



BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

Nr. 71 2025 • Årgang 41 • ISSN online 2446-0648 • www.buks.dk

Lisa Annika Brandt, Ninni Marie Hogstad og Elin Arnesen Moseid

Trolsk atmosfære og enhjørningbæsj – Morgendagens barnehagelærere designer spill for dagens barn

Resymé

I artikkelen analyseres et digital-analogt spill skapt av fire barnehagelærerstudenter. Spillet forstås som et multimodalt medium, der digitale og analoge modaliteter sammen med spilldeltakerne skaper en helhetlig opplevelse. Analysen forholder seg primært til spillets bruk av ulike former for barnekultur og hvordan spilldesign ivaretar og tar hensyn til et barneperspektiv og barns utøvelse av agens. Analysen informeres av et fokusgruppeintervju med spilldesignerne, som også har testet spillet med to barnegrupper. Hensikten med artikkelen er å belyse, hvordan barnehagelærere kan skape en balanse mellom digitale og tradisjonelle barnehagefaglige arbeidsmåter, der barnehagens kjerneverdier, så som barns agens og kreativitet, ivaretas.



Nøkkelord: Digital praksis; spilldesign; multimodalitet; barnekultur; barneperspektiv; barnehage

Introduksjon

Barnehagens digitale praksis skal bidra til barnas lek, kreativitet og læring. Ved bruk av digitale verktøy i det pedagogiske arbeidet skal dette støtte opp om barns læreprosesser og bidra til å oppfylle rammeplanens føringer for et rikt og allsidig læringsmiljø for alle barn. Ved bruk av digitale verktøy skal personalet være aktive sammen med barna. Samtidig skal digitale verktøy brukes med omhu og ikke dominere som arbeidsmåte (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 44).

Det er nå en del år siden den norske rammeplanen for barnehagen innlemmet et eget avsnitt om «barnehagens digitale praksis». Til tross for denne sterke vektleggingen, viser det seg at det har vært vanskelig for det pedagogiske personalet å balansere mellom det digitale og de mer tradisjonelle arbeidsformene (Kyrkjebø, 2024). Det er denne konteksten vi som barnehagelærerutdannere og -forskere i Norge forholder oss til.

Usikkerheten i praksisfeltet rundt det digitale rolle i barnehagen krever framtidige pedagoger med god digital dømmekraft og refleksjoner knyttet til akkurat denne balansen. Ved Universitetet i Agder har barnehagelæreutdanningen i samarbeid med Institutt for informasjons- og kommunikasjonsteknologi i en årrekke jobbet med et spillprosjekt, der studentene skal lage digitale-analoge spill tilpasset barnehagebarn (Hyllestad, 2024). I prosjektet, som går over to uker, utfordres studentene til å reflektere over når og på hvilken måte, de digitale komponentene har en merverdi, samt å ivareta barns medvirkning, kultur og perspektiv. Studentene skal lage et digitalt-analogt barnekulturprodukt for barnehagebarn, som gjennom sin utforming rommer et syn på barn som kompetente aktører med sin egen kultur (i tråd med James, 2009; Mouritsen, 1995). I denne artikkelen gjennomfører vi en analyse av et av spillene som studentene har laget. Spillet er kalt *Slåbbie og de forsvunne skattene* (Bakke et.al., 2024). Analysen tar utgangspunkt i spillet som et multimodalt medium (basert på Burn & Parker, 2003; Kress & van Leeuwen, 2001). Den analytiske innsikten vår baserer seg på studentgruppas egne perspektiver, som ble tilgjengeliggjort gjennom et fokusgruppeintervju (Halkier, 2020). I tillegg gjennomførte vi et løst strukturert intervju (Tangaard & Brinkmann, 2020) med en pedagog i studentenes praksisbarnehage for å forstå konteksten til både prosjektet og barnegruppa som spillet ble designet for. Analysen er hovedsakelig sentrert rundt hvordan spillet ivaretar og/eller skaper åpninger for barnas egen handlekraft (Bae, 2009; 2018; James, 2009), hvordan det gjenspeiler ulike former for barnekultur (Mouritsen, 1995), og hvordan spilldesignet kan tolkes ut fra en humanistisk og fortolkende tilgang til barneperspektivet (Sommer et. al., 2010). Analysen vil videre kobles til ulike tverrfaglige perspektiv (f.eks. Clements & Sarama, 2021), relevant forskning (f.eks. Pettersen, 2024) og i lek/spillteori (f.eks. Schousboe, 1993). Siden dette er en analyse av et regelstyrt, voksenskap spill, bør det påpekes at selv om vi bruker lekteoretiske innganger, behandler vi spillet som et spill og ikke en lek. Likevel ser vi at modalitetene kan gi barn mulighet til «...å projisere elementer fra lek inn i situasjoner og praksiser som ikke nødvendigvis er lek» (Sicart, 2014, jf. Holflod & Pedersen, 2024, s. 8). Samtidig krever forståelsen av barn som aktører også en bevissthet om at de vil kunne bryte rammene for et regelbasert spill på en leken måte og at aktivitetene deres dermed vil kunne få en mer leken, og i noen tilfeller til og med en euforisk karakter (Lundtofte et al., 2019).

