

# Barn skaper animasjon

---

*Hvordan kan digitale verktøy brukes i  
barns skapende prosess?*

Marit Sørensen  
[kandidatnummer: 3006]

Bacheloroppgave  
[BHBAC3910]

Trondheim, 3. mai 2018

Bacheloroppgaven er et selvstendig studentarbeid gjennomført ved Dronning Mauds Minne Høgskole for Barnehagelærerutdanning og er godkjent som en del av barnehagelærerutdanningen. Under utarbeidelse av oppgaven har studenten fått veiledning ved DMMH.



**INNHold**

<b>1. INNLEDNING</b>	<b>2</b>
<b>1.1 BAKGRUNN FOR VALG AV TEMA</b>	<b>2</b>
<b>1.2 PRESENTASJON AV PROBLEMSTILLING</b>	<b>3</b>
<b>1.3 OPPGAVENS STRUKTUR</b>	<b>3</b>
<b>2. TEORI</b>	<b>4</b>
<b>2.1 DIGITALE VERKTØY</b>	<b>4</b>
<b>2.2 BARNES SKAPENDE PROSESS</b>	<b>5</b>
<b>2.3 MESTRINGSFØLELSE</b>	<b>8</b>
<b>2.5 MEDVIRKNING, DEMOKRATI, SAMSPILL OG BARNET</b>	<b>10</b>
<b>3. METODE</b>	<b>12</b>
<b>3.1 KVANTITATIV OG KVALITATIV METODE</b>	<b>12</b>
<b>3.2 VALG AV METODE</b>	<b>13</b>
<b>3.3 FORBEREDELSE TIL OBSERVASJON</b>	<b>14</b>
<b>3.4 GJENNOMFØRING AV OBSERVASJON</b>	<b>15</b>
<b>3.5 ANALYSEARBEID</b>	<b>16</b>
<b>3.6 METODEKRITIKK</b>	<b>17</b>
<b>3.7 ETISKE RETNINGSLINJER</b>	<b>18</b>
<b>4. FUNN OG DRØFTING AV DATAMATERIALE</b>	<b>19</b>
<b>4.1 DIGITALE VERKTØY</b>	<b>19</b>
<b>4.2 BARNES MØTE MED FØLELSENE SINE</b>	<b>20</b>
<b>4.3 SKAPENDE PROSESSEN</b>	<b>22</b>
<b>5. OPPSUMERING OG KONKLUSJON</b>	<b>26</b>
<b>6. REFERANSELISTE</b>	<b>28</b>
<b>VEDLEGG</b>	<b>30</b>
<b>VEDLEGG 1: SAMTYKKESKJEMA</b>	<b>30</b>
<b>VEDLEGG 2: DIDAKTISK PLAN</b>	<b>31</b>

# 1. INNLEDNING

## 1.1 Bakgrunn for valg av tema

Digitale verktøy skal støtte opp om barns læringsprosesser og bidra til et rikt læringsmiljø for alle barn (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 29). Etter praksis ble det klart for meg hva jeg ville skrive om i bacheloroppgaven min. Under min første, andre og tredje praksisperiode så jeg at digitale verktøy ble overraskende lite brukt i barnehagene. De hadde iPad og pc, men de brukte ikke dette utstyret sammen med barna. iPad ble for eksempel mest benyttet til å føre meldeboka. Under min tredje praksisperiode gjennomførte jeg et prosjekt som omhandlet bruk av musikk i hverdagen, da brukte jeg ofte iPad for å spille av musikk for barna når de selv ønsket det.

Etter hvert fikk jeg en økende interesse for å jobbe med digitale verktøy i barnehagen, på grunn av den åpenbare mangelen på slike verktøy i det pedagogiske arbeidet. Jeg ønsker å arbeide målrettet for å integrere digitale verktøy i barnehagen når jeg etter hvert skal ut i arbeid. Jeg har ikke spesiell kompetanse innen it/digitale verktøy, med mitt helt ordinære kunnskapsnivå ønsker jeg å finne ut mer om hvordan disse verktøyene kan brukes i barnehagehverdagen. Jeg skal i denne oppgaven se nærmere på barns erfaringer når de bruker digitale verktøy i en skapende prosess.

Barnehagen skal la barna møte ulike kunstneriske og kulturelle uttrykk som gjenspeiler et mangfoldig samfunn og ulike tidsepoker (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 32). Digitale verktøy har blitt en stor del av hverdagen til barn, så det er viktig at barnehagen gir barna erfaringer med disse, slik at barna lærer hvordan de kan bruke verktøyet på en trygg og kreativ måte. Videre er dette et viktig tema, fordi mange i personalet er usikre på hvordan de kan integrere digitale verktøy i barnehagehverdagen. De har ikke nok kompetanse og erfaring med verktøyet, noe som kan bli til hinder for barnas utvikling av kunnskap og erfaring med verktøyet. Jeg håper arbeidet mitt vil informere og inspirere andre om hvordan de kan bruke digitale verktøy sammen med barn.

## 1.2 Presentasjon av problemstilling

Jeg brukte lang tid på å komme fram til oppgavens tema og hvilken tilnærming til oppgaven som var mest egnet til å undersøke/dokumentere barns møte med digitale verktøy, men jeg fikk god hjelp fra veiledere til å avgrense og spisse problemstillingen.

I min oppgave ville jeg undersøke hvordan barna kan bruke digitale verktøy i en *skapende* prosess. Videre ønsket jeg også å se nærmere på hvordan de skapende prosesser blir påvirket av de digitale verktøy. I mine år på Dronning Mauds Minne høgskole har jeg fått innsikt i hvordan barn opplever skapende prosesser. Disse kreative prosessene som er så viktige for deres utvikling. Jeg visste likevel ikke hvordan barna ville ta imot dette prosjektet, siden jeg aldri har sett at barnehagelærere eller andre i barnehagen har brukt digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet.

Problemstillingen min for oppgaven ble tilslutt:

*Hvordan kan digitale verktøy brukes i barns skapende prosess?*

## 1.3 Oppgavens struktur

Det første jeg skal gjøre er å redegjøre for den teori som er relevant for å belyse problemstillingen. Oppgavens teoretiske del omhandler digitale verktøy, barns kreative prosess, mestringsfølelse, barnefelleskap, medvirkning og demokrati. Deretter skal jeg i metoddelen klargjøre hvilken metode og innsamlingsstrategi jeg har benyttet, og reflektere over valgene mine. Jeg skal videre legge frem funnene mine og drøfte disse i lys av de teoretiske perspektivene jeg har redegjort for. Tilslutt vil jeg sammenfatte mine funn i en konklusjon.

## 2. TEORI

### 2.1 Digitale verktøy

Barns fritid og hverdagsliv blir i dag meget sterkt preget av mediebruk. Mediebruken påvirker hvordan barn leker, lever og lærer. Nå kommer de fleste barn til barnehagen med forkunnskap og erfaringer med digitale verktøy. Barn er nysgjerrige, og vil gjerne forstå hvordan ting fungerer. I barnehagen blir digitale verktøy brukt som en arbeidsmåte, som skal støtte barns utvikling og læring. Videre skal det også tilby barna nye uttrykksformer. (Bølgan, 2006, s. 5) Dette er også et verktøy man kan bruke for å oppnå faglige mål. Det er viktig at barna er aktive og skapende brukere av digitale verktøy for at de skal lære seg å bruke dette verktøyet i kreativt arbeid. De må få skape selv, de må få bestemme selv hvordan og hva de vil skape (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010). Videre sier Kline (2004) i Øksnes at barns læring i en digitalisert verden fokuserer på at det skal omhandle en morsom lek (Øksnes, 2010, s. 119). Hovik (2014) i Letnes sier at leken initieres av barnet selv, mens læring er et resultat av en aktivitet som er initiert av personalet. Barn skaper sin egen verden i øyeblikket når de leker, noen ganger sammen med andre barn, med objekter rundt seg, lyder og historier (Letnes, 2016, s. 157).

Personalets ferdigheter, kunnskap, syn og holdninger preger innstillingen deres til digitale verktøy, dette vil påvirke bruken av digitale verktøy i barnehagen. Noen synes at digitale verktøy er skremmende, og en trussel mot leken og mener det vil skade barns helse. Mens andre synes digitale verktøy kan bidra til å utvikle barns sosiale samspill og språk, de ser på det som et tillegg til andre verktøy. (Bølgan, 2006, s. 10). Det kan finnes flere i personalet som glemmer at barn i dag vokser opp i en verden helt ulik fra den de selv vokste opp i. Barn tar med seg sine erfaringer med medier inn i barnehagen, de snakker, tegner og leker om dem. Digitale verktøy er populært blant mange barn, men den blir ofte plassert utenfor rekkevidde til barna (Bølgan, 2006, s. 12) Det er voksnes rolle å vise, veilede og tilrettelegge for aktivitetene med digitale verktøy. De skal vise teknikker, verktøyet og mulighetene, de skal veilede barna i prosessen. Videre må de også tilrettelegge praktiske og strukturelle forhold, slik at barna har rom til å lære og utvikle sine digitale ferdigheter og kunnskap. Det er også viktig at de voksne viser barna hvordan de skal bruke disse verktøyene, slik at de ikke blir overlatt til å finne ut av ting på egen hånd. Derfor må personalet også være til stede under aktivitetene, så de kan hjelpe når de har behov for det (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, s. 33) Digital kompetanse kreves for å ta i bruk nye digitale verktøy på en kritisk og kreativ måte. Det er en utfordring å ta inn digitale

verktøy i barnehagen som støtter opp barns læringsprosess. For personalet innebærer det at de ser digitale verktøys pedagogiske muligheter og ikke som et teknisk verktøy (Bølgan, 2006, s. 34).

