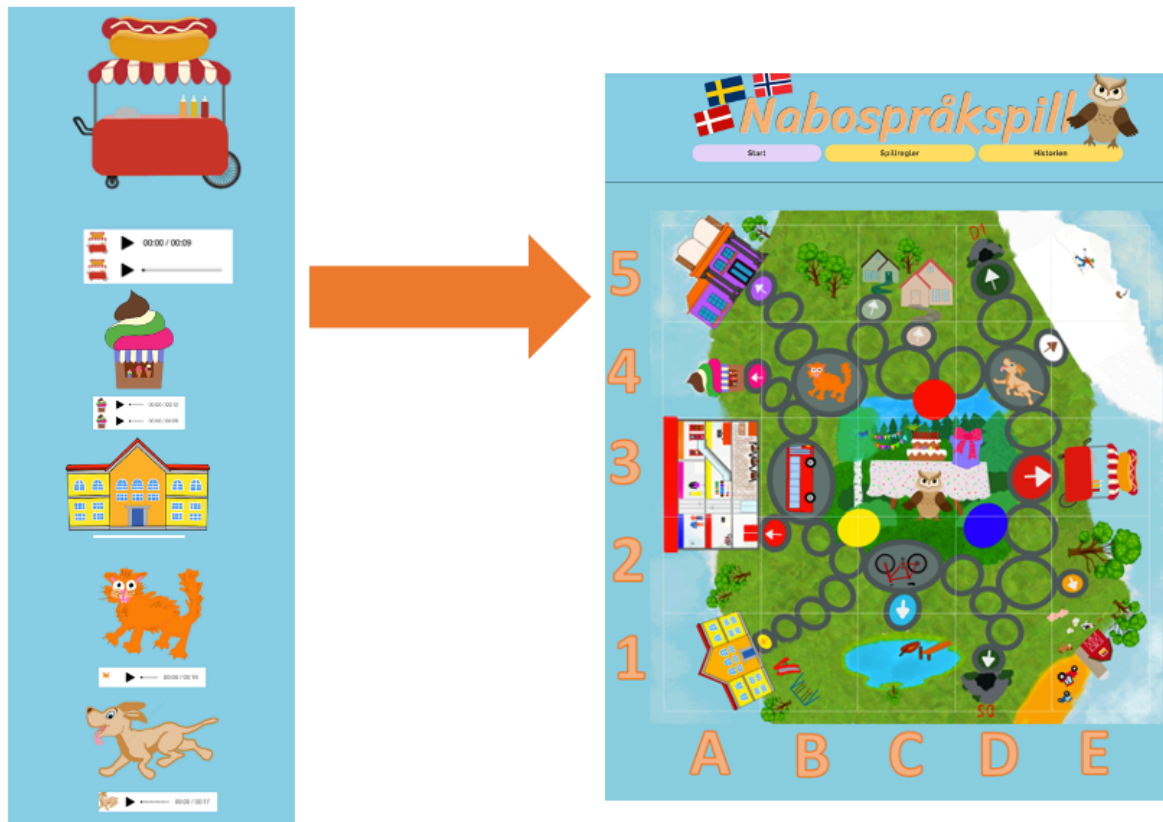


Figur 10 Gavebrikke-endring



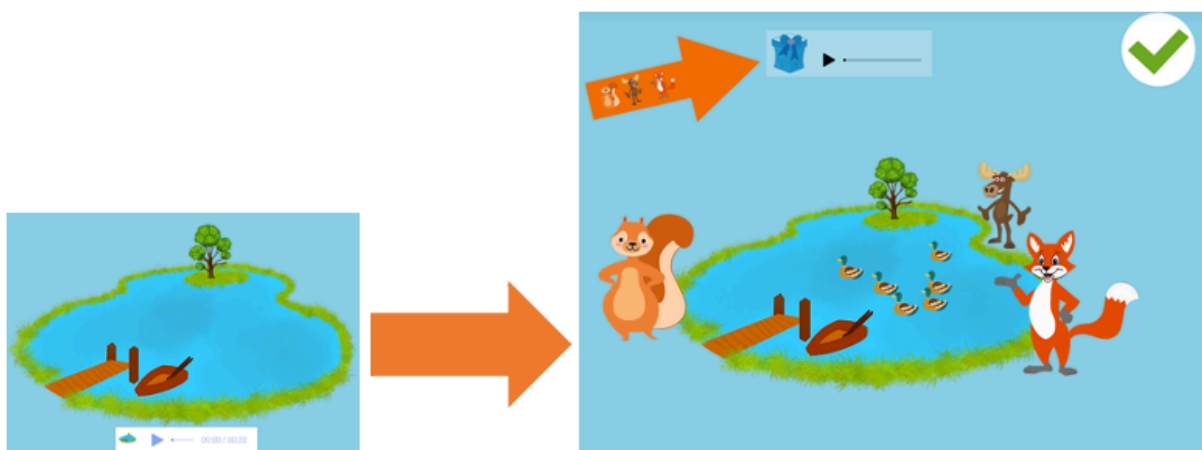
Figur 11 Spillebrett-endring

Basert på *funn 3* gjorde vi store endringer tilknyttet navigasjonsveien på nettsiden. Det ble lagt til ulike «rom». Se figur 12 for endringen på nettsiden.



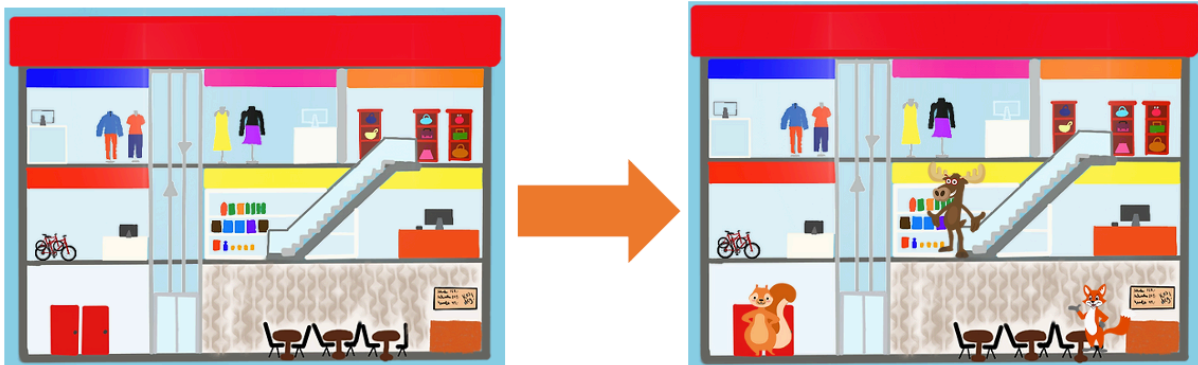
Figur 12 Endring-nettsiden

Figur 13 viser en av mange endringer på oppdragene etter vi la til «rom».



Figur 13 "Rom-endring"-nettsiden

På bakgrunn av *funn 6* valgte vi i større grad å involvere spillfigurene på nettsiden. Vi la til animasjoner på figurene, for å legge til et lekende element, som kan bygge bro mellom leken og læringen (Lillemyr, 2019). I figur 14 kommer det dessuten frem at figurene befinner seg inne på et kjøpesenter, noe som kan tilføre et underholdende element (Kiili, 2005).



Figur 14 Kjøpesenter

Funn 7 viser at oppdragene tilknyttet produktive ferdigheter inviterte til latter og smil hos elevene. Revidering av oppdragene innebar mer bruk av produktive ferdigheter. Dette viser vi i muntlig presentasjon av syklus 2.

Syklus 1: forskningsspørsmål 2

Evaluering av *funn 4* viste at elevene i stor grad var avhengig av lærerstøtte. En endring vi gjorde som et resultat av dette var å legge til en fasit-funksjon på nettsiden.

Vi foretok endringer basert på *funn 4, 9 og 10*. Endringene innebar å legge til både en regel- og introduksjonsvideo, der hensikten var å minimere behovet for lærerstøtte. Regelvideoen tydeliggjorde plasseringen av brikker, gjennomgikk hvordan spilloppdrag kunne løses og flere sentrale elementer på spillebrettet. Introduksjonsvideoen ble laget for å tydeliggjøre det eksplisitte målet med spillet, og dessuten bidra til en lekende inngang til spillet. Dette ble gjort for å gjøre det lettere for læreren å ta i bruk spillet, og for å tilpasse til begynneropplæringsleven.

6.0 Avslutning

Vi har vist hvordan man kan knytte fagområdene begynneropplæring, læringsspill og nabospråk sammen for å utvikle Nabospillet, basert på problemstillingen og forskningsspørsmålene. Utviklingen har skjedd ved bruk av pedagogisk designforskning, gjennom tre sykluser. Noe av utviklingsarbeidet fremkommer i syklus 1 i den skriftlige delen av oppgaven. I den muntlige delen presenterer vi utviklingsarbeidet i syklus 2 og 3.

7.0 Litteraturliste

- Adelmann, K. (2008). *Konsten att lyssna : didaktiskt lyssnande i skola och utbildning*. Sverige: Studentlitteratur AB.
- Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research? *Educational Researcher*, ss. 16-25.
- Austrheim, K. I. (2019, mai 15.). Undervisning i lytting i skolen - En aksjonsforskningsstudie om norsklærerens tilnærming til lytting i begynneropplæringen. [Masteroppgave, Høgskulen på Vestlandet]. *Undervisning i lytting i skolen*. Bergen: Høgskulen på Vestlandet.
- Bjørkvold, T. (2021). Videostimulert intervju. I E. Andersson-Bakken, & C. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning - forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (ss. 105-124). Oslo: Universitetsforlaget.
- Bjørndal, K. W. (2013). Pedagogisk designforskning - en forskningsstrategi for å fremme bedre undervisning og læring. I M. Brekke, & J. Tiller, *Læreren som forsker - innføring i forskningsarbeid i skolen*. Universitetsforlaget.
- Blikstad-Balas, M. (2016). *Literacy i skolen*. Oslo: 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* (ss. 153-166). Oslo: Universitetsforlaget.
- Cobb, E. (1959). The Ecology of Imagination in Childhood. *Daedalus (Cambridge, Mass.)*, ss. 537-548.
- Dahl, A. (2015). Utvikling av språkforståelse i tidlig start med engelsk. *Communicare*, ss. 4-8.
- Eik, L. T., Karlsen, L., & Solstad, T. (2011). *Lekende læring og lærende lek i en endret skole*. Oslo: Pedlex.
- Grimnes, L., Børresen, B., & Svenkerud, S. W. (2012). *Muntlig kompetanse*. Fagbokforlaget.
- Haug, P. (2006). Bakgrunn, tema og gjennomføring. I J. Aske, R. L. Flemmen, P. Haug, R. Myklebust, L. Skorpen, & B. Vatne, *Begynnaropplæring og tilpassa undervisning - kva skjer i klasserommet?* (ss. 7-18). Caspar forlag A/S.
- Hårstad, S. (2021). *Nabospråk og nabospråkundervisning*. Cappelen Damm Akademisk.

- Herriman, M. L., & Myhill, M. E. (1984). *Metalinguistic Awareness and Education*. W. J. M. Levelt (Red.) I W. E. Tunmer, M. L. Herriman, & C. Pratt, *Metalinguistic Awareness in Children Theory, Research, and Implications* (ss. 108-205). Berlin: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-69113-3>
- Hoff-Jensen, R., Bjerke, M. O., & Afdal, H. W. (2020). Begynneropplæring - et kjent med uklart begrep: En analyse av læreres perspektiver. *Norsk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, ss. 143-157.
- Hunter, T., & Walsch, G. (2014). From policy to practice? The reality of play in primary school classes in Northern Ireland. *International Journal of Early Years Education*, ss. 19-36.
- Iversen, H. M., Otnes, H., & Solem, M. S. (2020). *Grammatikken i bruk*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Kiili, K. (2005). *On Educational Game Design: Building Blocks of Flow Experience [Thesis for degree of Doctor of Philosophy, Tampere University]*. Hentet fra Researchportal: <https://cris.tuni.fi/ws/portalfiles/portal/2651590/kiili.pdf>
- Kulbrandstad, L., & Kinn, T. (2016). *Språkets mønstre*. 0105 Oslo: Universitetsforlaget.
- Kulturdepartementet. (2021). *Lovdata.no*. Hentet fra Lov om språk (språklova): <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2021-05-21-42>
- Kunnskapsdepartementet. (2017, september 1.). *Overordnet del – verdier og prinsipper for grunnopplæringen. Fastsatt som forskrift ved kongelig resolusjon. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020*. Hentet fra udir.no: <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del?kode=nor01-06&lang=nob>
- Kunnskapsdepartementet. (2019). *Læreplan i norsk (NOR01-06) - Grunnleggende ferdigheter. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020*. Hentet fra udir.no: <https://www.udir.no/lk20/nor01-06/om-faget/grunnleggende-ferdigheter?lang=nob>
- Kunnskapsdepartementet. (2019). *udir.no*. Hentet fra Læreplan i norsk (NOR01-06) - *Kjerneelementer. Fastsatt som forskrift. Læreplanverket for Kunnskapsløftet 2020*. Hentet fra udir.no: <https://www.udir.no/lk20/nor01-06/om-faget/kjerneelementer>