Vi oppfordrer leseren til fortløpende å orientere seg i artikkelens QR-koder. For å skape en mest mulig transparent og tydelig kontekst for leseren, vil vi starte med å introdusere hvordan spillet ble til og hvordan det fungerer på et overordnet plan.

Spilletets opphav

Som nevnt innledningsvis så oppstod spillet *Slåbbie og de forsvunne skattene* i forbindelse med et tverrfaglig spillprosjekt som gjennomføres i andre studieår av barnehagelærerutdanningen. I Norge går denne utdanningen over tre år og er bygget på et bredt pedagogikkfaglig og fagdidaktisk kunnskapsgrunnlag. Ved Universitetet i Agder, Campus Grimstad, er spillprosjektet særlig sentrert rundt å lage digitale-analoge spill, både for å løfte refleksjoner rundt digitale mediers plass i barnehagen og for å øke studentenes egen praktiske digitale kompetanse. På denne campusen holder også Institutt for informasjons- og kommunikasjonsteknologi til, noe som skaper grobunn for et spennende samarbeid. Selve spillprosjektet varer i to uker og studentene jobber sammen i grupper.

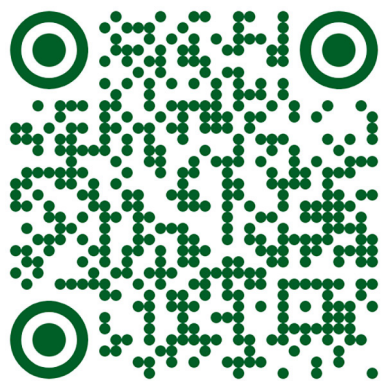
I tråd med Åndsverkloven (2018) tolker vi spillet vi analyserer i denne artikkelen som et åndsverk. Utdypende samtaler med forskningsdeltakerne – studentene, samt en medskapende pedagogisk leder i barnehagen spillet ble laget for, har resultert i eksplisitt samtykke fra forskningsdeltakerne om at deres navn skal nevnes i artikkelen. Dette vil vi komme mer detaljert tilbake til i metodedelen.

Spillet *Slåbbie og de forsvunne skattene* (Bilde 1) er et samarbeidsspill for de eldste barna i barnehagen og er laget av Susanne Maria Bakke, Omina Fallsen, Christoffer Olsen og Malene Abusdal Schei som på tidspunktet for spilldesign og fokusgruppeintervjuer var barnehagelærerstudenter ved Universitetet i Agder. Med utgangspunkt i spillets magiske univers skal barnehagegruppa hjelpe trollet Slåbbie med å finne en rekke gjenstander som hekse har mista. Underveis må barnegruppa løse forskjellige oppgaver.