I den reviderte rammeplanen (2017) har digitale verktøy fått ett eget kapittel, denne delen handler om barnehagens digitale praksis. Barnehagen skal bidra til barns lek, kreativitet og læring. Det skal brukes digitale verktøy i det pedagogiske arbeide, men det skal samtidig ikke være den dominerende arbeidsmåten. Digitale verktøy skal støtte opp om barns læringsprosesser og bidra til et rikt læringsmiljø for alle barn. Personalet har et ansvar å legge til rette for at barna skal få utforske, leke, lære og skape noe gjennom bruk av digitale uttrykksformer. Personalet skal også utforske skapende bruk av digitale verktøy sammen med barna, altså delta i barns skapende prosess (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 29). Videre i rammeplanen står det også at digitale verktøy skal brukes som en måte barn kan skape egne kunstneriske uttrykk, for eksempel gjennom film og musikk (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 32).

Barns meningsskaping i møte med teknologi er sentralt når barn jobber med ulike verktøy. Med hjelp fra personalet vil barnet få kompetanse og kunnskap til å bringe frem et produkt, det er kompetansen som skaper verket. Barn med hjelp av digitale ressurser skaper mening gjennom tegnskapende virksomhet. De redigere, bearbeider, velger ut, kombinerer kunnskap og informasjon de har om verden. I prosessen vander ideer frem og tilbake mellom barna, de leker med ideer og oppdager nye muligheter som blir brukt i uttrykket. Her er samspillet mellom barna svært viktig for å kunne arbeide mot et felles mål, de vil både støttet og motarbeidet hverandre i prosessen. (Letnes, 2016, ss. 69-70).

## 2.2 Barns skapende prosess

Et av rammeplanens 7 fagområder er kunst, kultur og kreativitet. Dette fagområdet handler om viktigheten av å oppleve kunst og kultur i barnehagen, og det beskriver hvordan kunst og kultur kan legge grunnlag for utforskning, deltakelse, tilhørighet og eget skapende arbeid. Det skal legges til rette for samhørighet og kreativitet ved at barn skal få oppleve og skape kunstneriske uttrykk i samhandling med andre. Barn skal få varierte estetiske erfaringer med kunst og kultur i ulike former som gir barna anledning til utforskning, fordypning og progresjon, og videreutvikling av barns kreative prosesser. Personalet skal støtte barn i å være aktive og skape

egne kunstneriske uttrykk. Videre skal personalet bidra til at barna tar i bruk fantasi, kreativ tenkning og skaperglede. Barnehagen skal også bidra til at barna bruker ulike materialer og teknologi til å uttrykke seg. I tillegg skal barnehagen være med på å stimulere barnas nysgjerrighet, utvide deres forståelse og bidra til undring og utprøvinger (Kunnskapsdepartementet, 2017, ss. 32-33).

I følge Svendsen i Bakken & Hommersand blir kunst først og fremst forstått som håndverk. Videre betraktes kunsten er et produkt av inspirasjon og blir betraktes som noe som springer ut av menneskets uttrykksbehov (Bakken & Hommersand, 2013, s. 31). Ifølge Danbolt (2014) i Waterhouse er det viktigste med kunstformidling til barn er å gi dem positive opplevelser i møte med kunstverk (Waterhouse, Med kunst i barnehagen, 2017, s. 55). Det å være kreativ betyr å være skapende (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011, s. 38) Ifølge Haabesland & Vavik betyr begrepet kreativitet å bringe til verden. Det vil også si å skape noe som ikke har vært der før, dette kan være for eksempel en idé (Haabesland & Vavik, 2000, s. 207). Kreativitet er noe som alle mennesker i større eller mindre grad har (Haabesland & Vavik, 2000, s. 210). Når barn er i en skapende prosess er de i en mental prosess samtidig med at de arbeider med materialer og verktøy. Gjennom skapende formingsprosesser utvides barns kunnskap og erfaring med materialenes ulike egenskaper, som er essensielt for skapende prosesser (Waterhouse, 2013, s. 54).

Animasjonsfilm som vil si å bruke stilbilder og sette disse sammen på en måte at man skaper en illusjon av bevegelser. Å lage en animasjonsfilm er en lærerik og kreativ prosess, dette kan være et samarbeidsprosjekt der en gruppe barn sammen. Prosessen kan komme fra noe spontant som skjer fra leken til barna. I en skapende prosess er det viktig at man er åpen for endringer og impulser som kommer underveis i prosessen (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, ss. 67-68). I prosessen jobber man ofte fram og tilbake, man prøver ut nye ting, å så kan man gå tilbake til den første ideen (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, s. 70).

Man gjør seg erfaringer hele tiden. Ved å tilføre nye materialer vil barnet gjøre seg erfaringer om disse materialene, vis man gir et barn plastelina, vil barnet erfare at dette materialet er mykt. Barnet vil få kunnskap og erfaringer om mange ulike materialer og det er voksnes ansvar å

legge til rette for slike møter slik at barn får betydningsfulle erfaringer (Waterhouse, 2013, s. 19). Videre ved å gi disse barna erfaring og kunnskap med skapende prosess med digitale verktøy gir vi barna muligheten til å utforske digitale uttrykk (Waterhouse, 2013, s. 103). Videre er forkunnskap og ferdighetskunnskap avgjørende for prosessen vil gå. Hvis det er helt nytt kan det være skummelt og uttrykt for barna å prøve (Waterhouse, 2013, s. 165).

Det er mange faktorer som spiller inn når barn skaper. Noen prosesser initieres av barna selv. Det er som regel en impuls hos ett eller flere individer som setter i gang prosessen. For at man skal få en impuls må barnet oppleve. Denne opplevelsen må berøre barnet slik at den skiller seg ut fra andre opplevelser slik at den kan gi en impuls til å igangsette en kreativ prosess (Waterhouse, 2013, s. 174).

Improvisasjon, eller spontan, omhandler at ingenting er planlagt, det utvikles mens det skjer. (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011, s. 119) Ifølge Ødegaard (2007) i Bakke, Jenssen & Sæbø innebærer den improviserte prosessen at man skapt seg rammer for situasjonen de utspiller (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011, s. 120). Fantasien gjør det mulig for barn å se for seg noe som ikke er tilstede i øyeblikket, de kan også forestille seg ting de aldri for har opplevd eller erfart. Dette gjør det mulig for barn å frigjøre seg fra de gitte omstendigheter, og åpner dermed for nye følelser, tanker og handlinger som kan skapes. Det er de erfaringene barnet har gjort seg før som gjør det mulig for barnet å skape nye forestillinger (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011, s. 38).

Imitasjon forekommer når man kopierer, speile eller etterligner observert atferd. Senere i barns utvikling vil de igjennom imitasjon etablere ny kunnskap og ferdigheter. Imitasjon omhandler at barn er i stand til å oppfatte hva andre gjør og etterligner denne handlingen (Askland & Sataøen, 2014, s. 176).

Barns snakker om det som skjer, handlingen, i barns samtaler. De snakker om det de selv gjør. Et annet samtaletema hos barn er hvem som eide hva og hvem skulle ha hva, eller med andre ord eiendom. Barn har stor interesse i hvem som eier hva, dette kan resulteres til konflikt om hvem som skulle ha hva (Martinsen & Nærland, 2009, s. 138).



Barn er svært kritisk til sitt eget arbeid, den økende selvkritikken skaper en uro hos barna, de gruer seg til å tegne. Kunstfaget blir alvorlig for dem, mens de holder på med et prosjekt forteller mange om mye ubehag fra arbeidet. Man antar at det er vanskelig for dem å lykkes på grunn av idealet om hvordan det skal være (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011, s. 142).