- Løndal, K. (2019). Lek blant førsteklasinger i skole og skolefritidsordning. Pedagogisk perspektiv og didaktisk handlingsrom. I A. A. Becherr, E. Bjørnestad, & H. D. Hogsnes (ed.), *Lek i begynneropplæringen - lekende tilnærminger til skole og SFO*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Løvland, A. (2015). S sammensatte fagtekster - en multimodal utfordring? I E. Maagerø, & E. S. Tønnessen (Red.), *Å lese i alle fag*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Lillemyr, O. F. (2019). Lek som fenomen - og motivasjon for læring. I A. A. Becher, E. Bjørnestad, & H. D. Hogsnes, *Lek i begynneropplæringen - lekende tilnærminger til skole og SFO* (ss. 57-70). Oslo: Universitetsforlaget.
- Madsen, L. (2006). *Nabosprogsdidaktikk*. Danmark: Dansklærerforeningen.
- McClarty, K. L., Orr, A., Frey, P., Dolan, R., Vassileva, V., & McVay, A. (2012). *A Literature Review of Gaming in Education*. Pearson.
- Nordiska ministerrådet. (2006). Deklarasjon om nordisk språkpolitikk 2006. Köpenhamn.
- Pavey, S. (2021). *Playing Games in the School Library Developing Game-Based Lessons and Using Gamification Concepts*. Facet.
<https://doi-org.ezproxy.oslomet.no/10.29085/9781783305353>
- Postholm, M. (2020). *Kvalitativ metode*. 0105 Oslo: Universitetsforlaget.
- Pratt, C., & Grieve, R. (1984). The Development of Metalinguistic Awareness: An Introduction. W. J. M. Levelt (Red.) I W. E. Tunmer, M. L. Herriman, & C. Pratt, *Metalinguistic Awareness in Children Theory, Research, and Implications*. Berlin: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-69113-3>
- Pratt, C., & Nesdale, A. R. (1984). Pragmatic Awareness in Children. W. J. M. Levelt (Red.) I W. E. Tunmer, C. Pratt, & M. L. Herriman, *Metalinguistic Awareness in Children Theory, Research, and Implications* (ss. 105-125). Berlin: Springer-Verlag Berlin Heidelberg. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-69113-3>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, ss. 50-58.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>

- Schell, J. (2019). *Art of Game Design A Book of Lenses* (Vol. 3.utgave). CRC Press.
- Skافتun, A. (2015, September). Leseoppl ring og fagenes literacy . *Nordic Journal of Literacy Research*, ss. 1-15.
- Spr kr det. (2010). NaboSpr k skal v re morsomt. *Spr knytt - 4/2010*, 6-9.
- Spr kr det. (2017). *Spr kstatus 2017- Spr kpolitisk tilstandsrapport fr  Spr kr det*.
Spr kr det.
- Spr kr det. (2021). *Spr kstatus 2021 - Spr kpolitisk tilstandsrapport*. Spr kr det.
- Stifoss-Hanssen, A. (2010). Multimodal tekstskaping. I E. S. T nnesen, & M. Vollan,
Begynneroppl ring i en sammensatt tekstkultur. Kristiansand: H yskoleforlaget.
- T nnesen, E. S. (2012). Morsm lsdidaktikk for sammensatte tekster? Ulike teoretiske perspektiver. I S. Ongstad (red.), *Nordisk morsm lsdidaktikk - forskning, felt og fag* (ss. 162-184). Novus forlag.
- Utenriksdepartementet. (1962). *Lovdata.no*. Hentet fra Samarbeidsavtale mellom Norge, Danmark, Finland, Island og Sverige [Helsingforsavtalen]:
<https://lovdata.no/dokument/NL/lov/1962-03-23-2>
- Vingdal, I. M. (2018). L rande kropp i endring. I K. Palm, & E. Michaelsen (red.), *Den viktige begynneroppl ringen - en forskningsbasert tiln rming* (ss. 33-55). Oslo: Universitetsforlaget.
- Vygotsky, L. S., & Cole, M. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Whitton, N. (2014). *Digital Games and Learning*. Routledge.
-  greid, A. K. (2021). Intervensjonsbegrepet i fire kvalitative forskningsdesign. I E. Andersson-Bakken, & C. P. Dalland (Red.), *Metoder i klasseromsforskning - forskningsdesign, datainnsamling og analyse* (ss. 209-237). Oslo: Universitetsforlaget.
- Zachrisen, B. (2002). *Leken i sm skolen* (Vol. 1.utg.). Oplandske bokforlag.

8.0 Vedlegg

Vedlegg 1 NSD

[Meldeskjema](#) / [Digitalt nabospråkspill i begynneropplæringen](#) / Vurdering

Vurdering

Referansenummer

136915

Prosjekttittel

Digitalt nabospråkspill i begynneropplæringen

Behandlingsansvarlig institusjon

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

Prosjektansvarlig (vitenskapelig ansatt/veileder eller stipendiat)

Tuva Bjørkvold, tuvbj@oslomet.no, tlf: +4748055236

Type prosjekt

Studentprosjekt, masterstudium

Kontaktinformasjon, student

Annette Aarup, annette.aarup@gmail.com, tlf: 95948777

Prosjektperiode

03.01.2022 - 01.07.2023

Vurdering (1)

09.02.2022 - Vurdert

Det er vår vurdering at behandlingen av personopplysninger i prosjektet vil være i samsvar med personvernlovgivningen så fremt den gjennomføres i tråd med det som er dokumentert i meldeskjemaet med vedlegg 09.02., samt i meldingsdialogen mellom innmelder og NSD. Behandlingen kan starte.

TYPE OPPLYSNINGER OG VARIGHET

Prosjektet vil behandle alminnelige kategorier av personopplysninger frem til 01.07.2023.

LOVLIG GRUNNLAG FOR UTVALG 2

Prosjektet vil innhente samtykke fra de registrerte til behandlingen av personopplysninger. 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 kan trekke tilbake. Lovlig grunnlag for behandlingen vil dermed være den registrertes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a.

LOVLIG GRUNNLAG FOR UTVALG 1

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.

Lovlig grunnlag for behandlingen vil dermed være foresattes samtykke, jf. personvernforordningen art. 6 nr. 1 bokstav a.

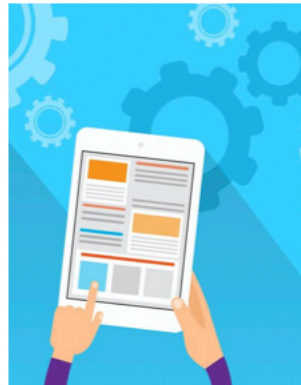
PERSONVERNPRINSIPPER

NSD vurderer at den planlagte behandlingen av personopplysninger vil følge prinsippene i personvernforordningen om:

- lovlighet, rettferdighet og åpenhet (art. 5.1 a), ved at de registrerte får tilfredsstillende informasjon om og samtykker til behandlingen
- formålsbegrensning (art. 5.1 b), ved at personopplysninger samles inn for spesifikke, uttrykkelig angitte og berettigede formål, og ikke viderebehandles til nye uforenlige formål
- dataminimering (art. 5.1 c), ved at det kun behandles opplysninger som er adekvate, relevante og nødvendige for formålet med prosjektet
- lagringsbegrensning (art. 5.1 e), ved at personopplysningene ikke lagres lengre enn nødvendig for å oppfylle formålet

Vil du delta i forskningsprosjektet ”Nabospråk i begynneropplæringen”?

Hei! Har du lyst å være med i et forskningsprosjekt tilknyttet vår masteroppgave? Vi vil undersøke hvordan undervisning om nabospråk kan gjennomføres på småskoletrinnet. Vi vil undersøke hvordan barn navigerer rundt i et nabospråkspill og om oppgavene i spillet er forståelige for elever på småtrinnet. Brettspillet vil være en del av en undervisningsøkt om nabospråk.



Formål

I dette prosjektet vil vi finne ut hvordan et brettspill koblet opp mot en nettside kan bidra i nabospråkundervisningen. Dette prosjektet er et forskningsprosjekt på vegne av OsloMet-Storbyuniversitetet ved fakultet lærerutdanning og internasjonale studier (LUI).

Vi har lyst å observere og filme elever og læreren i klasserommet som tester ut brettspillet og undervisningsopplegget om nabospråkene dansk, svensk og norsk. Vi ønsker å filme undervisningsøkter der spillet blir brukt, for å kunne utvikle et godt pedagogisk spill om nabospråk i begynneropplæringen.

Vi ønsker også å gjennomføre et video-stimulert intervju der vil vi stille deg spørsmål som:

-spørsmål 1: Hva skjer i interaksjon mellom lærer og elev?

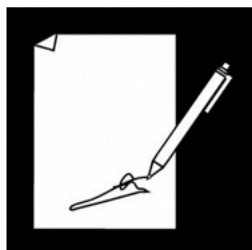
-spørsmål 2: Var det noe uforutsett som skjedde, noe som ikke fungerte?

Hvem er ansvarlige for forskningsprosjektet? |

Det er to lærerstudenter som leder prosjektet, Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp. Tuva Bjørkvold er veileder for masterprosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Vi spør deg om å være med, fordi du er lærer til elever i målgruppen for forskningsprosjektet. Hvis du har lyst å være med i forskningsprosjektet, må du skrive under på siste ark i dette brevet, og da vil vi ta kontakt med deg. Hvis du ikke har lyst å være med, tar vi ikke kontakt med deg.



Hva betyr det for deg å delta?

Hvis du har lyst til å delta i forskningsprosjektet, ønsker vi å filme en video med lyd av en undervisningsøkt der spillet blir tatt i bruk. Vi vil også ta skjermopptak mens elevene dine tester spillet.

Både Annette og Emilie vil være med under gjennomføringen av prosjektet, og vi vil gjøre video- opptak som vil skje over flere undervisningstimer. Vi kan avtale den konkrete gjennomføringen nærmere, men vi ønsker minst to økter.



Det er frivillig å delta

Det er frivillig å delta i prosjektet. Det betyr at det er opp til deg om du ønsker å være med eller ikke. Det er bare du som kan samtykke til å bli med.

Hvis du vil delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Det betyr at det er lov å ombestemme seg, og det er helt i orden. All informasjon om deg vil da bli slettet.

Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller om du først sier «ja» og så «nei». Ingen vil bli sur eller lei seg for det.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke informasjonen om deg til å finne ut hvordan du og elevene dine bruker spillet og undervisningsopplegget om nabospråkene; dansk, svensk og norsk. Vi vil ikke dele din informasjon med andre. Det er bare forskerne Annette og Emilie som har tilgang til informasjonen.

Vi passer på at ingen kan få tak i informasjonen som vi samler inn om deg. Vi lagrer all informasjon på en sikker datamaskin. Vi sletter video og lydopptak fra prosjektet etter at prosjektet er avsluttet. Vi passer på at ingen kan kjenne igjen ditt eller dine elevers navn når vi skriver vår masteroppgave. Vi vil for eksempel finne opp et annet navn dersom vi skriver om deg eller dine elever. Vi følger loven om personvern.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Vi er ferdig med forskningsprosjektet (13.juni 2022). Da vil vi passe på at all informasjon om deg og dine elever er slettet, inkludert eventuelle videoer og lydopptak.

Dine rettigheter

Hvis det kommer frem opplysninger om deg i det som vi skriver, eller har i dokumentene våre, har du rett til å få se hvilken informasjon om deg som vi samler inn. Du kan også be om at informasjonen slettes slik at den ikke finnes lenger. Dersom det er noen opplysninger som er feil kan du si ifra og be forskeren rette dem. Du kan også spørre om å få en kopi av informasjonen fra oss. Du kan også klage til Datatilsynet dersom du synes at vi har behandlet opplysningene om deg på en uforsiktig måte eller på en måte som ikke er riktig.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler informasjon om deg bare hvis du sier at det er greit og du skriver under på samtykkeskjemaet.

Hvis du har spørsmål om studien, kan du ta kontakt med:

Tuva Bjørkvold (veileder)
Mobil: +47 480 55 236
E-post: tuvbj@oslomet.no

Annette Aarup (forsker)
Mobil: +47 959 48 777
E-post: annette.aarup@gmail.com

Emilie Sandnes Torp
Mobil: +47 464 13 789
E-post: emilie.t@live.no

Norsk senter for forskningsdata (NSD) har sagt at det er greit at vi gjør dette forskningsprosjektet. Hvis du lurer på hvorfor NSD har bestemt dette, kan du ta kontakt med: NSD – Norsk senter for forskningsdata AS på epost (personverntjenester@nsd.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Med vennlig hilsen
Tuva Bjørkvold, Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp.

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om masterprosjektet «*Nabospråkspill i begynneropplæringen*» og har fått anledning til å stille spørsmål. Jeg samtykker til:

- at jeg blir filmet med både lyd og video
- å delta i et video-stimulert intervju (intervju samtidig som vi ser på video av gjennomført undervisning der det spilles om nabospråk blir benyttet)
- at det blir gjort lydopptak underveis i det video-stimulerte intervjuet

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

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vil du delta i forskningsprosjektet ”Nabospråk i begynneropplæringen”?

Hei! Har du lyst å være med i et forskningsprosjekt tilknyttet vår masteroppgave? Vi vil undersøke hvordan undervisning om nabospråk kan gjennomføres på småskoletrinnet. Vi vil undersøke hvordan barn navigerer rundt i et nabospråkspill og om oppgavene i spillet er forståelige for elever på småtrinnet. Brettspillet vil være en del av en undervisningsøkt om nabospråk.



Formål

I dette prosjektet vil vi finne ut hvordan et brettspill koblet opp mot en nettside kan bidra i nabospråkundervisningen.

Vi har lyst å observere og filme elever og læreren i klasserommet som tester ut brettspillet og undervisningsopplegget om nabospråkene dansk, svensk og norsk. Vi håper ditt barn vil være med!

Dette prosjektet er et forskningsprosjekt på vegne av OsloMet-Storbyuniversitetet ved fakultet lærerutdanning og internasjonale studier (LUI).

Hvem er ansvarlige for forskningsprosjektet?

Det er to lærerstudenter som leder prosjektet, Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp. Tuva Bjørkvold er veileder for masterprosjektet.