Bilde 1: Spillet i sin helhet (Hyllestad, 2024)

Som det kommer fram i bildet ovenfor har spillet både fysiske og digitale elementer. Hovedpersonen i spillet, Slåbbie, kommuniserer med barnegruppa gjennom bruk av et nettbrett. De fysiske elementene, for eksempel brikkene som markerer oppgavetyperne «spørsmål», «utfordring» og «sjanse», eller gjenstandene som de skal finne i spillet, er flyttbare og kan plasseres på ulike steder for hver gang spillet spilles.



QR-kode 1: Spilleets regler

Studentene fikk to uker på seg til å finne opp, designe og teste spillet i barnehagen. For å lage den digitale delen av spillet brukte Bakke, Fallsen, Olsen og Schei *Barneprat* som er en «Game Development Kit» utarbeidet av Christian Robere Simonsen (Universitetslektor ved Universitetet i Agder). Alle effekter, som musikk, sang og stemmebruk, er laget og spilt inn av studentene selv. For å lage bilder for både den digitale og den analoge delen av spillet, brukte studentene ProCreate-applikasjonen, Canva-nettstedet og Adobe Fresco-applikasjonen. Flere av objektene laget de ved hjelp av 3D-printer. Idéen til spillet er en forlengelse av et prosjektarbeid som Bakke var med på i sin praksisperiode. Pedagogisk leder og praksislærer i denne barnehagen, Anne Siri Moe, har bakgrunn som grafisk designer og skapte karakteren Slåbbie som avskjedsgave til studenten.



Bilde 2: Anne Siri Moes originale design av Slåbbie



Bilde 3: Bakke, Fallsen, Olsen og Schei sin digitale videreførtolkning

Slåbbie er designet etter inspirasjon fra et kunstnerisk produkt laget av barnegruppa som Moe og Bakke var tilknyttet. I flere uker hadde barna fordypet seg i eventyret *Soria Moria slott* og spesielt maleriene til Theodor Kittelsen. Dette hadde skapt en stor interesse for troll i barnegruppa. Som en videreføring av prosjektet hadde barna designet og navngitt sine egne troll med utgangspunkt i steiner de hadde funnet ute (Bilde 4.1.-4.4.). Disse ble hovedpersonene i en felles historie som ble omskapt til en digital bildebok ved hjelp av BookCreator-applikasjonen. Slåbbie forestiller et steintroll på linje med de barna selv har laget.



Bilde 4.1 , 4.2., 4.3. og 4.4.: Troll laget av barnehagebarn i forkant av spillprosjektet

I samtalen vi hadde med praksislærer Moe kommer det fram at barnegruppa er godt vant med å utforske skjæringspunktet mellom det digitale og det analoge. Hun framhever og beskriver at hun som barnehagelærer er spesielt opptatt av å jobbe «...med den virkelige verden for så å bevege seg over i det digitale og så tilbake igjen» – altså å skape kunstneriske uttrykk, jobbe videre med dem gjennom det digitale og så til slutt skrive det ut igjen. Samspillet og fram- og tilbake-bevegelsene mellom det analoge og det digitale er derfor noe denne barnegruppa er fortrolige med. På spørsmål om barnegruppas engasjement i spillet svarer hun at barna brukte 45 minutter på spillet under studentenes besøk og likevel ønsket de å spille det om igjen. Dette tolker vi som tegn på absorpsjon (Lundtofte et al., 2019) – en form for oppslukende sosiomateriell praksis som utspiller seg mellom barna og spillets modaliteter.

Teoretiske perspektiver

Vi vil her presentere tre overordnede perspektiver som er sentrale for analysen av spillets modaliteter. Teoriomfanget springer ut av en induktiv tilnærming til materialet, der vi har tatt utgangspunkt i refleksjonene som kom fram i fokusgruppeintervjuet med studentene. Valg av teori er videre knyttet til et hovedbegrep for dette tidsskriftets temanummer, *digital bornemagt*, som vi i søker å tolke i en barnehagefaglig kontekst.