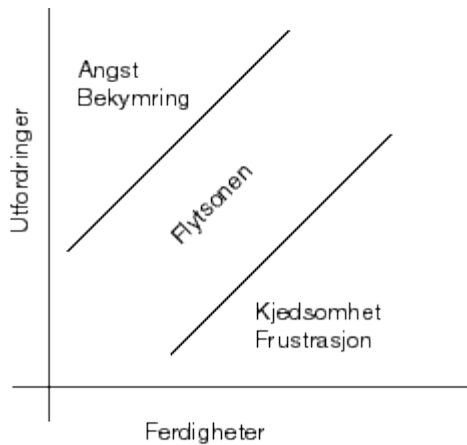
Figurene og rekvisittene kan lages av plastelina, papp eller andre materialer. Det som er viktig er at barna lager disse selv. Det viktigste er ikke å lage realistiske figurer, men at barna laget en representativ figur. Noen lager dem fort mens andre bruker lengere tid på dem, noen til og med lager figurene om og om igjen (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, s. 72)

Digital historiefortelling er en filmproduksjon som er satt sammen av en personlig historie som består av bilde, tegning, tekst, lydopptak. Videre tar den utgangspunkt i personlige erfaringer. Dette vil være en metode for barn til å reflektere og formulere over egen identitetsforståelse. Å lage en film omhandler å kombinere fortellertekniske og digitale ferdigheter (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, ss. 50-51). Barnet kan lage en egenprodusert fortelling, der historien er diktet opp (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, s. 71) Disse fortellingene tar ofte utgangspunkt i det hverdagslivet og det normale. Barn får inntrykk fra ulike områder av den store fortellingskulturen som omgir dem (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011, s. 66). En medskaper er en person som skaper noe sammen med andre. For at barn skal få medskape må personalet tilrettelegge for at barn kan erfare, sanse og selv skape kunst (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011).

### 2.3 Mestringsfølelse

Mestring er en viktig del i utviklingen av hvordan man oppfatter seg selv. Motivasjon er derfor en viktig faktor i dette. Hva er det som driver oss? Motivasjon er ett samlebegrep for det som driver oss til å ville en bestemt ting framfor andre (Askland & Sataøen, 2014, ss. 129-130).

Følelsene vi har er vår direkte respons på verden, en måte å forholde seg til noe, enten det er i form av glede, sinne, frustrasjon eller fortvilelse. Følelser er ikke bare en opplevelse eller noe som kjennes, men har en mening, det er tegn som vi kan tyde. Tegnene vi ser har stor betydning for vår oppfatning av følelsene til vedkommende (Grelland, 2005, ss. 7-11). Siden det finnes så få følelser, dukker de opp igjen og igjen i forskjellige situasjoner (Grelland, 2005, s. 53).



Figur 1 Flytsonemodellen; Gotvassli, 2017, s. 55

I følge Csikszentmihalyi i Gotvassli omhandler flytsonen der kompetanse og oppgaver er sentrale begrep innen modellen. Vi befinner oss i flytsonen når det er en balanse mellom den kompetansen vi har og de utfordringene vi blir stilt overfor. Videre hevdes det at vi mennesker fungerer best når vi befinner oss i en flytsoner. Hovedpoenget med modellen er at utfordringene må balanseres i forhold til ferdighetene man har. Hvis kompetansen er for stor i forhold til utfordringene vil vi oppleve frustrasjon og kjedsomhet. Eller om utfordringene blir for store, vil det føre til angst og bekymring (Se på figur 1). Flytsonen er en god psykologisk situasjon der vi har en følelse av mestring (Gotvassli, 2017, ss. 55-56). Ifølge Csikszentmihalyi (1990) i Waterhouse er dette en tilstand hvor man er intens oppslukt i det man holder på med. Man kan forstå dette som en dyp konsentrasjon, hvor ting rundt deg påvirker deg i liten grad (Waterhouse, 2013, s. 21). Barns skapende og kreative prosess i lek og improvisasjon beskrives som altoppslukende, tidløs flyt. Under denne flytsonen kjenner man at «alt stemmer», alt faller på plass (Fønnebø, 2014, s. 60).

Å vise fram prosjektet har stor betydning, de kan fortelle hva de har gjort og få respons på arbeidet sitt. Som vil gi barna mulighet til å få anerkjennelse og selvsikkerhet (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, s. 74) Anerkjennelse omhandler at barn blir sett og hørt. Videre innebærer det å forholde seg til andre som likeverdige, man går inn i dialog, åpner seg og er villige til å høre andre har å si (Askland, 2011, s.34).

## 2.5 Medvirkning, demokrati, samspill og barnet

Temaheftet om barns medvirkning definerer medvirkning som blant annet å bidra, delta, influere, en eller annen form for deltakelse. Begrepet kan forstås som at egen deltakelse bidrar til endring, at man påvirker det som skjer videre. Alle barn har rett til å medvirke, rett til å erfare at deres stemme blir tatt på alvor og har en virkning på felleskapet. Videre omhandler det å gi barn rom for å uttrykke seg og handle sammen med andre. De skal ha mulighet til å medvirke planlegging og vurdering av barnehagens virksomhet, som innebærer å få fram barns synspunkter. Videre har vi også begrepet medbestemmelse. Medbestemmelse handler om å delta i beslutningsprosessen, man får være med på å bestemme over hvordan det skal gjøres og hva som skal skje (Bae, Eide, Winger, & Kristoffersen, 2006, s. 8).

Barns medvirkning har en stor del i rammeplanen. Denne delen handler om at barnehagen skal ivareta barns rett til medvirkning. Videre skal man legge til rette for at barn jevnlig skal få muligheten til å uttrykke sine meninger. Barna skal få muligheten aktivt delta i planleggingen av det som skjer i barnehagehverdagen, de skal kunne erfare å ha innflytelse på det som skjer i barnehagen (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 21).

Demokrati er en styringsform som omhandler det om å leve livet som deltaker i et samfunn, hvordan man deltar og inngår i et fellesskap. Det er i barnehagen barn først lærer å være deltakere i et demokrati. Dette omhandler å vise hjelpsomhet, delta i arbeidsoppgaver som knyttes til felleskapets beste. Hvis barnehagen skal være en arena som bidrar til læring av demokrati må barns reelle medvirkning finnes i hverdagen. Barna må oppleve seg selv som deltakere og som medborgere som bidrar til samfunnet. Videre må de erfare å ta ansvar for seg selv og for andre. Videre omhandler læring av demokrati å erfare konflikt og konflikthåndtering på en fredelig måte. Gjennom slike erfaringer vil barna få en forståelse av seg selv, men også andre som bidragsyttere til felleskapet (Jansen, 2013, ss. 43-44). Barn går inn i fellesskap hvor de kan gjøre demokratiske erfaringer og delta ved å påvirke eller tilpasse seg felleskapet. Et fellesskap skal bygges på respekt, toleranse og likeverd (Jansen, 2013, ss. 46-47).

Samspill er en viktig del i barns hverdag. Når man prøver å forstå, er engasjert og går aktivt inn i samspillet, utvikler man evnen til å kommunisere, men om man ikke tolker hverandres

signaler, eller tolker dem feil, blir evnen til å gå inn i samspill med andre redusert (Askland & Sataøen, 2014, s. 38) Barn trives i barnehagen og være i samspill med andre barn. Barn vil leke sammen og er gjensidig opptatt av hverandre, de oppsøker hverandre og glir inn i samspill og lek. Det kan være vanskelig og for et barn å bli med i leken når to eller flere barn allerede har funnet hverandre og er godt inn i leken. Humøret i lekegruppen og barnet selv er med på å bestemme hvor lett det vil være å bli akseptert inn i leken. Om humøret er dårlig vil det være svært vanskelig for det nye barnet å bli tatt opp i lekegruppen (Martinsen & Nærland, 2009, s. 122).

Når man er i en gruppe som sammen skal lage et prosjekt, kan det oppstå konflikter når man selv skal få fram sin egen plan for prosjektet, som kanskje motsier andres planer, man må lære å tilpasse hverandre. Konflikten kan både være positive og negative. Gjennom fredelig konfliktløsning kan man knytte dette til det vi oppfatter som demokrati, som igjen er positivt. (Askland, 2011, s. 132-133). Å løse konflikter i demokratisk selvstyring omhandler at man selv finner ut av det og greier å fortsette i samværet. Hvis barn klarer å løse en konflikt på denne måten kan de få en forsterket relasjon til hverandre, de greier å ordne opp seg imellom. Ofte kan det hende barna ikke klarer å løse konflikten, ber de ofte personalet å gripe inn (Askland, 2011, s. 138-139).

### 3. METODE

Metode er et redskap vi bruker når vi vil undersøke noe. I følge Vilhelm Aubert (1985) er metoden en fremgangsmåte, et middel til å løse problemer og en måte å komme frem til ny kunnskap (Dalland, 2017, s. 51). Bergsland og Jæger definerer metode som framgangsmåter eller «teknikker» for å gi svar på ulike forskningsspørsmål (Bergsland & Jæger, 2014, s. 66). Valget av metode forteller oss litt om hvordan man bør skaffe seg kunnskapen vi trenger for å belyse det som skal undersøkes. Og ifølge Dalland vil metoden hjelpe oss til å samle inn data, det vil si informasjon som vi trenger til undersøkelsen vår (Dalland, 2017, s. 52).

#### 3.1 Kvantitativ og kvalitativ metode

Vi skiller mellom kvantitativ og kvalitativ metode. «Kvantitativ og kvalitative metoder er i prinsippet basert på en ulik forskningslogikk, noe som har konsekvenser for forskningsprosessen og hvordan resultatet av forskningen vurderes.» (Bergsland & Jæger, 2014, s. 66). Det handler om hvordan vi registrerer data og analyserer.