Hvorfor får du spørsmål om å delta?

Vi spør deg om å være med, fordi du er foresatt til en elev i målgruppen for forskningsprosjektet.

Hvis du har lyst å være med i forskningsprosjektet, må du skrive under på siste ark i dette brevet.



Hvis du ikke har lyst å være med, så vil ikke dit barn bli filmet eller observert mens han eller hun tester nabospråkspillet og er med i undervisningsøkten om nabospråk (dansk, svensk og norsk).

Hva betyr det for ditt barn å delta?

Hvis du har lyst til at ditt barn skal delta i forskningsprosjektet, ønsker vi å filme en video med lyd av en undervisningsøkt der spillet blir tatt i bruk.



Både Annette og Emilie vil være med under gjennomføringen av prosjektet, og vi vil gjøre video-opptak som vil skje gjennom hele undervisningsøkten der brettspillet testes. Dette for å undersøke om spillet fungerer optimalt og oppdage eventuelle feil og mangler ved spillet og undervisningsopplegget.

Det er frivillig å delta

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



Hvis du vil delta, kan du når som helst trekke samtykket tilbake uten å oppgi noen grunn. Det betyr at det er lov å ombestemme seg, og det er helt i orden. All informasjon om deg og ditt barn vil da bli slettet.

Det vil ikke ha noen negative konsekvenser for deg hvis du ikke vil delta eller om du først sier «ja» og så «nei». Ingen vil bli sur eller lei seg for det.

Ditt personvern – hvordan vi oppbevarer og bruker dine opplysninger

Vi vil bare bruke informasjonen om deg til å finne ut hvordan ditt barn bruker brettspillet og nettsiden tilknyttet brettspillet i undervisningen om nabospråkene (dansk, svensk og norsk).

Vi vil ikke dele din informasjon med andre. Det er bare forskerne, Annette og Emilie som har tilgang til informasjonen.

Vi passer på at ingen kan få tak i informasjonen som vi samler inn om deg.

Vi lagrer all informasjon på en sikker minnepinne.

Vi sletter videoen fra prosjektet etter at prosjektet er avsluttet.

Vi passer på at ingen kan kjenne igjen ditt barn når vi skriver vår masteroppgave. Vi vil for eksempel finne opp et annet navn dersom vi skriver om ditt barn.

Vi følger loven om personvern.

Hva skjer med opplysningene dine når vi avslutter forskningsprosjektet?

Vi er ferdig med forskningsprosjektet (13.juni 2022).

Da vil vi passe på at all informasjon om deg og ditt barn er slettet, inkludert eventuelle videoer av ditt barn.

Dine rettigheter

Hvis det kommer frem opplysninger om deg eller ditt barn i det som vi skriver, eller har i dokumentene våre, har du rett til å få se hvilken informasjon om deg eller ditt barn som vi samler inn. Du kan også be om at informasjonen slettes slik at den ikke finnes lenger. Dersom det er noen opplysninger som er feil kan du si ifra og be forskerne rette dem. Du kan også spørre om å få en kopi av informasjonen fra oss. Du kan også klage til Datatilsynet dersom du synes at vi har behandlet opplysningene om deg på en uforsiktig måte eller på en måte som ikke er riktig.

Hva gir oss rett til å behandle personopplysninger om deg?

Vi behandler informasjon om deg og ditt barn bare hvis du sier at det er greit og du skriver under på samtykkeskjemaet.

Hvor kan jeg finne ut mer?

Hvis du har spørsmål om studien, kan du ta kontakt med:

Veileder for masterprosjektet: Tuva Bjørkvold (+47 480 55 236)

Forskere: Annette Aarup (+47 959 48 777) og Emilie Sandnes Torp (+47 464 13 789)

Norsk senter for forskningsdata (NSD) har sagt at det er greit at vi gjør dette forskningsprosjektet.

Hvis du lurer på hvorfor NSD har bestemt dette, kan du ta kontakt med:

- NSD – Norsk senter for forskningsdata AS på epost (personverntjenester@nsd.no) eller på telefon: 53 21 15 00.

Med vennlig hilsen

Tuva Bjørkvold, Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp

Samtykkeerklæring

Jeg har mottatt og forstått informasjon om masterprosjektet «*Nabospråk i begynneropplæringen*» og har fått anledning til å stille spørsmål.

- Jeg samtykker til at mitt barn blir filmet med lyd mens brettspillet og undervisningen om nabospråk gjennomføres
- Jeg samtykker til at mine og mitt barns opplysninger behandles frem til prosjektet er avsluttet

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Vedlegg 3 Intervjuguide syklus 2 og 3

Nr.	Intervjuspørsmål i syklus 2
1.	Hvordan var det å introdusere spillet?
2.	De gangene elevene hadde behov for hjelp/lærer støtte, hva var det de trengte hjelp til? Når trengte de lærer støtte (spilleregler, navigasjon på brettet, navigasjon på nettsiden, forstå oppdraget, hjelp til å løse oppdraget)? -vise video av konkrete situasjoner der lærer er borte hos elever.
3.	Hvordan var det å være lærer i klasserommet mens elevene spilte spillet?
4.	Hvis du skulle gjort dette igjen med en annen klasse, hva hadde du gjort annerledes?
5.	Hvordan syntes du det var at tre og tre elever spilte sammen?
6.	I hvilken grad føler du at elevene ble eksponert for dansk og svensk?
7.	I hvilken grad opplevde du at elevene snakket om språk? Og da tenker vi ikke på innhold, men som form. F.eks., snakket om likheter, forskjeller osv. På dansk høres det sånn ut, på svensk høres det sånn ut. I hvilken grad opplevde du at elevene samarbeidet mens de spilte?
8.	I hvilken grad opplevde du at spillet var tilpasset for begynneropplærings elever? Hvilke tilpasninger ville du har gjort eller gjorde du underveis?
9.	Hvordan var det å avslutte spillet og timen?

Nr.	Spørsmål
1.	Hvordan var det å introdusere spillet?
2.	De gangene elevene hadde behov for hjelp/lærer støtte, hva var det de trengte hjelp til? Når trengte de lærer støtte (spilleregler, navigasjon på brettet, navigasjon på nettsiden, forstå oppdraget, hjelp til å løse oppdraget)?
3.	Hvordan var det å være lærer i klasserommet mens elevene spilte spillet?
4.	Hvis du skulle gjort dette igjen med klassen eller i en annen klasse, hva hadde du gjort annerledes?
5.	I hvilken grad føler du at elevene ble eksponert for dansk og svensk?
6.	I hvilken grad opplevde du at elevene samarbeidet mens de spilte?
7.	I hvilken grad opplevde du at spillet var tilpasset for begynneropplærings elever? Hvilke tilpasninger ville du har gjort eller gjorde du underveis?

Vedlegg 4 ROS-analyse

ROS-analyse av digitalt nabospråkspill i begynneropplæringen

Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp

Utstyr	Risiko	Konsekvens	Tiltak
Diktafon	Diktafonen er tom for strøm eller har lite batteri	Glemt å lade eller sjekke batteristatus på forhånd. En konsekvens kan bli at man ikke får gjennomført intervju etter planen.	A: Ved tilgang til strøm. Ta med lader og skjøteledning. B: Ta med ekstra batteri eller powerbank
Videokamera	Videokamera er tom for strøm eller har lite batteri	Glemt å lade eller sjekke batteristatus på forhånd. En konsekvens kan bli at man ikke får gjennomført intervju etter planen.	A: Ved tilgang til strøm. Ta med lader og skjøteledning. B: Ta med ekstra batteri eller powerbank
Minnekort	Minnekortet til diktafonen og/eller videokamera blir fullt, eller har manglende lagringsplass.	Dersom vi har glemt å sjekke plassen på minnekortet kan en konsekvens av dette bli at vi ikke får gjennomført datainnsamling på planlagt måte. Kan potensielt ikke få lagret datamaterialet.	A: Ha med et minnekort med stor lagringsplass. B: Ha med ekstra minnekort. C: Teste/undersøke hvor lenge man kan filme før minnekortet fylles opp. D: Holde tidskjema. Pass på at man ikke overskrider planlagt tidsbruk, slik at alt av datamaterialet kommer med.
Skjermopptak	Skjermopptaket, videoopptaket og/eller lydopptaket avsluttes før planlagt tid.	Mindre datamateriale å bruke som utgangspunkt for videreutvikling av spillet.	A: Sjekke lagringskapasitet på enheten. B: En observatør kontrollerer underveis at elevene holder seg inne i spillet uten å gå inn på for eksempel kontrollsenteret. C: En får ansvaret for å sjekke at tiden går på de ulike opptakerne.

1

ROS-analyse av digitalt nabospråkspill i begynneropplæringen

Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp

Minnekortet og minnepenn	Blir stjålet eller havner på avveie	Mister viktig datamateriale. Uvedkommende kan få tilgang til sensitive personopplysninger.	A: Lagre materialet på flere enheter, som igjen lagres på ulike innlåste fysiske steder. B: Materialet fra minnekortet overføres til en kryptert minnepenn.
Kamera og lydopptaker	Blir stjålet eller havner på avveie	Mister viktig datamateriale. Uvedkommende kan få tilgang til sensitive personopplysninger.	A: Fjerne minnekort fra kamera og lydopptaker rett etter innsamling av datamateriale. Innholdet på minnekortene skal overføres til en kryptert minnepenne så raskt som mulig. B: Sørg for at kamera og lydopptaker blir oppbevart i et låst rom/skap.
Avbrudd under datainnsamling	Uvedkommende kommer inn i rommet under innspilling med lyd eller video.	Personer som vi ikke har innhentet samtykke fra blir en del av datamaterialet, og datamaterialet blir ufullstendig og avbrutt.	A: Slette den delen av opptaket som uvedkommende er en del av. B: Henge opp lapp om at innspilling pågår og at man ikke skal forstyrre. C: Sette en vakt med refleksvest utenfor innspillingsrommet.
Lydopptak/videoopptak	Informanten snakker om egen eller elevenes helse under opptak	Brudd på retningslinjer om at opplysninger om særlige kategorier ikke skal tas opp.	A: Slette opptaket umiddelbart. B: Informere informant på forhånd om at det ikke skal snakkes om personlige helseopplysninger under opptak.
Diktafon (lydopptak)	Dårlig kvalitet på lydopptaket.	Vanskelig å få med seg all informasjon i opptaket under transkribering.	A: Plasser diktafon nærmere intervjuobjekt. B: Gjøre testintervjuer på forhånd.

2

ROS-analyse av digitalt nabospråkspill i begynneropplæringen

Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp

			C: Sørg for at det i tillegg er en som skriver underveis.
Mister informanter	Deltakere i datainnsamlingsprosessen trekker seg etter at datamaterialet er samlet inn.	Mindre datamateriale å bruke som forskningsgrunnlag.	A: Sørg for at det blir gitt tydelig informasjon til alle deltakerne i forkant av datainnsamlingen, slik at deltakerne er trygge på hva de er med på.

Vedlegg 5 Egenerklæring om opphav



Egenerklæring om opphav i entreprenøriell masteroppgave

Studentene 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 studentenes 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.

1. Arbeid som er gjort av studentene alene i masterprosjektet

- Tegnet og designet grafiske fremstillinger i Procreate av spillebrett, figurer, bakgrunner, objekter og bygninger: 218 grafiske fremstillinger
- Designet nettside via Wix: totalt 23 antall sider inne på nettsiden
- Benyttet Wixs muligheter for å lage animasjoner
- Skrevet manus tilknyttet oppdragene og andre lydfiler: totalt 43 manus
- Spilt inn egen tale basert på manus
- Skaffet domene Nabospillet.com
- Laget og holdt foredrag om masterprosjektet på et seminar om nabospråk i København
- Utviklet og skrevet lærerveiledning tilknyttet Nabospillet
- Printet ut, klippet og laminert alt materiale tilknyttet syklus 1, 2 og 3: spillebrett, gavekort, gavebrikker, busskort, dyrefigurer, ønskelister og oppgaveark
- Laget introduksjonsvideo ved hjelp av Creaza og Imovie

2. Arbeid som er gjort i samarbeid med andre i masterprosjektet

3. Arbeid som er gjort etter instruks fra studentene i masterprosjektet

- Wittusen & Jensen, gjennom trykkeriet Printing: Printet alt fysisk innhold tilknyttet Nabospillet: totalt 5 komplette sett
- Henriette Stabæk: spilt inn lyd (ekornet og elgen) til introduksjonsvideo basert på manus og regi av oss
- Helene Steine: spilt inn lyd (fortellerstemme og reven) til introduksjonsvideo basert på manus og regi av oss
- Catharina Hahn, svensk morsmåslærer: spilt inn lyd på svensk
- FNF og Norden i skolen: spilt inn lyd på dansk og svensk
- Mats Ove Vada: programmert 1 av 4 delspill i den digitale versjonen (ikke i bruk)

4. Arbeid som er gjort av andre i masterprosjektet

- Catharina Hahn, svensk morsmåslærer: lest korrektur av manus på svensk
- Foreningerne Nordens Forbund: lest korrektur av manus på dansk og svensk

5. Bilder, grafikk, tegninger, layout, o.a. som er anvendt i produktet, men ikke produsert direkte til masterprosjektet

- Spillebrikker kjøpt fra Boardgamer, direkte URL: https://www.boardgamer.no/produkt/spillebrikker-120-stk?gclid=CjwKCAjwve2TBhByEiwAaktM1EOALKeFCmSuZ2Se7sG7KcFOszU02Dqn1OKi-qWD1jgcWKQqfd3XqBoCCNAQAvD_BwE
- Teminger kjøpt fra Boardgamer, direkte URL: <https://www.boardgamer.no/produkt/teminger-chx25616>
- Esker til spillet fra HM home. URL: https://www2.hm.com/no_no/productpage.0892429002.html?gclid=CjwKCAjwve2TBhByEi