Barnet som aktør og barnehagens tradisjon for medvirkning

En forståelse av barn som aktører kan knyttes til endringer i synet på barn i både samfunnet og forskningen på barn og barndom. James (2009) peker på *agens* som et relevant perspektiv i det hun kaller en moralsk panikk rundt en moderne (og digitalisert) barndom. Her kan man ta to perspektiver der barn enten er «...to be regarded as passive receivers of medias messages, or, instead as savvy and competent, media-wise children who are active decision-makers» (James, 2009, s. 43). Hun påpeker, med utgangspunkt i Mayall, at det å være agent eller aktør har en kollektiv dimensjon, siden agenten/aktøren gjør noe med andre og dermed utvider vår kollektive og kulturelle reproduksjon. Likevel, og dette er knyttet til Corsaros begrep om tolkende (re)produksjon (James, 2009, s. 41), vil barns aktive bidrag til kulturell dannelse kunne begrenses av samfunnet rundt og kulturen som barna er en del av. Agens blir altså sett på som noe barn har, men som er avhengig av at de kan velge innenfor de gitte rammene og at de får anledning til å utøve det (James, 2009, s. 44). Synet på barn som kompetente og handlekraftige er i tråd med synet på barnet som subjekt og den lange tradisjonen for medvirkning i barnehagen (Bae, 2009; 2018). Det er en viktig presisering at barns medvirkning ikke bare skal tolkes som et individuelt prosjekt og en individuell rettighet, men også som en mulighet til å påvirke fellesskapet, hverdagen og kulturen i egen barnehage gjennom ulike uttrykksformer. Dette kan sees på som forenelig med den kollektive dimensjonen ved å være agent/aktør som er påpekt ovenfor.

En ydmyk og fortolkende tilgang til barneperspektivet

Hensynet til barneperspektivet har vært et bærende prinsipp for studentenes spilldesign i prosjektet. Barneperspektivet er et mangefasettert og omdiskutert begrep. Det kan sees på som en kunstnerisk tilnærming i skapelsen av kultur for barn (Birkeland et al., 2018; Rhedin, 2013). Det kan også sees på som et forskningsperspektiv, selv om det påpekes at det aldri vil være mulig for en voksen forsker å innta et ekte barneperspektiv (Warming, 2019). I denne artikkelen tar vi for oss noen av de teoretiske tilnærmingene til begrepet presentert av

Sommer et al. (2010). I innledningen til arbeidet sitt beskriver de barneperspektiver som: «... created by adults who are seeking, deliberately and as realistically as possible, to reconstruct children's perspectives [...]. But even though child-centered, they will always represent adults' objectification of children» (Sommer et al., 2010, iv). Forsøket på å adoptere et barneperspektiv som praktiker eller forsker innebærer en grunnleggende forståelse av barnet som en intensjonell og meningsskapende aktør med handlefrihet (Sommer et al., 2010, s.73-76). Her oppstår barneperspektivet når:

...the adult makes an effort to adjust himself or herself in order to feel and understand what she or he assumes is the child's experience of a situation. This means that we, as mentioned previously, use our capacity for «empathic identification» or to use Bråten's word «altercentric participation» in order to reconstruct what we assume is the child's experience based on our own background experience... (Sommer et al., 2010, s. 119).

Forskningsdeltakerne kan ha tatt i bruk et konstruert barneperspektiv når de lagde spillet. I fokusgruppeintervjuet har de også forsøkt å formidle barnas opplevelse av spillet.