Kvantitativ metode handler om å gå i bredden på en problemstilling eller et spørsmål. Man kan for eksempel ha få presise spørsmål som man får svar på fra mange ulike informanter. Som Dalland sier innhentes det et lite antall opplysninger om mange undersøkelsesenheter (Dalland, 2017, s. 53). Dette er forskningsmetoder som holder seg til tall og det som er målbart (Bergsland & Jæger, 2014, s. 68), som kan blant annet være en spørreundersøkelse eller survey. Man går mer i bredden og finner det gjennomsnittlige på en systematisk måte (Dalland, 2017, s. 53)

I kvalitativ metode går man i dybden på en problemstilling eller et spørsmål. Målet er ikke nødvendigvis å finne en forklaring, men heller å oppnå en forståelse av sosiale fenomener (Thagaard, 2013, s. 11) Denne tilnærmingen innebærer også en nær kontakt med informanten, i tillegg til at man får mange gode opplysninger fra få informanter. Dette får man gjennom eksempelvis intervju og observasjon (Thagaard, 2013, s. 11; Dalland, 2017, s.53). Kvalitativ metode har også en mer fleksibel struktur enn kvantitativ metode (Dalland, 2017, s. 53)

### 3.2 Valg av metode

Når man skal velge hvilken metode man skal bruke er det viktig å tenke på om den vil belyse det man ønsker å forske på. «Begrunnelsen for å velge en bestemt metode er at vi mener at akkurat den metoden egner seg best til å belyse det spørsmålet eller problemstillingen vi har stilt på en best mulig måte.» (Dalland, 2017, s. 51). Jeg mener den kvalitative metoden passer best til problemstillingen min, og den innsamlingsstrategien jeg har valgt er observasjon. Jeg ønsket å komme nært innpå barna, og observasjon som innsamlingsstrategien vil gi meg mulighet til akkurat dette.

Observasjon er en detaljert beskrivelse av aktiviteter, atferder og handlinger til mennesker (Johannessen, Tufte, & Christoffersen, 2016, s. 127). Vi studerer hva informantene gjør. Grunnen til at jeg valgte observasjon var først og fremst fordi jeg mener det er den beste innsamlingsstrategien til det jeg ønsker å forske på. Jeg ønsket å se barna bruke digitale verktøy, hvordan de forholder seg til hverandre og hvordan de møter dette, altså barnets perspektiv. Ifølge Johannessen, Tufte & Christoffersen egner observasjon seg best når forskeren ønsker å se direkte de handlingene man studerer, og jeg så derfor på observasjon som den eneste måten å innhente den typen data jeg hadde behov for. Et eksempel kan være om vi skal undersøke barns atferd, da er det ikke sikkert det er mulig å intervju disse barna (Johannessen, Tufte, & Christoffersen, 2016, s. 129).

Videre har jeg valgt deltakende observasjon. Dette fordi jeg skal være tilstede under opplegget og hjelpe barna om de trenger det under gjennomførelsen. Å være deltakende observatør innebærer at forskeren går inn i og er tilstede i de situasjonene man observerer. Jeg som forskende blir en del av hverdagen i barnehagen, og det vil da være større sjanse for å få innblikk i verden gjennom informantenes øyne. Videre er det viktig å, i forkant, informere iformantene om at de blir observert slik at de ikke skal føle seg krenket (Johannessen, Tufte, & Christoffersen, 2016, ss. 127-137). Dette er en av de etiske retningslinjene man må tenke på som forskende.

### 3.3 Forberedelser til observasjon

Forskning starter med en virkelighet man ønsker mer kunnskap om, videre er utgangspunktet for all forskning nysgjerrighet (Johannessen, Tufte, & Christoffersen, 2016, s. 28). Jeg hadde noen tanker om hva jeg ønsket å forske på, hva som var interessant for meg. Det var først etter første veiledning jeg kunne fastslå temaet, som ble digitale verktøy. Videre begynte jeg å tenke på problemstilling og metode. Når man skal velge innsamlingsstrategien er det viktig å velge den som kom til å belyse det man ønsket å undersøke. Observasjon er da den innsamlingsstrategien som passet best til min oppgave. Før jeg skulle ut å observere lagde jeg en didaktisk plan over opplegget. Videre satte jeg meg inn i observatørrollen ved å lese teori, for å forberede meg til jeg skulle observere.

Siden jeg skal ut å ha et opplegg med en gruppe barn, lagde jeg meg først en didaktisk plan over opplegget. En didaktisk modell illustrerer planleggingsprosessen av de fire sentrumkategoriene, som er mål, innhold, arbeidsmåte og vurdering (Gunnestad, 2014, s. 132). (Se vedlegg 2) I denne didaktiske planen står det hvilket mål jeg har satt for opplegget, innhold og arbeidsmåte. Jeg har da laget en didaktisk plan på grunnlag av didaktikk. Didaktikk omhandler planlegging, gjennomføring og vurdering av pedagogisk virksomhet. Formålet til didaktikken er å bedre praksis refleksjon over pedagogiske prosesser (Gunnestad, 2014, s. 13). I planen står det hvordan jeg introduserte opplegget til barna, hva vi skulle gjøre, hvilke utstyr vi trengte. I opplegget trengte vi en iPad, denne måtte jeg låne fra DMMH i forveien. Vi skal være på formingsrommer i barnehagen. Da jeg skulle være sammen med tre barn i alderen 4-5 år. Videre måtte jeg forberede eventuelle materialer vi kunne trenge, for eksempel blyanter, Lego eller plastelina. Barna får medvirke på hva de ville bruke selv. Dette måtte jeg spørre barnehagen om de hadde, noe som de også hadde.

Det var kort etter første veiledningen jeg begynte å søke etter barnehage jeg kunne komme inn og observere. Det var viktig å ha det på plass tidlig, slik at jeg kunne ha fokus på andre deler av bacheloroppgaven. Jeg valgte å spørre en barnehage som jeg allerede har kjennskap til, dette gjorde jeg fordi barna har kjennskap og tillit til meg, da slapp jeg å bruke tid på å få den tilliten og tilknytningen til barna. Som Dalland sier innebærer det å forske på voksne mennesker at de gjør dette av fri vilje og er vitende om at de blir forsket på (Dalland, 2012, s. 105). Det er litt annerledes når man skal forske på barn, det kan være sensitivt, siden de ikke vet hva det å bli

forsket på innebærer og hvilken konsekvens det kan ha. Når jeg skulle velge ut informanter, snakket jeg med pedagogisk leder på avdelingen for tips. Tips om hvem som kan være interessant å observere til denne bacheloren og hvem som ville likt å gjennomføre opplegget jeg skal observere. Jeg sendt ut samtykkeskjema til foreldrene litt under en uke før jeg skulle inn i barnehagen, for å gi dem tid til å bestemme seg for om de ønsket at barna deres skulle delta i observasjonen. Videre snakket vi også om hvor mange dager og hvor lenge jeg skulle observere, da jeg tenkte at jeg skulle være i barnehagen i to dager. Og jeg var ikke helt sikker på hvor lenge jeg skulle være der, men jeg beregnet at det kunne ta 1-2 timer på hver dag.

Før jeg observerte hadde jeg noen tanker om observasjonen, hvordan jeg skal gjennomføre, hva jeg skal se etter og hvordan jeg skal dokumentere. Jeg dokumenterte gjennom loggbok, der jeg noterte ned hendelser, både store og små. Videre skulle jeg gjennomføre strukturelle observasjoner. En strukturell observasjon er at man på forhånd vet hva man ønsker å se etter (Løkken & Søbstad, 2013, s. 47). Observasjonene ble strukturelle siden jeg valgte å se etter spesifikke ting, jeg ønsket å se på hvordan de møtte prosessen. Videre skulle jeg også observere med åpne øyne, kanskje man ser noe man ikke engang har tenkt på.

### 3.4 Gjennomføring av observasjon

*Dag 1:* Jeg møtte opp tidlig for å forberede litt før jeg skulle starte, der jeg forsikret meg at alle foreldrene hadde gitt samtykke til observasjon før jeg startet. Videre måtte jeg også finne fram materialene de kunne bruke og gjøre klart rommet. Når jeg da kom til barnehagen hadde jeg fått samtykkeskjema fra to av barna, den tredje var syk denne dagen. Derfor valgte jeg og pedagogisk leder å ta med et annet barn, da måtte vi ringe foreldrene hennes å spørre om det var greit at hun ble med, å så kunne de skrive under på skjemaet siden. Videre gikk jeg til barna som skulle være med og informerte om hva de skulle gjøre og at jeg skulle se på hvordan de møtte dette prosjektet. Det er viktig at man informerer informantene at de blir observert før man starter opplegget (Johannessen, Tufte, & Christoffersen, 2016, s. 137). Videre var det også viktig å prøve å få barna engasjert i opplegget. Presentasjonen av prosjektet er grunnlaget for at de personer forskeren ønsker å studere, er villige til å gi forskeren adgang og la forskeren få følge dem i deres gjøremål over tid (Johannessen, Tufte, & Christoffersen, 2016, s. 72). Jeg tok med barna til formingsrommet der de skulle gjennomføre opplegget, slik at de fikk rom til å være kreativ og ikke bli forstyrret. Som rammeplanen sier skal vi gi barna rom til for



kunstneriske møter (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 33). Den første dagen skulle jeg introdusere opplegge og prate om digitale verktøy, videre skulle de lage en fortelling ved å tegne på et stort ark sammen, deretter skulle de lage karakterene og omgivelserne. Mens de gjennomførte dette observerte jeg i en loggbok. Dette tok ca. to timer å gjennomføre.