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

Oslo, 15.mai 2022

Sted og dato

Annette Aarup

Signatur student

Emilie Sandnes Torp

Signatur student

Vedlegg 6 Skjema brukt under observasjon av valg av spillfigurer

Jente	Gutt	Ugle	Rev	Elg	Rådyr	Ekorn	Notater

Vedlegg 7 Skjema brukt under observasjon i syklus 1, 2 og 3

Tid	Lærer	Eksponering av nabospråk	Spill-teknisk Navigasjon	Uønskede hindringer underveis	Metaspråk Snakker de om språk	Kommentarer Annet

Vedlegg 8 Oppsummering av datainnsamling syklus 1

Første testrunde med spillet

+

	Tid	Lærer	Eksposering av nabospråk	Spill-teknisk Navigasjon	Uønskede hindringer underveis	Metaspråk Snakker de om språk	Kommentarer Annet
Oppsummering av funn		<p>Det var i stor grad lærerstøtte i introduksjonen av spillet med modellering ved hjelp av konkreter for å forklare oppdraget og reglene.</p> <p>Det var lærerstøtte for å vise hvordan man navigerer rundt på nettsiden. Lærer måtte si en gang at lydfilene må trykkes på to ganger for å starte.</p> <p>Lærer måtte minne på elevene flere ganger hvem sin tur det var i spillet.</p>	<p>Ble først eksponert etter å ha spilt i 10 minutter.</p> <p>Neste gang er tre minutter senere. Deretter er det tre minutter til neste eksponering. Så er det 6 minutter til neste gang. Også er det igjen 3 minutter. Deretter er det 2-3 min til neste eksponering.</p> <p>Også er det igjen 10 min til neste eksponering, dette fordi elevene bygger Lego.</p> <p>Deretter er det 5 min til neste gang. Elevene leker med figurene i mellomtiden.</p>	<p>Det var litt uklart for elevene hvor man får lov til å gå. Dette ble synlig rett etter introduksjonen.</p> <p>Fordel med like legoklosser, basert på kommentar fra elev.</p> <p>Ni minutter etter oppstart er det første objektet funnet. Må trykke to ganger for å spille av lydfilene.</p> <p>Uklart hvor den runde brikken skal plasseres, når den er funnet.</p> <p>Mange lydfiler under noen av oppdragene. Elevene husker ikke hvilke de har lyttet til og ikke.</p>	<p>Lang setning når elevene skal gjenta. Husker ikke hele. Bestemte selv å bare si et ord.</p> <p>Filen med gråblyant var utydelig. Utfordrende å høre hva som blir sagt.</p> <p>Eleven gikk ut av nettsiden, fordi det var utfordrende å spille av.</p>	<p>Etter to min. Det er også en æ.</p> <p>Etter ni minutter har elevene en samtale om hvilket språk det kan være.</p> <p>Etter 15 min. Det er dansk og peker på flagget.</p> <p>Etter å ha hørt på lydklipp på dansk har elevene en lang samtale om dansk språk. Kommer med en oversettelse av falsk venn. Du er rar. Du er søt og snill. Kommer også med kommentarer om dansken, svensken og nordmannen vitser.</p>	<p>Elevene pekte på flaggene for å avgi svar (dette hadde de ikke fått beskjed om).</p> <p>Elev kommenterte at ugla ønsket seg rare ting. Morsomt at ugla ønsket så rare ting.</p> <p>Kommentar fra elev: Det er ikke noe vinner-spill.</p> <p>Engasjement rundt spillbrett, objekter og tema.</p> <p>Samarbeidet for å vise hvilken vei man bør gå. Legge en felles strategi. Skjer to ganger i løpet av tre minutter.</p> <p>Leker med figurene etter cirka ti minutter. Lager replikker som: Hei deres majestet! Nå spiser jeg tyggisen, nam, nam, nam.</p>

		<p>Lærer bekreftet flere ganger i løpet av spillet om svaret var riktig eller ikke. Elevene så på læreren for å få bekreftelse på om svaret deres var riktig.</p>		<p>Elev fikk et busskort som hen hadde hatt før. Trakk et nytt. Uklart hva som er lov.</p> <p>Usikkerhet knyttet til når man er fremme. Er det var den fargede sirkelen eller må man gå helt inn til f.eks. kjøpesenteret.</p> <p>Elevene brukte lang tid på å bevege seg rundt.</p> <p>Det ble et mål for flere av elevene å komme til katten eller hunden, fremfor å løse oppdraget med å samle gaver.</p>		<p>Alle sier målaskrin. Sier det høyt og forsøker å forstå hva det betyr.</p> <p>Gjentar etter at de har lyttet på dansk eller svensk, prøver å si det samme.</p> <p>De nevner at dansk og svensk er ganske likt norsk.</p>	<p>Leken kan tyde på at oppdraget ble litt glemt. De ønsket heller å leke enn å finne gjenstandene.</p> <p>Samarbeider for å finne riktig koordinat.</p> <p>Elevene aktiviserte seg selv mens de ventet på lego-byggingen.</p> <p>Det er ekornet sin tur (kommentar fra elev). Var i rollen.</p>
--	--	---	--	--	--	---	--

<p>Hva kan og bør endres?</p>		<p>Introduksjonsvideo med gjennomgang av reglene og oppdraget.</p> <p>Elevene har behov for å vite om svaret er riktig eller ikke. Fasiten er tilgjengelig på nettsiden.</p> <p>Forslag til hva som kan tydeliggjøre hvem sin tur det er: sende et objekt rundt.</p>	<p>Elevene blir eksponert for nabospråk i introduksjonen.</p> <p>Mer eksponering av nabospråk i lego-oppgaven: Gi oppdraget på et nabospråk.</p> <p>Levere inn gave til uglen underveis. Når gaven blir levert må man si noe eller lytte til noe på dansk eller svensk.</p> <p>Bursdagssang på dansk og svensk på slutten når alle gavene er levert.</p>	<p>Hovedoppdraget bør komme tydeligere frem og det bør komme en oppmuntring når man har klart et delmål.</p> <p>Bursdagssang på dansk og svensk på slutten når alle gavene er levert. (Tydeliggjør at oppdraget er løst og at det belønnes)</p> <p>Færre steiner å gå på, og at de plasseres slik at det er tydelig hvor man skal gå.</p> <p>Spesifisere i reglene i forhold til hva man gjør med et busskort som er brukt. Kan endre plasseringen av katten og hunden, eventuelt endre plasseringen av lego-oppdragene.</p>	<p>Spesifisere eller forkorte oppdraget der elevene skal gjenta. Gjenta et ord f.eks. fremfor en lang setning.</p> <p>Spille inn gråblyant på nytt.</p>		
-------------------------------	--	--	--	--	---	--	--

				<p>Samle lydfilene der det ramses opp ord. Forhindre at de ikke husker hva de har trykket på.</p>			
--	--	--	--	---	--	--	--

Vedlegg 9 Oppsummering av datainnsamling syklus 2

Kategorier	Fra intervju, video og observasjoner	Forslag til endringer	Endringer fra syklus 2 til 3
Regler	Lang regelvideo, ønsker muligheten for å kunne spole, kunne se enkeltdele av videoen. Utfordrende å koble det som blir sagt i videoen med hva man skal gjøre fysisk.	Hands-on. Gjøre underveis. Mer modellering fra læreren. Video som retter seg mot både læreren og elevene. Gjøre steg for steg sammen.	-Utviklet nytt manus til regelvideoen. -Spilte inn ny regelvideo som legger opp til at man skal stoppe videoen underveis for å gjøre forberedelsene sammen. -Forenklet reglene. Elevene skal samarbeide fra start og finne alle gavene sammen.
Introduksjon av spillet	Behov for å modellere i tillegg til å se på video av regler.	Det fjerde gavekortet blir brukt for å modellere, gjøre et oppdrag sammen. Dette oppdraget kan være et oppdrag der man skal si noe på dansk eller svensk.	-Spilte inn ny regelvideo for å introdusere spillet. -Kortet ned litt på introduksjonsvideoen. Fjernet at man skal finne tre gaver hver.
Elementer på spillbrettet	Mye sette seg inn. Elementer som ikke er meningsbærende for noen elever, slik som katten og hunden. Hvorfor løse oppdrag når man ikke kan få gave?	Fjerne noen av elementene, slik at det blir færre hindringer underveis. Eventuelt ha samme antall hindringer, men at det er tilsvarende «hindring» flere	-Fjernet sykkel -Fjernet grottene -Flyttet rundt på de ulike stedene.

	Forvirrende hvor man skal gå enkelte steder.	steder, slik som f.eks. busstopp flere steder. Legge til uglas ønskeliste. Fjerne de firkantede gavekortene, slik at man ikke skal fordele hvem som skal finne hva, men målet er at man finner alle gavene på ønskelisten sammen. Gjøre det mer intuitivt hvor de runde gavebrikkene skal, f.eks. stiplede linjer. Endre designet på der man skal gå, flytte brikkene. Legge til en vei.	-La til to gaver til (på hunden og katten) -Fjernet koordinatene -Busskortene ble endret, slik at det er bilde av stedene man kan lande på. -La til omriss på spillbrettet, der de runde gavebrikkene skal plasseres. -Endret på veien, tegnet en tydeligere vei. Trenger færre steg for å komme seg rundt. -Fjernet de firkantede gavekortene. -La til en ønskeliste.
Oppdragene	Enkelte elever syntes det var flaut å si noe på dansk eller svensk.	Legge til i lærerveiledningen at læreren skal modellere dette på starten av timen.	La opp til at læreren i syklus 3 skulle gjøre pølsebod-oppgave sammen med klassen, der læreren skal prøve å bestille røde pølser på dansk.

Nettsiden	<p>Start-knappen, forvirrende at det het start, de hadde en forventning om de skulle bli sendt til en annen side, men så ble de værende på den første siden de kom inn på når nettsiden ble lastet ned.</p> <p>Utfordrende å høre hva som blir sagt på flere av lydklippene, på grunn av lav lyd.</p>	<p>Endre navnet på start-knappen.</p> <p>Spille inn lydklipp på nytt og forbedre lyden</p>	<p>-Start endret til hjem</p> <p>-Lydfiler ble redigert til høyere lyd</p> <p>-Spilte inn enkelte lydopptak på nytt.</p>
-----------	---	--	--

Vedlegg 10 Oppsummering av datainnsamling etter syklus 3

Kategorier	Observasjoner og tilbakemeldinger fra intervju med lærer	Forslag til endringer
Regler	<p>Tydelige regler</p> <p>Videoen gjorde det tydelig hva reglene var. Selv elever med kort konsentrasjonsvindu fulgte med.</p> <p>Tydliggjøre prosessen med å levere gaven og hvorfor det er viktig å gjøre alle stegene i prosessen.</p>	<p>Gaven er forstørret på nettsiden og endret til vannrett-retning.</p>
Introduksjon av spillet	<p>Proft</p> <p>Fint med introduksjonsvideo av historien.</p>	
Elementer på spillbrettet	<p>Kjedelig å lande på de grå feltene.</p>	<p>Spille med to terninger eller legge til en buss til der det er flere går felter etter hverandre.</p>
Oppdragene	<p>Flere av elevene gjennomførte ikke de fysiske aktivitetene som ble gitt i oppdragene.</p> <p>Flere som ikke forstod oppdraget på gården.</p>	<p>Tydliggjøre hva som skal gjøres. Eventuelt legge til en annen type modalitet.</p> <p>Fjerne traktorene, slik at modalitetene støtter og ikke forvirrer.</p>
Nettsiden	<p>Utfordrende å trykke på play-ikonet, noe som førte til mye trykking uten at man kom dit man ønsket.</p>	<p>Legge til større play-ikon.</p>

	<p>Utfordrende å trykke på hjem-knappen. Måtte trykke mange ganger før man kom til hjem-siden.</p> <p>Behov for å forminske antall modaliteter på enkelte av sidene på nettsiden. Knyttet til det som har med oppstart av oppdrag å gjøre.</p> <p>Utfordrende med lyden på gården.</p>	<p>Fjerne objekt som lå oppå hjem-knappen. Endre navigasjonsvei, slik at det blir mer intuitivt. Endre slik at det bare er en knapp som gjør at man kan komme tilbake til hjem, fremover at det er mange valgmuligheter.</p> <p>Endre antall modaliteter. Fjerne pilen foran play-ikonet.</p> <p>Sørge for at de samme symbolene som går igjen.</p> <p>Fjerne whitenoise. Gi regi på å legge trykk på djur.</p>
Tidsbruk	<p>Brukte cirka 20 minutter på å introdusere og klargjøre for å spille.</p> <p>Den første gruppen var ferdige med å spille etter 20 minutter. De siste ryddet vekk spillet etter å ha spilt 35 min.</p> <p>Avslutningen tok cirka 10 minutter.</p>	

Vedlegg 11 Søknad til Erasmus+ småskalapartnerskap



Call 2021 Round 2 KA2
KA210-SCH - Small-scale partnerships in school education
Form ID KA210-SCH-D35E3C27 Deadline (Brussels Time) 05 Nov 2021 12:00:00

Application

Programme	Erasmus+
Action Type	KA210-SCH - Small-scale partnerships in school education
Call	2021
Round	Round 2



Call 2021 Round 2 KA2
KA210-SCH - Small-scale partnerships in school education
Form ID KA210-SCH-D35E3C27 Deadline (Brussels Time) 05 Nov 2021 12:00:00

Table of contents

Context	3
Priorities and Topics	4
Project description	5
Description	5
Participating Organisations	8
OSLOMET - STORBYUNIVERSITETET (E10147722)	8
Applicant details	8
Profile	8
Background and experience	8
Partner Organisations	10
Foreningerne Nordens Forbund (E10057999)	10
Cooperation arrangements	13
Activities	14
Activity Details (Tur-retur OSL-CPH for samarbeidmuligheter)	15
Activity Details (Tekniske løsninger knyttet til det digitale spillet)	16
Activity Details (Lønn til pedagoger etter endt studie)	17
Activity Details (Lønn til IT-team)	18
Activity Details (Lønn til Norden i skolen)	19
Budget Summary	20
Impact and Follow-up	21
Project Summary	22
Annexes	23
Checklist	24
Submission History	25

Context

Field	School Education			
Project Title	Digitalt nabospråkspill i begynneropplæringen			
Project Title in English	Digital game in nordic languages for use in early childhood education			
Project Acronym	DIGI-ECE			
Project Start Date (dd/mm/yyyy)	Project total Duration (Months)	Project End Date (dd/mm/yyyy)	National Agency of the Applicant Organisation	Language used to fill in the form
01-03-2022	10	01-01-2023	NO01 - The Norwegian Agency for International Cooperation and Quality Enhancement in Higher Education	Norwegian
Project Lump sum	30000			

For further details about the available Erasmus+ National Agencies, please consult the following page: [We are here to help](#)

Priorities and Topics

All project proposals under the Erasmus+ Programme should contribute to one or more of the programme's policy priorities.