Barns kultur, kultur med barn og kultur for barn

For å forstå spillet *Slåbbie og de forsvunne skattene* – et studentskapt spill for barn – som barnekultur, tar vi i bruk Mouritsens (1995) tre hovedkategorier av barnekultur: Kultur *for* barn, kultur *med* barn og barns *egen* kultur. Kultur for barn kan forstås som voksenproduserte kulturprodukter for barn. Her peker Mouritsen på et dualistisk forhold – et «siamesisk tvillingpar» – mellom to kultursjangre: Den ene representerer den dannelsesorienterte og pedagogiske veloverveide produksjonen av såkalt kvalitetskultur for barn. Den andre rommer en mer markeds- og underholdningsorientert barnekultur, som ifølge Mouritsen av enkelte tolkes som en «parasitt». Denne holdningen til den mer populære barnekulturen mener han imidlertid ikke tar hensyn til barns handlefrihet, og dermed heller ikke til deres agens og rolle som aktører. Mouritsen (1995) påpeker at barn også bruker «parasittene», blant annet som råstoff for egen kultur.

Kultur *med* barn handler om barn og voksnes felles skaping og bruk av ulike kulturuttrykk. Dette kan være kulturelle møteplasser i ulike institusjoner, men også prosjekter som primært styres av barna selv med støtte fra en voksen. En hovedintensjon er å skape «...fora for dem som kulturelle aktører» (Mouritsen, 1995, s. 147).

Barns *egen* kultur knytter Mouritsen først og fremst til barns lekekultur og andre uttrykk som barn produserer i sine fellesskap. Denne skal imidlertid ikke ses som helt uavhengig av de to andre typene da særlig kultur for barn er noe som kan bearbeides, gjenskapes og omdefineres her.

Metodisk tilnærming og betraktninger

I det følgende vil vi kort forklare artikkelens vitenskapsteoretiske ståsted og også vår forståelse av forskningsdeltakerne. Deretter vil vi beskrive en tverrfaglig analysestrategi samt diskutere prosjektets begrensinger og de etiske vurderingene vi har foretatt.

Vitenskapsteoretisk ståsted og forståelse av forskningsdeltakere

Artikkelens tverrfaglige forfattergruppe som består av en pedagog, en litteraturviter og en matematikdidaktiker bidrar med et mangfold av perspektiver. Vår stadige vekslning mellom egne forståelser, forskningsdeltakernes forståelser og selve spillet som et multimodalt medium har en grunnleggende forankring i en hermeneutisk prosess og tilnærming til forskning (Alvesson & Skoldberg, 2009, s. 115-172). Vårt samarbeid med Bakke, Fallsen, Olsen og Schei gjenspeiler i en bestemt måte å forstå studentene våre på. Vi ser prosjektet som et partnerskap, der vi som vitenskapelige ansatte og våre studenter som morgendagens barnehagelærere, sammen bidrar til å skape nye perspektiver og ny kunnskap (Cook-Sather et al., 2014). Prosessen er beslektet med det andre omtaler som kunnskapskaping, forankret i en pragmatisk ontologi og en inkluderende forståelse av kunnskap (Glosvik & Birkeland 2022, s. 28).

Intervju og analysestrategi

Siden vi ønsket innsikt i studentenes felles erfaringer fra barnas møte med spillet, samt at spillet er et produkt de har laget sammen, vurderte vi at et fokusgruppeintervju med studentene som forskningsdeltakere kunne være en egnet inngang til den kunnskapen og de erfaringene de hadde, såkalt fokusert sosialitet (Halkier, 2020, s. 167). Intervjuet ble utført i etterkant av prosjektperioden. Fokusgruppa ble strukturert ut fra en åpen modell for å gi forskningsdeltakerne mulighet til å reflektere over selve spillet og deres opplevelse av å teste spillet (Halkier, 2020, s. 173). Intervjuet ble tatt opp med diktafon og deretter transkribert. Vi brukte her den KI-baserte appen "Nettskjema" som er utviklet av Universitetet i Oslo. Intervjuet med pedagog Moe hadde til hensikt å få en større forståelse av barnegruppa og konteksten som spillet hadde utspring i. Samtalen med Moe ble transskribert løpende under intervjuet. Transkripsjonen ble tilbudt oversendt til forskningsdeltakerne for å sikre en felles forståelse.