*Dag 2:* Igjen møtte jeg opp i barnehagen tidlig. Jeg fikk tilbake det siste samtykkeskjemaet. Før de startet med opplegget og jeg startet å loggføre, gikk vi igjennom det vi gjorde dagen før, for å friske opp hukommelsen. Jeg spurte også om de husket hvordan man lager stop motion film, slik at de kunne undre seg individuelt over dette. Videre hjalp jeg barna å sette opp iPad, elles gjorde barna det meste selv, jeg hjalp barna litt med bevegelsene, at de ikke ble for store. Jeg skal se på barns møte med digitale verktøy i et opplegg, der jeg også er tilstede, og ikke bare observerer. Da vil dataen fra observasjonene gi en forståelse av informantene som baseres seg på forskerens tilstedeværelse (Johannessen, Tufte, & Christoffersen, 2016, s. 71). Under hele opplegget hadde jeg loggboken i nærheten slik at jeg kunne fortløpende skrive ned det som skjedde.

### 3.5 Analysearbeid

Da jeg var ferdig med observasjonene brukte jeg mye tid på å lese notatene fra loggboken flere ganger, for å prøve å få oversikt over funnene mine. Før man starter med analysearbeidet er det viktig at man klargjøre datamaterialet man har samlet inn (Bergsland & Jæger, 2014, s. 81). Videre skrev jeg ned datamaterialet i et dokument, for videre klargjøring av funnene. Deretter valgte jeg å fargekode funnene, jeg trakk ut viktige deler fra observasjonene, og sorterte dem i forskjellige kategorier. Jeg var på utkikk etter fellestrekk og ting som henger sammen. Kategoriene vil gjenspeile sentrale tema i feltnotatene. Dette vil bidra til at forskeren kan lettere identifisere sentrale temaer og mønster i funnene (Thagaard, 2013, s. 160)

Kvalitativ forskningsprosessen er preget av den flytende overgangen mellom innsamling og tolkning av data. Analyse og tolkning starter allerede under kontakten med informantene i feltet, da vi utvikler en forståelse for det vi studerer (Thagaard, 2013, s. 120). Dette vil si at når man er ute og samler inn data har man allerede startet å analysere før man har vært og observert.

Siden jeg hadde kunnskap om at barnegruppa ikke har drevet med stop motion tidligere hadde jeg allerede, før jeg observerte, en tanke om hvordan observasjonen kom til å gå.

### 3.6 Metodekritikk

Når man holder på med forskning er det viktig å være kritisk og reflektere over metoden og innsamlingsstrategien man har valgt. Innenfor kvalitativ forskning brukes begrepene reliabilitet og validitet om evaluering av metoden man har valgt (Bergsland & Jæger, 2014, s. 80), man kan også erstatte disse begrepene med troverdighet og bekreftbarhet.

Reliabilitet som knyttes til troverdighet, er en vurdering av min pålitelighet som forsker. Ifølge Thagaard (2001) handler reliabilitet om hvordan forskningen ble utført og samlet inn, hvor pålitelig datainnsamlingen er, og hvordan forskeren bearbeider, analyserer og tolker dataen (Bergsland & Jæger, 2014, s. 80). For reliabilitet er det viktig å ha redegjort metoden, forberedelser, gjennomføring og analysering, som jeg har tidligere gjort. Videre kan dette også påvirke reliabiliteten i arbeidet. Når jeg var ute og observerte var jeg en aktiv deltaker, dette kan gjøre at jeg påvirket barna, jeg skaper situasjonen som jeg forsker på, som igjen vil påvirke forskningen. Jeg har også bare brukt en barnehage som informasjonskilde, så denne oppgaven vil bare vise en liten del av hvordan man kan bruke digitale verktøy i barns skapende prosess.

Validitet eller bekreftbarhet handler om hvor godt eller relevant dataen representerer fenomenet som skal undersøke, og om hvor i stor grad resultatene er gyldige for det som undersøkes (Bergsland & Jæger, 2014, s. 80). Det er knyttet til tolkningen av data. Videre vil det si gyldigheten av resultatene. Når jeg observerte brukte jeg ikke lydopptak, jeg skrev bare ned i loggbok. Ved å gjøre dette kan det hende at jeg ikke hørte eller fikk ikke skrive ned viktige deler av prosessen, som igjen kan påvirke funne. Jeg valgte å ikke ta lydopptak på grunn av mangel av tid, jeg hadde ikke tid til å få tillatelse fra Norsk senter for forskningsdata før jeg gikk ut i barnehagen.

### 3.7 Etiske retningslinjer

Som forsker har man plikt å følge de etiske retningslinjene gjennom forskningsprosessen. Det handler ikke bare om å behandle innsamlet data forsiktig, men også hvordan man møter menneskene man skal forske på. Etiske dilemmaer kan knyttes til innsamlingen av data, analyse og drøfting av datamaterialet. Innenfor forskerens etiske ansvar finnes det tre hovedprinsipper man følger, informert samtykke, konfidensialitet og konsekvens (Bergsland & Jæger, 2014, s. 83).

*Informert samtykke* Jeg gjorde observasjonene i barnehagen. Før jeg startet dro jeg til barnehagen og snakket med praksislærer og styrer om prosjektet, hva jeg ønsket å gjøre. Videre spurte jeg også om tillatelse til å gjennomføre dette i barnehagen, og det fikk jeg. Deretter har jeg også levert et samtykkeskjema til foreldrene (se vedlegg 1). Siden barna er for små til å forstå hva dette innebærer, må foreldrene være deres stemme og ta avgjørelsen for dem.

*Konfidensialitet* – konfidensialitet er viktig, det medfører at man ikke offentliggjør personlige data (Bergsland & Jæger, 2014, s. 85). Jeg har gitt foreldrene informasjon om dette i samtykkeskjemaet, der jeg informerer at alt blir anonymisert og barna får fiktive navn.

*Konsekvenser* – Det er viktig jeg som forsker unngår at informantene ikke settes for alvorlige belastninger. Som Bergsland & Jæger sier er det viktig at man tar hensyn til mulig skade som kan påføres informantene (Bergsland & Jæger, 2014, s. 85). Det er viktig å ta vare på informantene siden det omhandler mennesker, man må føle vi har respekt overfor dem. En mulig konsekvens kan være taushetsplikten, det er uhyre viktig å huske på dette. Vis man ikke holder denne kan dette senere utsette barna for alvorlige belastninger.

## 4. FUNN OG DRØFTING AV DATAMATERIALE

Problemstillingen:

*Hvordan kan digitale verktøy brukes i barns skapende prosess?*

I denne delen av bacheloroppgaven skal jeg legge frem funnen mine fra observasjonene jeg gjennomførte, deretter skal jeg drøfte funnene mine ved hjelp av den teorien jeg har lagt fram tidligere. Jeg skal trekke ut det som er viktigst for å svare på min problemstilling. Videre skal jeg dele disse inn i underkategorier. Jeg skal legge vekt på barns møte med digitale verktøy og barns kreative og skapende prosess. Videre skal jeg se på hvordan digitale verktøy påvirker den skapende prosessen. I oppgaven skal jeg ta for meg begrepet barns kreative prosess. I de fleste teoribøkene tar de i bruk begrepet barns estetiske læringsprosess, men jeg ser begrepene som det sammen og skal derfor holde meg til begrepet barns kreative prosess i drøftingsdelen.

### 4.1 Digitale verktøy

Digitale verktøy har blitt en svært stor del av hverdagen til barn. Som Bølgan sier har mange barn allerede mye forkunnskap og erfaring med digitale verktøy (Bølgan, 2006, s. 5). Dette vil si at noen barn allerede i barnehagen har mer kunnskap om verktøyet enn kanskje personalet har. I barnehagen skal det legges vekt på læring og uttrykke seg gjennom verktøyet, man kan også diskutere at barn får nok av å bruke digitale verktøy i hjemmet, slik at det er ikke behov for det i barnehagen.