Please select the most relevant priority according to the objectives of your project.

SCHOOL EDUCATION: Promoting a comprehensive approach to language teaching and learning

If relevant, please select up to two additional priorities according to the objectives of your project.

SCHOOL EDUCATION: Developing high quality early childhood education and care systems

SCHOOL EDUCATION : Supporting teachers, school leaders and other teaching professions

Please select up to three topics addressed by your project.

Research and innovation

Cultural heritage

Pedagogy and didactics

Project description

Description

What are the concrete objectives you would like to achieve and outcomes or results you would like to realise? How are these objectives linked to the priorities you have selected?

Vi ønsker med vårt prosjekt å utvikle et pedagogisk interaktivt digitalt spill, som kan brukes som ressurs tilknyttet undervisning om nabospråk (dansk, svensk og norsk) i småskolen. Vi har som lærere på de minste klassetrinnene i barneskolen oppdaget at det er et stort behov for undervisningsmaterieell om nabospråk for de yngste elevene. Det finnes få nabospråks-ressurser rettet mot de yngste elevene i skolen, noe som innebærer at det er mangel på disse ressursene. Få ressurser knyttet til begynneropplæringen gjelder også den digitale plattformen Norden i skolen. De har mange gode ressurser som kan brukes i nabospråkundervisningen, men det finnes få ressurser tilpasset bruk i begynneropplæringen.

På vegne av OsloMET, Storbymuniversitetet, ønsker Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp (masterstudenter i begynneropplæring) i samarbeid med Norden i skolen, representert ved programsjef Thomas Henriksen, å utvikle et digitalt interaktivt nabospråkspill tilpasset bruk i begynneropplæringen, som lærere kan benytte som en ressurs i småskolen. Vi ønsker at ressursene som vi utvikler kan være et bidrag for å øke nabospråksforståelsen i begynneropplæringen, på en morsom og meningsfull måte i skolen.

Sammen har vi utarbeidet konkrete mål for samarbeidet, og ønskede resultater for prosjektet. Målene er tett knyttet opp til våre ønsker om å bidra til språkforståelse i skolen gjennom bruk av nabospråk, på en måte som kan støtte lærere i deres arbeid med språk og nabospråk i begynneropplæringen.

Foreløpige tanker om innholdet i spillet:

- I starten av spillet blir man introdusert for tre spillkarakterer, som snakker hvert sitt nordiske språk (dansk, svensk og norsk)
- De tre spillkarakterene tar spilleren med til et samfunn som de yngste eleven kan relatere seg til
- Karakterene møter på hverdagslige utfordringer og gjøremål, der spilleren skal hjelpe til å løse problemene
- Spilleren må lytte til hverdagslige språklige fraser for å utføre de gitte handlingene

MÅL

- Utvikle et godt digitalt pedagogisk spill tilpasset begynneropplæringsdidaktikk gjennom designbasert forskningsmetode
- Et spill som eksponerer elever for nabospråkene norsk, dansk og svensk som en del av språkopplæring i begynneropplæringen
- Bidra til å bevare både de skandinaviske språkene og den skandinaviske kulturarven på en meningsfull måte i skole
- Videreutvikle det digitale spillet basert på innsamlet forskningsdata gjennom bruk av ulike forskningsmetoder
- En digital ressurs som alle lærere i Norden kan bruke i sin nabospråkundervisning

RESULTATER

- Får tilbakemeldinger fra lærere i Norden om hvordan man best mulig kan bruke spillet i undervisning
- Får tilbakemeldinger fra elever i Norden om de synes spillet er forståelig, morsomt og/eller meningsfullt
- Forskning på hvordan utvikle et interaktivt spill
- Styrke samarbeid og skape dialog mellom nordiske pedagoger i begynneropplæringen om nabospråksdidaktikk
- En ressurs som alle lærere i Norden kan bruke i nabospråkundervisning

Please outline the target groups of your project

Målgruppen for prosjektet er primært elever og deres lærere i begynneropplæringen, som snakker eller benytter et nordisk språk i sitt klasserom. I følge flere forskningsrapporter er det en negativ tendens i skandinaviske elevers utvikling av nabospråksforståelse. Forskning viser også at lærere synes det kan være utfordrende å undervise i nabospråk, fordi de ikke kan snakke de andre nabospråkene selv. Mangelen på ressurser kan medføre at nabospråkundervisningen i mindre grad blir gjennomført. Prosjektet vårt går ut på å dekke denne mangelen og dette behovet, slik at lærere skal ha mulighet for å gjennomføre gode, meningsfulle og morsomme undervisningsopplegg som elevene i begynneropplæringen kan få nytte av, fordi det muliggjør å delta i det nordiske fellesskapet.

Denne ressursen gjør at elevene blir eksponert for nabospråkene, og nabospråkundervisning kan gjøre at de på lengre sikt i større grad kan delta i det nordiske språklige og fysiske fellesskapet. Dette innebærer at prosjektet både er viktig for lærere, elever og for det nordiske og europeiske fellesskapet. Prosjektet er viktig for lærere fordi dets resultater har som mål å bidra positivt til mulighetene for å gjennomføre god nabospråkundervisning i begynneropplæringen. Prosjektet vil også kunne være viktig for alle elever som snakker enten norsk, dansk eller svensk, fordi målet er at de i større grad får mulighet til å bli eksponert for og derfor forstå nabospråkene i tidlig alder. Vi mener også at det nordiske fellesskapet vil bli styrket gjennom dette prosjektet, fordi mulighetene for å snakke på sitt eget morsmål med hele Norden, åpner muligheter for at elevene senere kan ta høyere utdanning og jobb i de nordiske landene.

Please describe the motivation for your project and explain why it should be funded

Vår motivasjon er å skape et godt digitalt pedagogisk spill rettet mot de yngste elevene, der målet er å eksponere elevene for nabospråkene, og at lærerne får en god ressurs de kan bruke i nabospråksundervisning. Dette fordi forskning viser at etter kort tids eksponering av nabospråkene, vil nabospråksforståelsen øke. Vi ønsker at nordboere skal kunne kommunisere med hverandre på sitt nordiske språk. Dette kan åpne muligheter for utdanning og arbeid på tvers av de nordiske landegrensene slik som tidligere nevnt i denne søknaden. Og bidra til at elever med en internasjonal omverdensforståelse (EU-pers) Dessuten ønsker vi å bevare den nordiske kulturarven og at nabospråkene dansk, svensk og norsk skal opprettholdes, og ikke erstattes av engelsk.

Dessuten presiserer Helsingforsavtalen, Nordisk språkdeklarasjon og den nye språkloven i Norges lover fra 2019-2020 at alle har rett til å bruke svensk eller dansk i både skriftlig og muntlig kontakt med det offentlige organ i Norge. Vi anser derfor behovet for å styrke undervisningen i nabospråk, i de nordiske barneskolene. Språkstatusrapporter gjennomført av Språkrådet i 2017 og 2021, viser at nabospråksforståelsen i Norge svekkes, og har en negativ utvikling. For at man i fremtiden skal kunne snakke på sitt eget nordiske språk med en annen fra Norden, så anser vi det som nødvendig å satse på å eksponere elever tidlig i skolegangen for nabospråkene. Et interaktivt digitalt spill kan være en morsom måte å engasjere elevene på, og vekke deres interesse for nabospråkene. Vi håper at elevene gjennom god nabospråksundervisning kan innse at det er store kulturelle og språklige likheter mellom de nordiske landene. Ved at elevene innser og eventuelt opplever en åpenbaring av de skandinaviske likhetene kan de oppleve og føle på en tilhørighet til et større fellesskap, på tvers av landegrensene i Norden.

Målet er at spillet som utvikles i løpet av dette prosjektet skal publiseres på Norden i skolen sin undervisningsplattform. Dette er en plattform som er gratis og tilgjengelig for alle lærere som ønsker å bruke de ressursene som befinner seg der. Ved å publisere spillet på denne undervisningsplattformen vil ressursen være tilgjengelig og enkel å ta i bruk for alle lærere som ønsker det, uansett hvilket språk de benytter. Norden i skolen er tilrettelagt slik at nettsiden oversettes til det nordiske språket som du kan, slik at det er lettest mulig å navigere på nettstedet.

Dersom vi får økonomisk støtte vil det styrke kvaliteten på spillet vi utvikler (styrket både pedagogisk, didaktisk og digitalt), gjennom et tett samarbeid mellom OsloMET representert ved Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp, og Norden i Skolen, representert ved Thomas Henriksen. Prosjektet vil bidra til å styrke nabospråksforståelsen i Norge og Danmark, og gi småskole-lærere en ressurs som de kan benytte i sin nabospråksundervisning. Prosjektet vil også muliggjøre et samarbeid om nabospråksdidaktikk mellom danske og norske lærere

How does the project address the needs and goals of the participating organisations and the identified needs of their target groups?

En av de deltakende organisasjonene i prosjektet er Foreningerne Nordens Forbund som administrerer den mye brukte undervisningsplattformen «Norden i skolen», som har over 24.000 lærere, som registrerte brukere av plattformen. De jobber stadig med å utvikle sin undervisningsplattform som gir lærere og elever i alle de nordiske landene unike muligheter til å jobbe med skandinavisk nabospråksforståelse og nordisk kulturforståelse i skolen. Alt undervisningsmateriale utgår fra et nordisk perspektiv og er utviklet for å støtte opp om læringsmålene i samtlige nordiske læreplaner. Undervisningsmateriale tar utgangspunkt i at nabospråksundervisningen er noe annet enn tradisjonell morsmålsundervisning. Oppgaver og innholdet er utviklet og sammensatt med et særlig nabospråksdidaktisk fokus, som setter det talte språket og lytteforståelsen i sentrum. Gjennom prosjektet med å utvikle et interaktivt digitalt nabospråksspill for de yngste elevene, vil «Norden i skolen» sitt arbeid med å utvikle undervisningsmateriale og fremme nabospråksforståelsen styrkes. Spillet vil være en ekstra ressurs som «Norden i skolen» kan tilby på sine nettsider, som er tilgjengelig for alle lærere og elever i Norden. Det vil være utviklet av pedagoger og vil ta utgangspunkt i lytteforståelse, og det å skape mening gjennom ulike modaliteter. Spillet vil være en ressurs som muliggjør at lærere kan undervise elever i nabospråkene uten å kunne snakke språkene selv.

OsloMet er et universitet i Oslo som er opptatt av innovasjon, internasjonalt samarbeid og utvikling gjennom forskning. Ved fakultet for Lærerutdanning og internasjonale studier på Institutt for grunnskole- og faglærerutdanning, finnes det et nytt tilbud om en utviklingsorientert master. Dette er et pilotprosjekt, og knytter forskningsbasert entreprenørskap inn i lærerutdanningen, som en del av mastersatsingen for grunnskolelærerstudenter. Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp er en del av dette pilotprosjektet, og representerer derfor OsloMet i dette samarbeidsprosjektet med Norden i skolen (se vedlegg "Intensjonsavtale" for nærmere informasjon rundt samarbeidet). Dette innebærer at OsloMet virkelig brenner for at dette prosjektet skal bli en realitet, fordi prosjektets natur innebærer både innovasjon, internasjonalt samarbeid og skoleutvikling gjennom forskning. I arbeid med pedagogikk knyttet til begynneropplæring er det særlige perspektiver som bør benyttes når man skal utvikle ressurser som er tilpasset denne målgruppen. OsloMet er opptatt av ny forskning på begynneropplæringsfeltet.

What will be the benefits of cooperating with transnational partners to achieve the project objectives ?

En av fordelene med å samarbeide på tvers av flere land er blant annet at innholdet i spillet kan tilpasses slik at det kan benyttes i flere land. Vi ønsker at spillet skal fokusere på lytteforståelse og lesing av modaliteter. I det digitale spillet skal det spilles inn flere stemmer som snakker på ulike skandinaviske språk (dansk, norsk, svensk). Ved å samarbeide med «Norden i skolen» kan vi sørge for at det er god språklig kvalitet på det som blir sagt. En annen fordel med å samarbeide på

tvers av land er at målgruppen blir større, slik at ressursen som utvikles kan benyttes i flere land. Dette innebærer også at prosjektets resultat vil kunne nå ut til flere i de nordiske landene.