I analysen legger vi vekt på hvordan ulike modaliteter – det vil si kommunikasjonsformer som tekst, bilder, lyd og gester – sammen skaper mening i form av en «tekst» i overført betydning (Kress & van Leeuwen, 2001). Det er forskningsdeltakernes refleksjoner fra fokusgruppa som gjennom åpen koding (Gibbs, 2018) har dannet tematiske tyngdepunkter for den videre analysen av spillets modaliteter. Selv om vi bruker verktøy hentet fra multimodal analyse, har analysen også form av en tematisk analyse innenfor tre temaer: (1) Slåbbie som hovedperson; (2) Interaksjon mellom det analoge og det digitale og (3) Bidraget fra digitale modaliteter til å skape magi og en «atmosfære» i spillet. Fokusgruppedataene skapte en dynamikk i forhold til spillets mer faste modaliteter – en nødvendighet, siden spill ikke kan analyseres like statisk som en film eller ei bok (Burn & Parker, 2003, s. 63). Den videre kodingen av modalitetene i spillet er basert på en naturalistisk og sensorisk kodingstradisjon. Den naturalistiske tradisjonen fokuserer på tekstens evne til å gjenspeile den naturlige verden, mens den sensoriske tradisjonen fokuserer på hvor godt en tekst er i stand til å framprovosere «...an emotional response through appeal to different sensory channels» (Burk & Parker, 2003, s. 47).

Etiske hensyn og begrensninger

Forståelsen av spillet som et åndsverk, forskningsdeltakernes store rolle i prosjektet, og deres status som barnehagelærerstudenter førte til flere refleksjoner knyttet til samtykke, produksjon og deltakelse i prosjektet. Vi anser at framgangsmåten vår oppfyller de forskningsetiske retningslinjenes krav om å ivareta forskningsmiljøet ved å inkludere studentene i det faglige felleskapet vårt (NESH, 2023, s. 11).

Bakke, Fallsen, Olsen og Schei laget spillet *Slåbbie og de forsvunne skattene* som en del av et obligatorisk prosjekt og arbeidskrav i utdanningen sin. Grunnlaget for videre deltakelse i fokusgruppeintervjuer og tilgjengeliggjøring av spillene for videre analyse er forankret i det frivillige prinsippet om forskningsdeltakelse. Det var spesielt viktig for oss å understreke frivillighetsprinsippet for studentene ettersom vi, som deres lærere, også kan sees på som autoritetspersoner, og spillet hadde vært en obligatorisk del av utdanningen. Alle studentene fikk tilbud om å dele refleksjonene de hadde rundt spillene sine, men det var kun disse fire studentene som benyttet seg av dette. Vi tolker dette slik at frivillighetsprinsippet ble forstått og brukt av studentgruppa som helhet. Bruk av studentenes navn i forskningspublikasjonen ble diskutert med studentene ved flere anledninger og studentene var tydelig på at de ønsket dette. De samtykket til dette både skriftlig og muntlig. I tråd med Åndsverksloven (2018) og Slåbbies opprinnelige design ble det samme hensynet tatt i møte med pedagogen Moe. Etter avtale med foresatte har hun også delt bilder av barnas egne troll som vi deler her i artikkelen.

Valget om å ikke bruke datamateriale der barna spiller spillet kan sees på som en begrensning i artikkelen. En mer detaljert innsikt i dette kunne ha økt transparensen og analysens dybde. Samtidig vurderer vi studentenes vurderinger og pedagogens beretninger som konsistente og dermed troverdige. De lengre utdragene fra fokusgruppeintervjuene, samt innblikket i både de digitale og de analoge modalitetene i spillet som vi presenterer fortløpende, vil være til hjelp for å følge argumentasjonen og øke transparensen.