Den forkunnskapen og ferdighetskunnskapen er avgjørende for hvordan prosessen vil gå. Under observasjonene så jeg hvor flink barnegruppen var med iPaden. Med en gang den ble tatt fram kunne alle gjenkjenne den, de ble svært nysgjerrige og spurte om de kunne spille spill på den. Det er veldig bra at barna allerede har kunnskap om verktøyet, men vil denne kunnskapen de har kunne hjelpe dem i denne prosessen? For meg virket det som at barna hadde god kontroll på det meste. Når vi skulle ta bildene til animasjonsfilmen viste de hvordan de skulle ta bildet, de hadde litt trøbbel med hvordan de skulle sette sammen bildene og redigere på lyd. Dette kan være fordi de aldri har gjort dette før. Først viste den voksne hvordan man brukte appen, og så fikk barna prøve ut selv. Det virket som det gikk veldig bra, de spurte bare om hjelp et par ganger, ellers så satt de sammen og prøvde ut til de ble fornøyd.

Videre kan man drøfte voksnes ansvar i prosjektet. Som sagt kan det hende at barn har mer forkunnskap en de voksne. Vi lever i en verden hvor det er digitale verktøy i de fleste hjem. Denne generasjonen blir kaldt mediegenerasjonen. Det som kan skje når personelt ikke har kunnskap om verktøyene er at de ikke kommer til å bruke disse i det pedagogiske arbeidet. Som jeg observerte brukes verktøyet til å føre meldeboka, og den ble lagt utenfor barnas rekkevidde. Det kan føre til at barn ikke får brukt verktøyet i barnehagen, men igjen handler dette om personalets kompetanse. Har personalet lite kompetanse innenfor digitale verktøy vil dette påvirke bruken i barnehagen. Det er noen voksne som ser digitale verktøy som noe skummelt, de har ikke kompetansen og vet kanskje ikke hva de kan gjøre med verktøyet, men det kan finnes voksne som ser mulighetene med digitale verktøy. For at digitale verktøy skal bli integrert inn i barnehagen kan man gi personalet kursing, slik at de har kunnskapen til å se mulighetene med å bruke digitale verktøy i arbeidet.

Jeg observerte at personalets kunnskap er svært viktig i prosessen. Det var noen ganger barna spurte om hjelp siden de ikke skjønnte hva de skulle gjøre. Det er personalets rolle å vise, veilede og tilrettelegge for aktivitetene med digitale verktøy, det er viktig at de viser barna hvordan de skal bruke verktøyet, slik at de ikke blir overlatt til å finne ut av ting på egen hånd (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, s. 33). Hvis personalet ikke har den kunnskapen som trengs kommer man ikke videre i prosjektet, men de voksne hadde kunnskapen om verktøyet som ble brukt at barna klarte å fortsette arbeidet. Den voksne viste og veiledet hvordan de skulle bruke appen, deretter fikk barn utforske og skape noe med ny teknologi. Digitale verktøy har fått en større del i den reviderte rammeplanen og personalet har ansvar å legge til rette for at barn skal få utforske, lære, og skape noe gjennom digitale uttrykksformer (kunnskapsdepartementet, 2017, s. 29). Gjennom denne utforskningen med verktøyet vil barnet skape seg erfaringer og kunnskap om verktøyet. Med dette kan man se at barnet vil lære ulike måter de kan bruke verktøyet ut i hverdagen som de kanskje ikke viste før. Personalet skal støtte barns utforskning og læring (Bølgan, 2006, s. 5).

#### 4.2 Barns møte med følelsene sine

Under prosjektet observerte jeg at barna uttrykte mange forskjellige følelser, både positiv og negative følelser. Grelland sier at følelsene vi uttrykker er vår direkte respons på det som skjer i form av glede, sinne eller frustrasjon og de forskjellige følelsene dukker opp igjen og igjen i

forskjellige situasjoner (Grelland, 2005, ss. 7-11). Mye av dette handler om barnet får til å bruke digitale verktøyet. Det virket som at barna i starten av prosjektet når de skulle planlegge, lage en fortelling og lage figurene hadde det kjempe koselig, de synger og danser, de viser mye skaperglede. Videre smilte de mye og flirte av ideene til hverandre, men til og med i disse fasene virket det som at barna i enkelte episoder ble frustrert og sinte på hverandre, det dukket opp noen konflikter mellom dem. Ifølge Askland det å løse konflikter handler om at barn løser en konflikt selv, de ordner opp seg imellom (Askland, 2011, s. 138).

*Barna sitter å lage figurene sine, mens de prater. Plutselig begynner Karen å herme etter alt det Sara sier. [...] Det virker som Sara blir først frustrert og ber Karen stoppe, men hun stopper ikke. «Slutt karen!» sier Sara, men Karen sier at hun vil gjøre det. «Æ mene det!» sier Sara surt til Karen.*

Å imitere omhandler det at barn er i stand til å oppfatte hva andre gjør og herme (Askland & Sataøen, 2014, s. 176). Gjennom prosessen får barn erfart de ulike følelsene, dermed kan barn få en større innsikt om dem selv. De kan ha lært hvordan de skal takle disse følelsene, for eksempel i denne hendelsen hvor Karen imiterer Sara. Når Sara sier i en streng stemme «Æ mene det!», virker det som at Karen tenker over hvor frustrert Sara ble på henne at hun stoppet etter det å herme. Man lærer hvordan man skal takle sine og andres følelser ved å erfare.

*Karen tar all grønne plastelina de har. Maren blir frustrert på Karen for at hun ikke deler på plastelina, og sier «æ vil å ha grønn». Sara forteller Karen «Du må ikke ta alt, du må dele, koffer tar du alt. Det blir en konflikt over plastelina, at hun ikke vil dele. [...] Til slutt sier Karen «ok, her kan du få litt» og deler med de andre.*

Som Askland sier klarer ikke barn ofte å løse konflikt selv, må de ofte be personalet å gripe inn (Askland, 2011, s. 138-139). Men som jeg kan se her klarte barna å løse denne konflikten selv. Med konfliktløsning må man tenke på hvordan den andre personene har det. Hun klarte å løse konflikten ved at Karen tenker over andres følelser, og bestemmer seg for å dele plastelina.

*Karen sitter og lager prinsessefiguren sin, Sara og Maren sitter også å lager figurer ut fra plastelina. Når det ser ut til at Karen er ferdig med figuren, ser hun på den, det virker som hun er i tvil med noe. Karen sier «Den kan ikke se sånn ut, den må vær*

*perfekt». Sara ser da på sine figurer og Sara sier «Min er heller ikke fin». De ødelegger deretter figuren sin og starter på nytt.*

Det var flere ganger i prosessen barna så på arbeidet sitt og mente det ikke var bra nok. Barn kan være svært kritisk til sitt eget arbeid, hvor den økende selvkritikken skaper en uro hos barnet (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011, s. 142). Dette observerte jeg i flere tilfeller, dette var en av dem. Hva er det som gjør at barn tror arbeide deres ikke er bra nok? Det kan ligge flere grunner til dette. Der en av grunnene kan være media, overalt i media blir man fortalt hva som er «perfekt», og vis man ikke strekker seg til det «perfekte» er det ikke bra nok. Det er viktig å prøve lære barna at arbeidet deres er bra og at de ikke skal være så kritisk. Personalet må være støttende og anerkjennende, man kan gi ros for arbeidet deres underveis og på slutten av prosessen.

### 4.3 Skapende prosessen

Her skal jeg legge frem funnene mine fra barns skapende prosess. Hvordan møtte barna digitale verktøy? Klarte de å gjennomføre, skjønnte de hva de holdt på med eller var alt helt nytt for dem? Videre skal jeg presenter hva barna kan få ut fra dette.

Ifølge Danbolt (2014) i Waterhouse er det viktigste å gi barn positive opplevelser i møte med kunstverk (Waterhouse, 2017, s. 55). Når barnet får disse positive møtene med kunstverk kan det skape en videre interesse i kunstfagene, som de kan ta med seg i skolen og i livet. Først starter det med nysgjerrighet. Det jeg ser i observasjonene er hvor nysgjerrige barna var til å lage animasjonsfilm. Det virket som at de aldri har gjort noe lignende før, det var helt nytt for dem. Som Bølgen sier er barn nysgjerrige, de ønsker å forstå hvordan ting fungerer (Bølgen, 2006, s. 5). Deres første reaksjon til verktøyet er at de ønsket å forstå hvordan dette nye verktøyet fungerer. Nysgjerrighet er noe som fremmer det å ville lære hva ting er og hvordan de fungerer, men for at barna i det hele tatt skal lære seg å bruke nye verktøy er noe av det viktig at de faktisk får prøve ut og erfare disse verktøyene. Som Bølgen sier er det svært viktig at barn er aktive og skapende brukere av digitale verktøy for at de skal lære seg å bruke disse verktøyene i det kreative arbeidet (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010).

Man gjør seg erfaringer hele tiden. Ifølge Waterhouse vil barn få kunnskap og erfaringer om mange ulike uttrykksformer, og det er personalets ansvar å legge til rette for mange

betydningsfulle erfaringer (Waterhouse, 2013, s. 103). De erfaringene barnet får i denne prosessen er erfaringer de kan ta med seg ut i resten av livet. De får en større forståelse for hvordan digitale verktøy fungerer, og har innsikt i hvordan man skal bruke verktøyet på en trygg og kreativ måte. Dette kan hjelpe den senere i livet siden digitale verktøy har fått en større plass i samfunnet. Det vil hjelpe barn å være trygg og ansvarlig, de passer på å ta vare på verktøyene slik at de ikke blir ødelagt. Videre kan det hjelpe barnet og være kreativ med digitale verktøy i mye av det de gjør i livet. Ved å gjøre slike prosesser vil det åpne fantasien og kreativiteten i måten barn tenker på.