Prosjektets utvikling baserer seg på at vi gjennomfører designbasert forskning, hvor vi skal ut i norske og danske klasserom for å forske på hvordan det digitale spillet kan utvikles på best mulig måte, både pedagogisk, didaktisk og digitalt. Vi er avhengig av datamateriale som samles inn fra elever og lærere både i Norge og i Danmark for å sikre at det digitale spillet kan anvendes i undervisning i flere nordiske land.

Ved at Norden i skolen og OsloMet samarbeider gjennom dette prosjektet, mener vi at man på den ene siden er avhengig av den nabo-språksdidaktiske tyngden som Norden i skolen sitter på, sammen med OsloMets faglige pedagogiske tyngde innenfor begynneropplæringspedagogikk. Norden i skolen har også bred erfaring innenfor spillutvikling, og vet godt hvilke utfordringer som man kan møte på. Dette er god erfaring som vil bidra godt i dette prosjektet. Norden i Skolen har tidligere vunnet Nordisk ministerråd sin konkurranse om å utvikle et godt språkverktøy og har også nylig (2020) blitt anerkjent som en av verdens ledende innovatører for flerspråklig undervisning gjennom sin undervisningsplattform. Dette viser at de har kompetanse til å utvikle læringsressurser med høy faglig kvalitet. OsloMet har lang erfaring med forskningsbaserte, faglige og pedagogiske perspektiver innenfor begynneropplæring og er ledende innenfor dette feltet. Norden i skolen har behov for ressurser til bruk i skolen rettet mot begynneropplæringen, og representantene til OsloMet har fordypning innenfor begynneropplæringspedagogikk. Dermed vil begge partene få et større utbytte av samarbeidet om prosjektet.

Participating Organisations

To complete this section, you will need your organisation's identification number (OID). Since 2019, the Organisation ID has replaced the Participant Identification Code (PIC) as unique identifier for actions managed by the Erasmus+ National Agencies.

If your organisation has previously participated in Erasmus+ with a PIC number, an OID has been assigned to it automatically. In that case, you must not register your organisation again. Follow this link to find the OID that has been assigned to your PIC: [Organisation Registration System](#)

You can also visit the same page to register a new organisation that never had a PIC or an OID, or to update existing information about your organisation.

OSLOMET - STORBYUNIVERSITETET (E10147722)

Applicant organisation OID	Legal name	Country
E10147722	OSLOMET - STORBYUNIVERSITETET	Norway

Applicant details

Legal name	OSLOMET - STORBYUNIVERSITETET
Country	Norway
Region	Oslo
City	OSLO
Website	www.oslomet.no/en

Profile

Is the organisation a public body?	Yes
Is the organisation a non-profit?	Yes
Type of Organisation	Higher education institution (tertiary level)

Background and experience

Please briefly present your organisation.

What are the organisation's main activities?

Forskning, innovasjon, internasjonalt samarbeid og høyere utdanning.

What are the organisation's activities in the field of this application?

OsloMet har hovedansvaret for det pedagogiske innholdet, og den innovative forskningens gjennomføring, og at dette gjennomføres på et høyt faglig nivå.

What profiles and age groups of learners are concerned by the organisation's work?

Fakultetet for lærerutdanning og internasjonale studier har flere målgrupper. Både mennesker som ønsker høyere utdanning, samarbeid med barne- og ungdomsskoler i forbindelse med utvikling av praksisstudier og forskning, og forskere innenfor skoleutvikling.

How many years of experience does the organisation have working in the field of this application?

109

Action Type	As Applicant		As Partner or Consortium Member	
	Number of project applications	Number of granted projects	Number of project applications	Number of granted projects
Higher education student and staff mobility (KA103 OLD)	1	1	0	0
Strategic Partnerships addressing more than one field (KA200)	0	0	3	2
Strategic Partnerships for school education (KA201)	2	1	12	7
Strategic Partnerships for vocational education and training (KA202)	0	0	6	3
Strategic Partnerships for higher education (KA203)	6	2	27	7
Strategic Partnerships for adult education (KA204)	0	0	12	4
Strategic Partnerships for youth (KA205)	1	1	2	0
Higher education student and staff mobility within programme countries (KA103)	6	6	0	0
Partnerships for Digital Education Readiness (KA226)	0	0	2	0
Partnerships for Creativity (KA227)	0	0	1	1
Mobility of higher education students and staff	1	1	0	0
Cooperation partnerships in school education	0	0	1	0
Cooperation partnerships in higher education	1	0	4	0

I understand and agree that the National Agency can use the information it has about my organisation's previous participation to assess my organisation's capacity to implement activities under this application.

Partner Organisations

Partner organisation OID	Legal name	Country
E10057999	Foreningerne Nordens Forbund	Denmark

Foreningerne Nordens Forbund (E10057999)**Partner organisation details**

Legal name	Foreningerne Nordens Forbund
Country	Denmark
Region	Hovedstaden
City	København K
Website	www.fnnorden.org

Profile

Is the organisation a public body?	No
Is the organisation a non-profit?	Yes
Type of Organisation	Foundation
Main sector of activity	Organising informal language exchange conversation tables

Background and experience

Please briefly present your organisation.

What are the organisation's main activities?

Foreningerne Nordens Forbund er et samarbeidsorgan for nasjonale Norden-foreninger. Forbundet samarbeider med Norden - Dansk forening for nordisk samarbejde, Pohjola-Norden, Centralförbundet i Finland för nordiskt samarbete, Norrøna Félagið í Føroyum, Norræna félagið á Íslandi, Norden - norsk forening for nordisk samarbejd, Norden - svensk förening för nordiskt samarbete og Föreningen Norden på Åland, samt Foreningerne Nordens Ungdom. Deres hovedoppgave er å være et koordineringsorgan for de ulike foreningenes aktiviteter, og administrere foreningenes felles prosjekter og representerer dessuten foreningene i kontakt med Nordisk Råd og Nordisk Ministerråd.

Norden i Skolen.org er utviklet og administrert av Foreningene Nordens Forbund, i tett samarbeid med Nordisk Språkkordinasjon og de nasjonale Foreningene Norden. I styringsgruppen for Norden i Skolen.org sitter representanter fra hele Norden med læringsorientert bakgrunn og kompetanse innen nabospråksdidaktikk og e-læring.

What are the organisation's activities in the field of this application?

I prosjektet om å utvikle et pedagogisk digitalt nabospråkspill, så vil Norden i Skolen.org som er utviklet og administrert av Foreningene Nordens Forbund sørge for at spillet har høy faglig kvalitet. Norden i Skolen har tidligere vunnet Nordisk ministerråd sin konkurranse om å utvikle et godt språkverktøy, dette viser at de har kompetanse til å utvikle læringsressurser med høy faglig kvalitet. Norden i skolen har dessuten også gjort seg anerkjent globalt som en av verdens ledende innovatører for flerspråklig undervisning.

I tillegg vil Norden i Skolen sørge for en undervisningsplattform som spillet blir tilgjengelig på, med over 24 000 registrerte lærerbrukere. Dessuten vil de bidra med å utvikle konkrete ideer til spillets innhold og bistå med et nettverk av ressurser fra alle de nordiske landene, slik som pedagoger og programmerere.

What profiles and age groups of learners are concerned by the organisation's work?

Norden i Skolen er en undervisningsplattform med ressurser for elever i mange aldersgrupper. På deres nettside finnes det ressurser rettet mot elever i 2.klasse på barneskolen til og med elever i videregående skole.

How many years of experience does the organisation have working in the field of this application?

Cooperation arrangements

How was the partnership formed? What are the strengths that each partner will bring to the project?

Annette Aarup, Emilie Sandnes Torp og Thomas Henriksen møttes på en konferanse i København, arrangert av Nordiske språkpiloter. Denne konferansen gikk ut på å veksle ideer for hvordan man kan arbeide med nabospråksundervisning i skolen. Annette og Emilie presenterte sin ide om et digitalt nabospråkspill som sin masteroppgave på konferansen, og Thomas kom med mange gode ideer til videreutvikling. Etterhvert ble det inngått et formelt samarbeid mellom OsloMet, representert ved Annette og Emilie, og Norden i skolen, representert ved Thomas, med det formålet å utvikle spillet sammen og publisere det til flere lærere.

Ved at Norden i skolen og OsloMet samarbeider gjennom dette prosjektet, mener vi at man på den ene siden er avhengig av den nabospråksdidaktiske tyngden som Norden i skolen sitter på, sammen med OsloMets faglige pedagogiske tyngde innenfor begynneropplæring. Norden i skolen har behov for ressurser til bruk i skolen rettet mot begynneropplæringen, og representantene til OsloMet har fordypning innenfor begynneropplæringspedagogikk. Dermed vil begge partene få et større utbytte av samarbeidet om prosjektet.

How will you ensure sound management of the project and good cooperation and communication between partners during project implementation?

Det gode samarbeidet vil først og fremst sikres ved at det er tydelig ansvarsfordeling mellom partene i prosjektet, der Annette og Emilie har hovedansvaret for prosjektet. Thomas, som representerer Norden i skolen, vil fungere som en samarbeidspartner som bistår med kompetanse innenfor nabospråksdidaktikk og erfaring og ressurser for å gjennomføre nødvendig programmering av spillet. Vi har også signert en intensjonsavtale som legges ved denne søknaden, hvor det også kommer frem at vi ved et senere tidspunkt skal lage en nærmere, tydeligere bestemmelse for ansvarsfordeling, arbeidsoppgaver, rettigheter og publisering.

Have you used or do you plan to use Erasmus+ platforms for preparation, implementation or follow-up of your project? If yes, please describe how.

Please describe the tasks and responsibilities of each partner organisation in the project.

Partene vil som også nevnt i intensjonsavtalen ha et møte på et senere tidspunkt som avklarer tydelige ansvarsområder.

OsloMet ved Annette Aarup og Emilie Sandnes Torps oppgaver og ansvar:

- Prosjektledere for prosjektet
- Utarbeide konkrete ideer til det pedagogiske innholdet i spillet
- Samle inn forskningsdata i forbindelse med utviklingen av spillet
- Ha tett dialog med programmerere
- Ha tett dialog med grafisk designer og tegner
- Hovedansvar for budsjett og organisering av prosjektmidler
- Organisering av reise
- Være ute i skolene både i Norge og Danmark

Norden i skolen ved Thomas Henriksens oppgaver og ansvar:

- Bidra med ideer til utviklingen av spillet basert på nabospråksdidaktikk
- Sørge for at spillet blir kompatibelt med Norden i skolens undervisningsplattform
- Hovedansvar for kontakt med utviklere og programmerere

Activities

All the activities of a Small-scale Partnership must take place in the countries of the organisations participating in the project. In addition, if duly justified in relation to the objectives or implementation of the project, activities can also take place at the seat of an Institution of the European Union, even if in the project there are no participating organisations from the country that hosts the Institution.

In the following sections, you are asked to provide details about each project activity.

You are asked to provide information about each planned activity as a whole (e.g. its venue, duration, etc.), to define the activity's lead organisation, and optionally to list the other participating organisations. The lead organisation is typically the one organising the activity. The other participating organisations are all other project partners who will also take part in the particular activity. The estimated activity start and end dates can be changed during implementation.

Please include in the section below all planned activities and indicate the grant amount allocated to each one. Keep in mind that the total amount should be equal to the project lump sum requested.

Activity Title	Activity duration (in days)	Grant amount allocated to the activity (EUR)
Tur-retur OSL-CPH for samarbeidsmuligheter	185	4 500
Tekniske løsninger knyttet til det digitale spillet	276	1 000
Lønn til pedagoger etter endt studie	185	7 500
Lønn til IT-team	307	12 000
Lønn til Norden i skolen	307	5 000
	1260	30 000

Activity Details (Tur-retur OSL-CPH for samarbeidsmuligheter)

Please complete the following table

Activity Title	Tur-retur OSL-CPH for samarbeidsmuligheter
Venue	DK
Estimated start date,	01/03/2022
Estimated end date,	01/09/2022
Leading Organisation,	OSLOMET - STORBYUNIVERSITETET
Participating Organisations	
Estimated cost of the activity Grant amount allocated to the activity (EUR)	4 500

Describe the content of the proposed activity.

Prosjektet baserer seg på designbasert forskningsmetode, som innebærer at produktet utvikles gjennom ulike sykluser. Man skal samle inn data, videreutvikle produktet, og deretter samle inn mer data for igjen å videreutvikle.

Det er på bakgrunn av dette planlagt 3 turer for OsloMet til København for å samle inn forskningsdata fra danske klasserom, og samarbeide med Norden i skolen som holder til i København. Den første turen vil skje i mars, hvor OsloMet starter med å samle inn relevant forskningsdata som vil danne et grunnlag for videreutvikling av det digitale spillet. På dette tidspunktet har OsloMet allerede vært i norske klasserom og startet innsamling av forskningsdata som skal brukes som grunnlag til utviklingen av prosjektet. Den andre turen til København vil det skje ny innsamling av forskningsmateriale basert på en videreutvikling av det digitale spillet. For å sikre at spillet blir godt utviklet, ønsker vi en tredje tur til Danmark for å gjennomføre de siste datainnsamlingene som trengs, samt ha fysiske møter med Norden i skolen.

Describe the target group for this activity. Who is going to take part and who is going to benefit from the results?

Målgruppen for denne aktiviteten er både alle representanter til Norden i skolen og OsloMet, for at vi sammen skal ha et godt grunnlag for samarbeid og gode muligheter for faglig arbeid.

Explain how is this activity going to help to reach the project objectives.

Denne aktiviteten er et av de viktigste for å kunne oppnå de målene som dette prosjektet ønsker. For å ha mulighet til å utvikle et godt digitalt pedagogisk spill i begynneropplæringen mener vi at prosessen må basere seg på godt gjennomført forskning, som er blant annet er formålet med denne aktiviteten. Målet til aktiviteten er også at OsloMet og Norden i skolen har fysiske møter med hele teamet som skal samarbeide, for å legge best mulig til rette for en god dialog.

Describe the expected results of the activity.

Vi forventer å oppnå god dialog med Norden i skolen, og forskningsmateriale fra danske klasserom. Dette kommer til å være grunnlaget for den videre utviklingen av det digitale spillet. Vi forventer å få gjennomført innsamling av data gjennom intervju av elever og lærere, observasjon av hvordan spillet blir benyttet i undervisning i danske klasserom og hvordan spillet bidrar i nabo-praksisundervisningen.

Please provide a breakdown of the estimated costs for the activity.

Samarbeidsreiser; 3 turer totalt:
 - Tur-retur Oslo-CPH. Utgifter relatert til selve reisen: 1250 EUR
 - Losji og opphold i Danmark: 2000 EUR
 - Kost for oppholdet: 1250 EUR

Grant amount allocated to the activity (EUR)

4 500

Activity Details (Tekniske løsninger knyttet til det digitale spillet)

Please complete the following table

Activity Title	Tekniske løsninger knyttet til det digitale spillet
Venue	DK og NO
Estimated start date,	01/03/2022
Estimated end date,	01/12/2022
Leading Organisation,	Foreningerne Nordens Forbund
Participating Organisations	OSLOMET - STORBYUNIVERSITETET
Estimated cost of the activity Grant amount allocated to the activity (EUR)	1 000

Describe the content of the proposed activity.

For å utvikle spillet er vi avhengige av å benytte av oss ulike programvarer og tekniske løsninger som ivaretar sikkerheten rundt de digitale løsningene.

Describe the target group for this activity. Who is going to take part and who is going to benefit from the results?

.

Explain how is this activity going to help to reach the project objectives.

.

Describe the expected results of the activity.

.

Please provide a breakdown of the estimated costs for the activity.

Programvare for spillet, datasikkerhet, personvern m.m.

Grant amount allocated to the activity (EUR)

1 000

Activity Details (Lønn til pedagoger etter endt studie)

Please complete the following table

Activity Title	Lønn til pedagoger etter endt studie
Venue	NO
Estimated start date,	01/07/2022
Estimated end date,	01/01/2023
Leading Organisation,	OSLOMET - STORBYUNIVERSITETET
Participating Organisations	
Estimated cost of the activity Grant amount allocated to the activity (EUR)	7 500

Describe the content of the proposed activity.

Etter at representantene ved OsloMet, Annette og Emilie, er ferdig med sin masteroppgave, vil de arbeide med dette prosjektet. Derfor anser vi at lønn utbetales fra 1. juli 2022, til og med prosjektets slutt til 1. januar 2023.

Describe the target group for this activity. Who is going to take part and who is going to benefit from the results?

.

Explain how is this activity going to help to reach the project objectives.

Dette muliggjør at vi kan sette av tid til å jobbe med å utvikle prosjektet på best mulig måte.

Describe the expected results of the activity.

.

Please provide a breakdown of the estimated costs for the activity.

Lønn til Annette Aarup 3750EUR
Lønn til Emilie Sandnes Torp 3750 EUR

Grant amount allocated to the activity (EUR)

7 500

Activity Details (Lønn til IT-team)

Please complete the following table

Activity Title	Lønn til IT-team
Venue	DK og NO
Estimated start date,	01/03/2022
Estimated end date,	01/01/2023
Leading Organisation,	OSLOMET - STORBYUNIVERSITETET
Participating Organisations	
Estimated cost of the activity Grant amount allocated to the activity (EUR)	12 000

Describe the content of the proposed activity.

For å utvikle prosjektet er vi avhengig av hjelp fra programmerere, tegner og grafisk designer. Disse trenger lønn for arbeidet med utvikling av det digitale spillet.

Describe the target group for this activity. Who is going to take part and who is going to benefit from the results?

.

Explain how is this activity going to help to reach the project objectives.

For å best mulig utvikle spillet på en god digital, grafisk og godt gjennomført måte.

Describe the expected results of the activity.

At spillet blir velfungerende, og at elever i begynneropplæringen lett kan navigere seg rundt på spillet uten hjelp.

Please provide a breakdown of the estimated costs for the activity.

Lønn:

- Programmerere 10000 EUR
- Grafisk designer 1000 EUR
- Tegner 1000 EUR

Grant amount allocated to the activity (EUR)

12 000

Activity Details (Lønn til Norden i skolen)

Please complete the following table

Activity Title	Lønn til Norden i skolen
Venue	DK
Estimated start date,	01/03/2022
Estimated end date,	01/01/2023
Leading Organisation,	Foreningerne Nordens Forbund
Participating Organisations	
Estimated cost of the activity <u>Grant amount allocated to the activity (EUR)</u>	5 000

Describe the content of the proposed activity.

Lønn til teamet som jobber i Norden i skolen.

Describe the target group for this activity. Who is going to take part and who is going to benefit from the results?

.

Explain how is this activity going to help to reach the project objectives.

.

Describe the expected results of the activity.

.

Please provide a breakdown of the estimated costs for the activity.

.

Grant amount allocated to the activity (EUR)

5 000

Budget Summary

This section provides a summary of the estimated project budget. The table is automatically completed taking into account the described project activities and their estimated cost.

Activity Title	Grant amount allocated to the activity (EUR)
Tur-retur OSL-CPH for samarbeidsmuligheter	4 500
Tekniske løsninger knyttet til det digitale spillet	1 000
Lønn til pedagoger etter endt studie	7 500
Lønn til IT-team	12 000
Lønn til Norden i skolen	5 000
Total (EUR)	30 000
Project Lump sum	30000

Impact and Follow-up

How will you know if the project has achieved its objectives? What tools or methods will you use?

Prosjektet vårt har oppnådd sine mål dersom vi får utviklet et digitalt spill der norsk, svensk og dansk er integrert, og at det i tillegg er tilpasset slik at elever mellom 5-8/9 år kan forstå og bruke det digitale spillet. Dessuten ønsker vi at lærere i hele Norden føler seg komfortable med å benytte det i egen undervisning slik at spillet kan være en ressurs for både lærere og elever i nabospråkundervisningen. I prosessen med å utvikle spillet vil vi benytte oss av en designbasert forskningsmetode, der produktet vil bli testet i flere omganger i skolen for å deretter å videreutvikles. Dette for å sikre at kvaliteten på produktet blir best mulig, i skolesammenheng. I tillegg vil vi observere elever som spiller spillet, for å teste om de ulike funksjonene fungerer, og om elevene er motiverte til å spille og utforske på egenhånd. Underveis i prosessen skal vi teste ut om for eksempel spillkarakterene appellerer til elevene. Dessuten vil vi gjennomføre intervjuer med lærere for sikre oss at lærere føler seg komfortable med å benytte spillet i egen undervisning.

Norden i skolen kan sikre en mulighet for at vi kan følge opp hvem som bruker spillet, og hvor de befinner seg. På denne måten kan vi samle inn data på hvilke land som benytter seg av spillet, som kan brukes som en evaluering av hvor reelt det eventuelt er at spillet blir brukt i undervisningssammenheng. Dette er en unik mulighet for å kartlegge hvor spillet tas i bruk.

How will the participation in this project contribute to the development of the involved organisations in the long-term? Do you have plans to continue using the results of the project or continue to implement some of the activities after the project's end?

Vi ønsker at prosjektet kan føre til et varig samarbeid der man også i fremtiden kan utvikle ressurser sammen som kan styrke samarbeidet og nabospråksforståelsen mellom de nordiske landene. Vi ønsker at prosjektet skal åpne for at lærere i både dansk, svensk- og norsk-talende land kan undervise i nabospråk for de yngste elevene. Håpet er å kunne fortsette å videreutvikle spillet etter prosjektets slutt, slik at spillet blir mer omfattende, og at elevene i begynneropplæringen kan utforske enda mer dansk, svensk og norsk. Dette innebærer at prosjektet omfatter samarbeid med land i hele Norden og Europa som Sverige, Finland, Island, Grønland, Færøyene, Åland, Nord-Tyskland og andre steder/land som benytter seg av norsk, dansk eller svensk.

Please describe your plans for sharing and use of project results.

- How will you make the results of your project known within your partnership, in your local communities and in the wider public? Who are the main target groups you would like to share your results with?
- Are there other groups or organisations that will benefit from your project? Please explain how.

Vi ønsker å dele spillet på «Norden i skolen» sin digitale undervisningsplattform. Den har over 24.000 registrerte lærerbrukere i hele Europa, så prosjektet vil være tilgjengelig for mange lærere og elever. Landene som er involvert i kan være Norge, Danmark, Sverige, Finland, Island, Grønland, Færøyene, Åland, Nord-Tyskland og andre steder/land som benytter seg av norsk, dansk eller svensk. Resultatet av prosjektet kommer til å bli delt gjennom Annette Aarup og Emilie Sandnes Torp sin masteroppgave på OsloMet.

Project Summary

Please provide a short summary of your project. Please be aware that this section (or part of it) may be used by the European Commission, Executive Agency or National Agencies in their publications. It will also feed the Erasmus+ Project Results Platform.

In view of further publication on the Erasmus+ Project Results Platform, please also be aware that a comprehensive public summary of project results will be requested at report stage(s). Final payment provisions in the contract will be linked to the availability of such summary.

Objectives: What do you want to achieve by implementing the project?

Vi ønsker med vårt prosjekt å utvikle et pedagogisk interaktivt digitalt spill, som kan brukes som ressurs tilknyttet undervisning om nabospråk (dansk, svensk og norsk) i begynneropplæringen som kan brukes som en ressurs for lærere i hele Norden.

Implementation: What activities are you going to implement?

I prosjektet kommer vi til å samle inn forskningsdata i nordiske klasserom, for å utvikle og videreutvikle det pedagogiske digitale nabospråkspillet. Vi kommer også til å reise til nordiske land for å teste ut det digitale nabospråkspillet i ulike klasserom i Norden.

Results: What results do you expect your project to have?

Utvikle et godt digitalt pedagogisk spill tilpasset begynneropplæringsdidaktikk gjennom designbasert forskningsmetode. En digital ressurs som kan bidra til å hjelpe lærere i Norden med nabospråksundervisningen. Et spill som eksponerer elever for nabospråkene norsk, dansk og svensk som en del av språkopplæring i begynneropplæringen.

Please provide a translation in English. This summary will be publicly available in case your project is awarded.

Objectives: What do you want to achieve by implementing the project?

With this project, we want to develop an educational interactive digital game, which can be used as a resource associated with teaching in neighboring languages (Danish, Swedish and Norwegian) in early childhood education that can be used as a resource for teachers in the nordic countries.

Implementation: What activities are you going to implement?

In this project, we are going to collect research data in Nordic classrooms, to develop and further develop, the pedagogical digital neighboring language game. We will also travel to Nordic countries to test the digital neighboring language game in various classrooms in the Nordic region.

Results: What results do you expect your project to have?

We expect to develop a good digital educational game adapted to early childhood education didactics, through a design-based research method. To further develop a digital and pedagogical resource that can help teachers in the nordic countries in neighboring language teaching in early childhood education. A digital game that exposes students to the neighboring languages Norwegian, Danish and Swedish as part of language teaching in early childhood education.

Annexes

The maximum size of a file is 15 MB and the maximum total size is 100 MB.
The maximum number of all attachments is 100.

Declaration on Honour

Please download the Declaration on Honour, print it, have it signed by the legal representative and attach.

File Name	File Size (kB)
DOH -Declaration signert.pdf	424
Total Size (kB)	424

Mandates

Please download the mandates, have them signed by the legal representatives and attach them here. You can add a maximum of 90 documents.
Please ensure that mandates are valid before submitting them to the National Agency. Mandates shall be provided at the latest before the signature of the grant agreement.