Å lage en animasjonsfilm er en lærerik prosess, der barn lærer å ta egne valg. De får bestemme selv hvordan og hva de skal skape (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010). Denne prosessen kan komme fra noe spontant som skjer fra leken til barna. Videre er det viktig at man er åpen for endringer og impulser som kommer underveis, de jobber mye ofte fram og tilbake, og prøver ut nye ting (Bergersen, Gjerde, & Helland, 2010, ss. 67-68). Det man skaper trenger ikke være noe man er kjent med fra før, det kan komme fra en idé eller fantasien. I den skapende prosessen vil ideer vandre frem og tilbake mellom barna, de vil også oppdage nye ideer som blir brukt i uttrykket (Letnes, 2016, ss. 69-70). Det jeg observerte i prosessen var at barna hadde vanskeligheter med å ta valg. Som Bergersen, Gjerde & Hellan sier jobbet de mye fram og tilbake i prosessen. Ifølge Bakke, Janssen & Sæbø gjør fantasien det mulig for barn å se for seg noe som ikke er til stede. De kan forestille seg noe de aldri har opplevd før (Bakke, Jenssen, & Sæbø, 2011, s. 38). Fantasien gjorde det mulig for barna å åpne seg for nye handlinger og tanker som de kan skape. Dette kan både være positivt og negativt for barna. Det positive er at barna bli frigjort fra det kjente, og skaper noe nytt. Det som kan være negativt med dette er at prosessen blir for stor for barna, det blir for åpent og de klarer ikke å bestemme seg. Som Bergersen, Gjerde & Hellan sier jobbet de mye fram og tilbake i prosessen.

Her er et eksempel fra når de skulle finne ut hva handlingen i filmen skal være:

- «Æ vil tegn alt dem gjør» sier Karen.
- «Rapunsel ska vær på et slott» svarer Sara.
- «Men min ska vær på en strand» sier Karen.
- «Min å» svarer Sara.
- «Nei dem skal på pirbadet» tilføyer Maren.
- «Jaaa» svarer Karen og Sara.



- «Nei, de skal på besøk til hverandre» sier Sara.
- «De skal ta sklia på pirbade» sier Karen.

Her kan man se at friheten til å skape hva som helst kan være for stor for barna. De blir ikke enig med seg selv eller andre. Selvfølgelig er det lærerikt for barna å må ta avgjørelsene selv, og at de idémyldrer, ser på de forskjellige ideene, og tar en beslutning etter hva som er oppnåelig for dem. Denne beslutningen kan skape en konflikt stress og uro i individet og i gruppen. I denne prosessen observerte jeg at de klarte å bli enig og ta en beslutning sammen.

Digitale verktøy kan bidra til å utvikle barns sosiale samspill (Bølgan, 2006, s. 10). Som jeg observerte i prosessen var de veldig aktiv med hverandre. Barn er svært opptatt av hverandre. De går og oppsøker hverandre og glir rett inn i samspillet. Som rammeplanen sier skal det legges til rette for tilhørighet og kreativitet ved at barn skal få oppleve og skape kunstneriske uttrykk i samhandling med andre (Kunnskapsdepartementet, 2017, s 32). I prosessen observerte jeg at barna snakket sammen om hva de skulle skape, hvordan de skal gjøre det og hvem som skal gjøre hva. Dette samspillet vil være viktig del for at barn skaper tilhørighet og vennskap. Ifølge Martinsen & Nærland er det vanskelig for barn å bli med i leken når to allerede har funnet hverandre og er godt inn i leken (Martinsen & Nærland, 2009, s. 122) Jeg observerte en hendelse da Sara og Karen samarbeider veldig godt sammen, de er mye enige, flirer masse og har gode samtaler. Maren kommer med en idé til filmen, Kristin slår ned ideen hennes med en gang. Med dette kan man se at det er vanskelig for Maren å komme inn rytmen til Sara og Karen. Siden Maren kom litt senere i samspillet ble det derfor vanskelig for henne å bli med. Men etter hvert så jeg at Maren fikk bli med i samspillet tilslutt. Hun fikk delta i felleskapet, dette omhandler demokrati. Barn skal få oppleve at de bidrar til felleskapet (Jansen, 2013, ss. 46-47). For at dette skal være mulig må Maren bli sett og hørt av de andre, og de må være åpen til å ta imot innspill fra henne.

Tilslutt virket det som at barna jobber godt sammen, de fikk et godt samspill imellom seg og de påvirker hverandres ideer. Samspillet er svært viktig for arbeide mot et felles mål til prosjektet, men barn både støtter og motarbeide hverandre i prosessen. I observasjonene så jeg flere episoder hvor barna samarbeidet svært bra sammen, hvor de fikk være med å medvirke hvordan prosjektet kom til å se ut. Medvirkning omhandler det at egen deltakelse bidrar til endring og påvirker det som skjer videre. Det handler også om å gi barn rom for å uttrykke seg

sammen med andre barn. Det å få delta i beslutningsprosessen er det medbestemmelse handler om (Bae, Eide, Winger, & Kristoffersen, 2006, s. 8).

Flytsonen er når man er godt inn i prosessen. Ifølge Csikszentmihalyi i Gotvassli befinner vi oss i flytsonen når det er en balanse mellom kompetansen vår og utfordringene vi blir stilt overfor. Barnet fungerer best når de befinner seg i en flytsone, i denne sonen får de en følelse av mestring (Gotvassli, 2017, ss. 55-56). Man er oppslukt i en dyp konsentrasjon med det man holder på med.

*Maren sitter konsentrert ved bordet og lager noe med plastelina, hun sitter helt stille, og fokusert på figuren sin. Det virker som at hun er helt oppslukt i det hun holder på med.*

Med dette kan jeg se at Maren er i flytsonen. Hun er konsentrert og oppslukt i prosessen. Hun er så fokusert at hun ikke legger merke til det som skjer rundt henne. Når hun er i flytsonen ser man at det er en balanse mellom den kompetansen hun har og utfordringen å lage en figur. Hvis hun ikke hadde den kompetansen ville det å lage denne figuren være svært vanskelig, og hun vil bli frustrert, men siden kompetansen og utfordringen ligger i balanse er Maren i flytsonen.

Mot slutten av prosjektet viste de stor stolthet og eierskap over filmen sin. Som rammeplanen sier skal digitale verktøy brukes som en måte barn kan skape egne kunstneriske uttrykk (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 32). De får skape noe eget og får en følelse av eierskap av uttrykk de har laget. Følelsen av eierskap kommer fra at de har vært med på å lage det med sine egne hender, derfor er det uhyre viktig å la barn lage, skape uttrykket selv. Det første de ønsket å gjøre var å vise den fram til resten av barnegruppen og personalet på avdelingen. De tok med seg iPaden og viste den fram. Når de har klart noe får man en sterk følelse av mestring. De fortalte gjentatte ganger at det er de som har laget den. Ifølge Askland & Sataøen er mestring en viktig faktor i hvordan man oppfatter seg selv (Askland & Sataøen, 2014, s. 129). Det virker som at når de får følelsen av mestring får de selvtillit og pågangsmot i det videre arbeidet med digitale verktøy.

## 5. OPPSUMERING OG KONKLUSJON

I denne oppgaven har jeg sett på hvordan digitale verktøy kan brukes i barns skapende prosess. For å samle inn data har jeg vært i en kjent barnehage der jeg observerte en barnegruppe som gjennomførte en skapende prosess med digitale verktøy, de lagde animasjonsfilm.

Det jeg så i observasjonene var hvor viktig det er å integrere digitale verktøy i barnehagen. Barn er mediegenerasjonen som har mye forkunnskap og erfaringer med dette før de kommer inn i barnehagen. I barnehagen skal verktøyet brukes som et middel i det pedagogiske arbeidet, for at barn skal få lære og erfare nye uttrykksformer, gjennom skaperglede og mestringsfølelse. Selv om sluttproduktet ble veldig bra, viste det seg at prosessen er det som er viktigste, de erfaringen de gjør seg. Videre kan man se viktigheten med personalets digitale kompetanse, for barns læring i å bruke digitale verktøy. Man får ikke gjennomført et slikt prosjekt uten at personalet har rett kompetanse. Dette kan være et nytt verktøy for noen av barna, som kan være skummelt å utforske. Personalet må derfor være en støttespiller til barna i en slik prosess, for å hjelpe og betrygge barnet underveid i prosessen.