File Name	File Size (kB)
MAN -IMG_0080.jpg	623
MAN -IMG_0083.jpg	482
Total Size (kB)	1106

Other Documents

Please attach any other relevant documents, maximum 9. Please use clear file names.
If you have any additional questions, please contact your National Agency. You can find their contact details [here](#)

File Name	File Size (kB)
OTH -Intensjonsavtale signert.pdf	2256
Total Size (kB)	2256
Total Size (kB)	3787

Submission History

Version	Submission time (Brussels time)	Submitted by	Submission ID	Submission status
1	04/11/2021 14:45:26	Aarup Annette	1298018	Submitted

Vedlegg 12 Ulike versjoner av spillebrettet



5

4

3

2

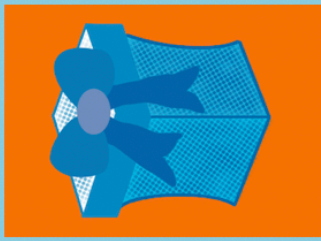
1

A B C D E

DI

50

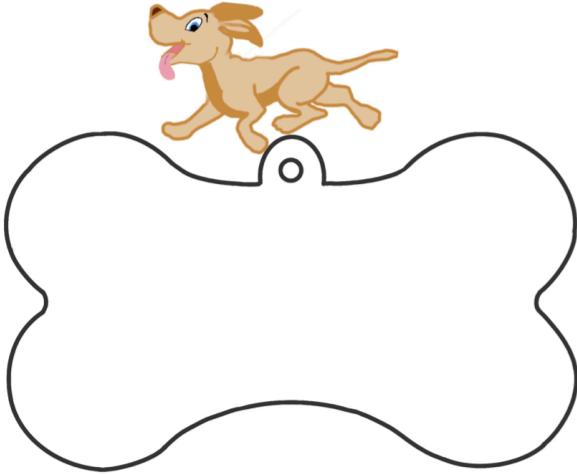
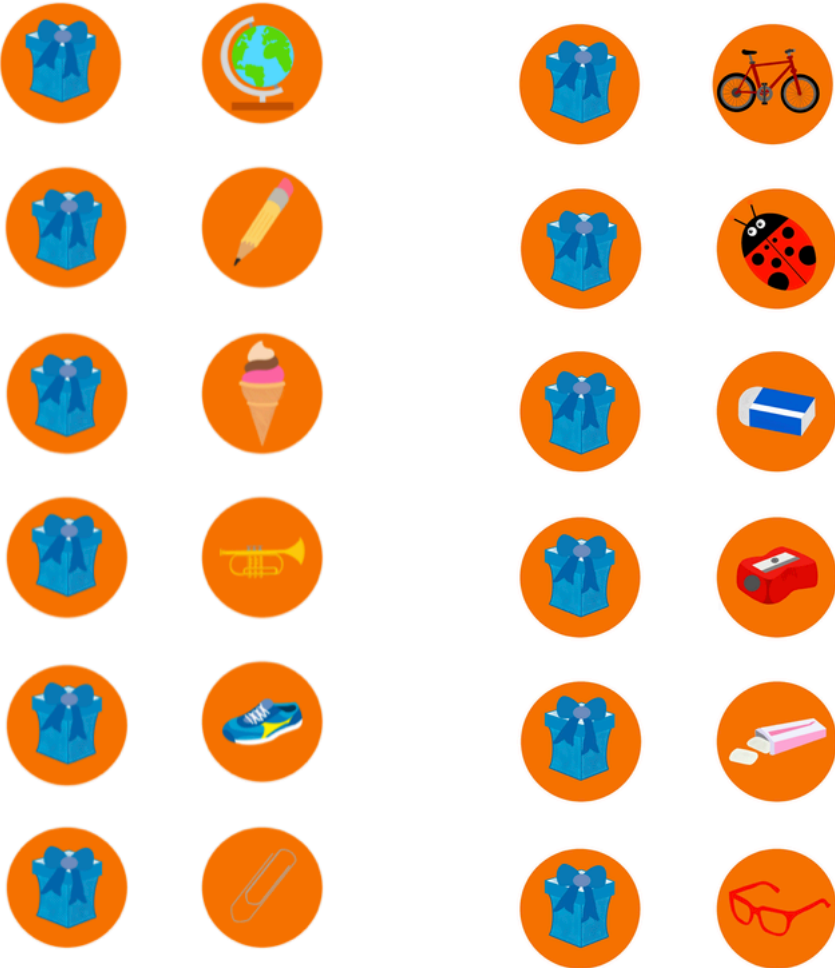
?

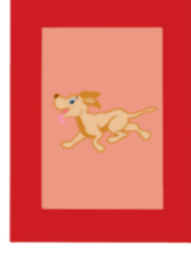






Vedlegg 13 Gavebrikkene, navneskilt, busskortene og ønskelistene







Vedlegg 14 Spilleregler

Reglene i syklus 2

Spilleregler nabospråkspill

Innhold:

- o 10 runde gavebrikker
- o 10 gavekort
- o 3 spillebrikker
- o 1 spillbrett
- o 1 terning
- o 6 busskort
- o Ark med navneskilt
- o Bilde av elgen, reven, ugla og ekornet.

Før du starter trenger du:

- o Blyant
- o Nettbrett eller PC med internett

Forberedelser (før spillet kan begynne):

- o De runde gavebrikkene stokkes og vendes med gavesiden opp. Det plasseres en gavebrikke ved:
 - o Skolen
 - o Kjøpesenteret
 - o Isboden
 - o Biblioteket
 - o Grønt hus
 - o Beige hus
 - o Fjellet
 - o Pølseboden
 - o Gården
 - o Vannet
- o Plasser busskortene på spillebrettet med buss-siden opp. Busskortene plasseres på den markerte plassen på spillebrettet.
- o Plasser de firkantede gavekortene på spillebrettet med gavesiden opp. Gavekortene plasseres på den markerte plassen på spillebrettet.
- o Plasser spillebrikkene (gul, rød og blå) på de markerte plassene rundt ugla.
- o Finn frem terningen.
- o Scann vedlagt QR-kode for å komme inn på riktig nettside. Trykk på «start spillet».

Slik spiller du:

Hvem er hvem?

- Den yngste spilleren er reven som skal styre den **gule** spillebrikken.
- Den eldste spilleren er elgen som skal styre den **blå** spillebrikken.
- Den mellomste spilleren er ekornet som skal styre den **røde** spillebrikken.

Oppstart av spillet

- Før spillet starter må man trekke tre gavekort hver. Dere kan enten velge hvem av dere som skal finne fire gaver. Eller så kan den som først finner tre gaver, lete etter den fjerde gaven.



x 3 (4)

- Skogens konge, elgen starter med å kaste terningen, videre følger man retningen på klokka.



- Antall øyne på terningen avgjør hvor mange steg du kan ta. Du må flytte like mange steg som terningen viser. Unntaket er hvis du står ved inngangen til et av stedene der det er en gave, da må ikke antall steg være tilsvarende antall øyne på terningen.



- Målet er at ekornet, reven og elgen skal samle alle gavene som skal gis til ugla. Du skal først samle inn gavene som er på dine egne gavekort. Når alle disse er samlet og

levert til ugla, må du hjelpe de andre med å samle resten av gavene. Når for eksempel elgen har samlet alle gavene avbildet på sitt gavekort, skal elgen hjelpe ekornet og reven med å samle gavene som det er bilde av på deres gavekort. Gavene er plassert rundt omkring i byen og spillet er slutt når alle gavene er samlet og levert til ugla.

Navigering rundt + hvordan løse oppdragene

- Når du har landet på en pil kan du gå inn til stedet. For å snu brikken må du løse et oppdrag. Da må du bruke nettbrett eller PC for å høre oppdraget som hører til der du har landet.



- For å komme til oppdraget trykker du på det stedet du er på spillebrettet på nettsiden.
- Trykk på play-ikonet og lytt til oppdraget. Klarer du oppdraget kan du snu gaven på det fysiske spillebrettet for å sjekke om at er en av gavene som du leter etter. Hvis det er en gave du leter etter kan du gi gaven til ugla. Dette gjør du ved å trykke på gaven på nettsiden i midten av spillebrettet. Trykk deretter på play-ikonet som hører til gaven du har funnet. Så legger du den runde gaven på gavebordet midt på det fysiske spillebrettet. Hvis det ikke er en gave du leter etter legger du gaven tilbake med gavesiden opp. Her er det lurt at alle spillere følger med, kanskje det er en gave de leter etter?

Bussen

- Dersom du lander på bussen så må du trekke et busskort. På busskortet står det en koordinat som du blir sendt av gårde til. Hvis du for eksempel trekker et busskort med koordinaten D2, så må du flytte din spillebrikke til koordinaten D2. Legg busskortet i bunnen av busskort-bunken når du har flyttet brikken din.

Sykkelen

- Lander du på sykkelen kan du flytte tre ekstra steg i valgfri retning.

Grottene

- Lander du på grotten ved gården blir du sendt til grotten ved fjellet. Dersom du lander ved grotten på fjellet blir du sendt til grotten ved gården. Mellom disse grottene er det en hemmelig tunnel.

Katten eller hunden

- Lander du på katten eller hunden er det egne oppdrag du må gjennomføre, disse finner du på nettsiden ved å trykke på katten eller hunden. Lytt til oppdrag og løs det før neste spiller kan kaste terningen.

Funnet alle gavene

- Når du ikke har flere gaver å finne skal du plukke det siste gavekortet som ligger på spillebrettet, dersom dette er tatt skal du hjelpe de andre spillerne med å finne deres siste gaver.
- Når alle gavene er funnet og levert til ugla er spillet over, og bursdagsfeiringen kan begynne!

UTSTYR SOM FØLGER MED:

12 RUNDE
GAVEBRIKKER



3 SPILLEBRIKKER



1 SPILLEBRETT



12 BUSSKORT



1 TERNING



ARK MED UGLAS
ØNSKELISTE



NAVNESKILT



ELG, EKORN OG REV



UTSTYR SOM DU TRENGER SOM IKKE FØLGER MED:

PC/NETTBRETT MED INTERNETT
OG LYD



EN BLYANT PER SPILLER



Forberedelser:

- Stokk de runde gavebrikkene og vend gavesiden opp.
Plasser gavebrikkene på de markerte plassene.



- Plasser busskortene på den markerte plassen på spillebrettet med bussen opp.



- Plasser spillebrikkene på de markerte plassene rundt ugla.
Velg hver deres spillebrikke.
- Finn frem en PC eller et nettbrett med internett og lyd. Søk på: nabospillet.com

Hvem er hvem?

- Den yngste spilleren er reven, den mellomste er ekornet og den eldste er elgen.

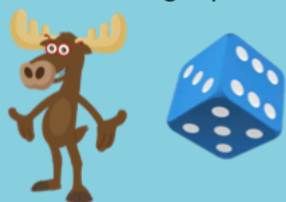


Hva går spillet ut på?

- Ekornet elgen og reven skal samarbeide for å løse oppgaver/oppdrag for å samle gaver til ugla.

Slik spiller du:

- Skogens konge, elgen starter med å kaste terningen. Videre kastes terningen på tur etter klokkenes retning.



- Antall øyne på terningen avgjør hvor mange steg du kan flytte spillebrikken din.

- Du kan ikke flytte mer enn det terningen viser. Men, antall øyne på terningen må ikke alltid tilsvare antall steg. Dersom du har nok øyne på terningen til å komme deg til et sted der det er et oppdrag som kan løses, kan du flytte spillebrikken hit, uten å bruke like mange steg som terningen viser.

Hvordan finne og løse oppdragene?

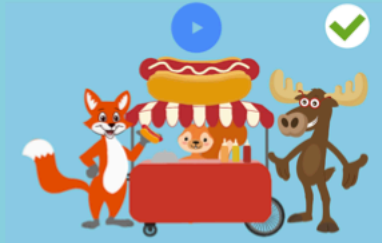
- Når du har landet på en pil kan du gå inn til stedet. Lander du på pilen ved pølseboden, kan du løse oppdraget ved pølseboden. Oppdraget må løses, **før** gavebrikken kan snus.



- Oppdragene finner du ved å trykke på tilsvarende sted som du har landet, inne på nettsiden.



- Trykk på play-ikonet ved siden av gaven og lytt til oppdraget. Klarer du oppdraget kan du snu gaven på det fysiske spillebrettet.



Hvordan levere gaven?

- Kryss av gaven som du har funnet på ønskelisten som følger med i spillet.
- Legg gavebrikken på pakken ved siden av ugla, som er plassert midt på spillebrettet.



- Trykk på pakken på det digitale spillebrettet. Trykk deretter på play-ikonet som hører til gaven du har funnet. Lytt til hva ugla sier.

Bussen

- Lander du på en buss, må du trekke et busskort. Flytt brikken til stedet det er bilde av.



- Legg busskortet i bunnen av busskort-bunken når du har flyttet brikken din.

Funnet alle gavene

- Når alle gavene er funnet, krysset av på uglas ønskeliste og levert til ugla, så er spillet fullført og bursdagsfeiringen kan begynne!

[←Tilbake](#) [Til spillet >](#)

Lærerveiledning

Før oppstart av spillet

Spillet kan fungere i hel klasse eller som en stasjon i stasjonsundervisning. Det er 3 spillebrikker i spillet, og elevene skal samarbeide om å finne gaver på spillebrettet. Dette åpner muligheten for å ha flere ulike sammensetninger for antall spillere.

- 2 spillere: en brikke er ikke i bruk
- 3 spillere: en brikke per spiller
- 4 spillere: 2 spillere deler en brikke, resterende får hver sin brikke
- 5 spillere: 2 spillere per brikke, den siste spilleren har egen brikke
- 6 spillere: 2 spillere per brikke

Se sammen på spillbrettet på nettsiden og ha en klassesamtale om hva dere ser.

- Hva ser dere?
- Hva likner dette på?
- Kjenner dere igjen flaggene øverst?
- Hva kan dette bety?

Gå på nettsiden og trykk på «Til læreren» og spill av introduksjonsvideo. Denne forteller hva som er bakgrunnshistorien til spillet, og hvorfor ugla kan snakke på dansk og svensk. Still deretter spørsmål til elevene:

- Hva skjedde?
- Hva er nabospråk?
- Hvorfor kunne ugla snakke både dansk og svensk?
- Kjenner noen av dere til dansk eller svensk?
- Hva skal ekornet, reven og elgen gjøre?

Trykk på "start introduksjonsvideo" og følg instruksene sammen med klassen. By gjerne på deg selv ved å si noe på dansk eller svensk, så elevene tør å gjøre det samme!

Oppsummering etter spillet

Har elevene lagt merke til noe spesielt i løpet av spillet? Bruk gjerne nettsiden der man skal levere gave til ugla, for å spille av lydklippene på nytt.

- Hva er det danske/svenske ordet for de ulike gavene?

Vær obs på ord som er like på språkene, men som har ulikt innhold! For eksempel at "rar" betyr noe annet på norsk enn på dansk og svensk.

Forslag til videre aktivitet

La elevene lage en oversikt/tabell over det norske, det danske og det svenske ordet for alle gavene som er funnet. Snakk sammen om ordene er like, litt like, eller helt annerledes. La gjerne elevene tegne eller finne bilde av betydningen av ordene. Finner dere flere ord på nabospråkene?

Norsk - Dansk - Svensk
briller - briller - glasögon
is krem - is krem - glass
Trompet - trompet - trompet
mariehøne - mariehøne -
nyckelpiga
sykkel - cykel - sykkel
binders - papirklip - gem
sko - sko - skor
globus - globus - globus
snill - rar - rar