Digitale verktøy vil påvirke barns skapende prosess både på en positiv og negativ måte. I prosessen blir digitale verktøy brukt som et verktøy, men også som ett kunstneriskuttrykk form, hvor barn kan være kreativ, bruke fantasien, skape noe, ta egne valg, medvirke prosessen og få betydningsfulle erfaringer for videre kreative prosesser, men også resten av livet. Prosessen vil være med på å utvikle måten barnet, de vil se nye muligheter med verktøyet. Videre vil denne prosessen være med på å skape tilhørighet og samspill som kan føre vennskap

Den negative siden med digitale verktøy i barns skapende prosess, men også andre skapende prosesser vil være konflikten som oppstår. Det positive med det er at barn vil få erfaring og vil utvikle hvordan de håndtere konfliktløsning. Gjennom konfliktløsning vil barn få større forståelse av seg selv og andre. En annen negativ side som jeg observerte er at barn i slike prosesser mener de eller det de lager ikke er bra nok, at det må være perfekt, som vi må finne en måte å endre på.

Hvor kan veien gå videre? Vis jeg skulle skrive videre om dette ville det være interessant å skrive om hvordan barna vil ta med seg dette ut i barnehagen og eventuelt hjemmet, for eksempel hvordan kan denne prosessen berike barns lek. Når jeg observerte barna bruke digitale verktøy i skapende prosessen så jeg hvor morsomt de hadde det. De danset og flirte gjennom nesten hele prosessen, kan og vil det berike leken?

## 6. REFERANSELISTE

- Askland, L. (2011). *Kontakt med barn (2. utgave)*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag .
- Askland, L., & Sataøen, S. O. (2014). *Utviklingspsykologiske perspektiv på barns oppvekst (3. utgave)*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.
- Bae, B., Eide, B. J., Winger, N., & Kristoffersen, A. E. (2006). *Temaheftet om barns medvirkning*. Oslo: Kunnskapsdepartementet .
- [https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kilde/kd/red/2006/0107/ddd/pdfv/300463-temahefte\\_om\\_barns\\_medvirkning.pdf](https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kilde/kd/red/2006/0107/ddd/pdfv/300463-temahefte_om_barns_medvirkning.pdf)
- Bakke, K., Jenssen, C., & Sæbø, A. B. (2011). *Kunst, kultur og kreativitet. Kunstfaglig arbeid i barnehagen (2. utgave)*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Bakken, M., & Hommersand, S. B. (2013). *Barn, kunst og kultur*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Bergersen, A. (., Gjerde, H. (., & Helland, S. ( (2010). *Digital kompetanse i barnehagen*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Bergsland, M. D., & Jæger, H. (2014). *Bacheloroppgaven i barnehagelærer utdanningen* . Oslo: Cappelen Damm AS.
- Bølgan, N. (2006). *Temahefte om "IKT i barnehagen"*. Oslo : Kunnskapsdepartementet.
- [https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kilde/kd/red/2006/0107/ddd/pdfv/287769-temahefte\\_om\\_ikt\\_i\\_barnehagen.pdf](https://www.regjeringen.no/globalassets/upload/kilde/kd/red/2006/0107/ddd/pdfv/287769-temahefte_om_ikt_i_barnehagen.pdf)
- Dalland, O. (2017). *Metode og oppgaveskriving (6. utgave)*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Fønnebø, B. (2014). *Kunstneriske bevegelser i barnehagen. De yngstes formgiving, bildeskaping og verksteder*. Oslo: Cappelen Damm.
- Gilbert, P. (2011). *Kunsten er å vise medfølelse*. Oslo: Tapir Akademisk Forlag .
- Gotvassli, K.-Å. (2017). *Boka om ledelse i barnehagen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Grelland, H. H. (2005). *Følelsenes filosofi*. Oslo: Abstrakt forlaget.
- Gunnestad, A. (2014). *Didaktikk for barnehagelærere. En innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Haabesland, A. Å., & Vavik, R. (2000). *Kunst og håndverk - hva og hvorfor*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Hennum, B. A., & Østrem, S. (2016). *Barnehagelæreren som profesjonsutøver*. Oslo: Cappelen Damm.
- Jansen, K. E. (2013). *På sporet av medvirkning og læring. De yngste barna og spenningsfeltet mellom det planlagte og det spontane*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Johannessen, A., Tufte, P. A., & Christoffersen, L. (2016). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode (5. utgave)*. Oslo: Abstrakt forlag AS.
- Killén, K. (2015). *Forebyggende arbeid i barnehagen. Samspill og tilknytning*. Oslo: Kommuneforlaget.
- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Rammeplanen for barnehagens innhold og oppgaver*. Oslo: Kunnskapsdepartementet.
- Letnes, M.-A. (2016). *Barns møter med digital teknologi. Digital teknologi som pedagogiks ressurs i barnehagebarns lek, opplevelse og læring*. Oslo: Universitetsforlaget .
- Løkken, G. (2012). *Levd observasjon . En vitenskapsteoretisk kommentar til observasjon som forskningsmetode*. Oslo: Cappelen Damm AS.
- Løkken, G., & Søbstad, F. (2013). *Observasjon og intervju i barnehagen* . Oslo: Universitetsforlaget.

Martinsen, H., & Nærland, T. (2009). *Sosial utvikling i førskolealder. Vennskap, konflikter og kommunikasjon i barnehagen*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag.

Thagaard, T. (2013). *Systematikk og innlevelse. En innføring i kvalitativ metode*. Bergen: Fagbokforlaget .

Waterhouse, A.-H. L. (2013). *I materialenes verden. Perspektiver og praksiser i barnehagens kunstneriske virksomhet*. Bergen: Fagbokforlaget.

Waterhouse, A.-H. L. (2017). *Med kunst i barnehagen*. Bergen: Fagbokforlaget.

Øksnes, M. (2010). *Lekens flertydighet. Om barns lek i en institusjonalisert barnsdom*. Oslo: Cappellen Damm.

## VEDLEGG

Vedlegg 1: Samtykkeskjema

### Samtykkeerklæring

Til Foresatte

Dato 4.4.18

#### **Forespørsel om deltagelse i observasjon i bacheloroppgave**

Mitt navn er Marit Sørensen, jeg går nå mitt tredje studieår ved Dronning Mauds Minne Høgskole for barnehagelærerutdanning. Nå skriver jeg bacheloroppgave, og ønsker å samle inn data ved \_\_\_\_\_ Barnehage.

Temaet for oppgaven min er «digitale verktøy». Jeg ønsker å utvide kunnskapsfeltet innenfor dette temaet, og hvordan det brukes i barns skapende prosess? Barna skal lage en stop motion-film/fortelling sammen med en voksen. Videre ønsker jeg å observere underveis i barns skapende prosess. Jeg lurer dermed om jeg kan få lov til å observere barnet ditt/deres.

Jeg kommer til å gjennomføre observasjonene i barnehagen. Alt blir anonymisert, jeg innhenter ikke personlig informasjon om barna. Barna vil få fiktive navn, og barnehagen blir ikke oppgitt. Som student ved DMMH er jeg underlagt taushetsplikt, og alt av sensitivt materiale er derfor fullt konfidensielt.

Denne samtykkeerklæringen er ikke bindende. Du/dere kan derfor trekke dere når som helst om det skulle være ønskelig. Det er bare å ta kontakt med meg, uten å oppgi grunn, og fram mot prosjektets slutt 3. mai 2018.

Mine veiledere på DMMH er Johanne Rimul og Jørgen Moe

Ta gjerne kontakt dersom du/dere har spørsmål.

Med vennlig hilsen

Marit Sørensen, epost: \_\_\_\_, tlf: \_\_\_\_

.....  
Jeg samtykker i at mitt barn blir observert i forbindelse med bacheloroppgaven.

.....  
Sted/ dato

.....  
Underskrift

## Vedlegg 2: Didaktisk plan

Tema:	Digitale verktøy.
Mål:	Barn lager stop motion animasjonsfilm.
Innhold (hva):	<p>Introduksjon av prosjektet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Først skal jeg vise stop motion-film vi lagde på skole for å vise barna. hvordan en stop motion-film kan se ut.</li> <li>- Snakke om hva stop motion er.</li> </ul> <p>Opplegget:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lage en fortelling sammen med barna, evt. la barna tegne fortellingen??</li> <li>- Lage karakterene og sette opp en scene der handlingen foregår (plastelina, Lego osv., barna bestemmer selv K&amp;H).</li> <li>- Ta bildene, sette sammen bildene til en film (redigere i iMovie), legge på lyder?</li> </ul>
Observatørrollen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deltakende observasjon, delta der det trengs. Hvor de kan trenge hjelp, men ellers skal barna få prøve selv.</li> <li>- Observere barns møte med digitale verktøy, hvilke reaksjoner har de?</li> </ul>
Metode (hvordan):	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vise en stop motion film som inspirasjon</li> <li>- Lage en fortelling</li> <li>- Lage figurene/karakterene, lage scenen</li> <li>- Lage Stop motion film (2 dager, 3 barn)</li> <li>- Deltakende observasjon</li> <li>- Barna skal få prøve selv, prøve ut, undre seg, erfare.</li> </ul>