Analyse og perspektiv

Den følgende analysen av spillet *Slåbbie og de forsvunne skattene* (Bakke et al., 2024) er strukturert etter de tre temaene vi har presentert ovenfor. Disse utkrystalliserte seg gjennom en åpen koding av fokusgruppeintervjuet. Overskriftene er justert i tråd med perspektiver som kommer fram i analysen. Alle avsnitt innledes med representative utdrag fra fokusgruppeintervjuet som har ført til temaer og en nærmere undersøkelse av modaliteter. Deretter vil modalitetene – i form av bilder og kompileringer av relevante utdrag fra spillets digitale del – bli presentert og analysert.

1. Slåbbie – det hjelpeløse og regisserende trollet

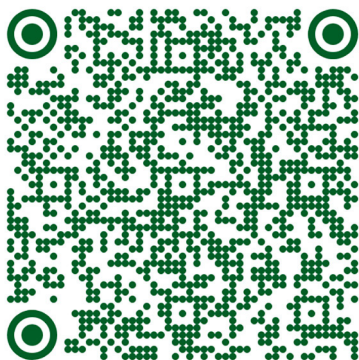
Mange av studentenes refleksjoner rundt spillet handlet om hovedpersonen Slåbbie. Bakke, Schei og Fallsen sier følgende om barnas umiddelbare reaksjon på spillet:

- Bakke:* Og det syntes de var utrolig gøy. (noe latter). Så da kjente de til hovedfiguren og åssen han så ut, før vi kom ut i praksis og testa det ut da. Det var veldig gøy.
- Schei:* Så var vi jo med en barnegruppe på ... De var ni?
- Bakke:* Men de var åtte den dagen, tror jeg. Ja.
- Schei:* Mhm. Og vi hadde jo tenkt at spillet passa for grupper på..ja ... én til ti barn. Og så tok vi og leste opp den lille introen til spillet ... som forklarer litt hva spillet

går ut på. Og så satte vi det på. Vi hadde plassert oss på gulvet, så alle barna fikk sitte rundt spillbrettet. Så det var lett tilgjengelig for alle å se både ... Da brukte vi PC, men vi skulle egentlig bruke iPad. Og så satte vi på videoen. Ja, selve Slåbbies introduksjon til spillet. Og så når han da spurte om barna kunne hjelpe han og ... du så liksom responsen deres i både øyne og kroppsspråk, og alle satt helt sånn [Schei viser store øyne, åpen munn og langsomme nikk] ... «Ja, vi kan hjelpe deg»

Fallsen: Og så syns jeg det er så fint med ... Fordi det er at barna også skal lage den fantasien selv, men at man inviterer til den nye verdenen da med at Slåbbie snakker til deg. Jeg føler at ikke så mange spill gjør det. At liksom ... «Kan du», ikke sant? [...] Så jeg syns det var skikkelig fint med at spillet snakka til barna.

Slåbbie er en figur spillerne bruker for å bevege seg rundt på det analoge spillbrettet. I tillegg kommuniserer Slåbbie utelukkende gjennom nettbrettet. Ved nærmere analyse er det spesielt det digitale aspektet, som ser ut til å være viktig i måten Slåbbie henvender seg til barna på. Her bemerkes i særdeleshet den hjelpesøkende måten han snakker til dem på, som kan sees i videoutdragene nedenfor.

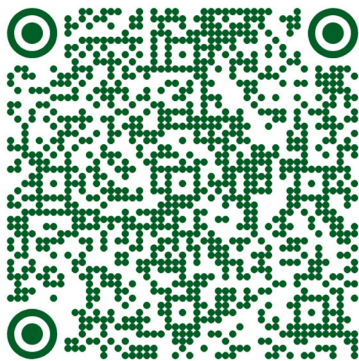


QR-kode 2: Slåbbie som hjelpeløs og hjelpesøkende

Gjennom lyduniverset, her særlig stemmebruken, i spillet inntar Slåbbie en posisjon som hjelpeløs. Olsen som gir stemme til Slåbbie, bruker en lysere stemme for å formidle Slåbbies desperate tilstand og behovet for hjelp. Dette framkaller barnas respons. De vil hjelpe ham umiddelbart. Dette posisjonerer barna som kompetente, en rolle som kanskje ikke ville vært like åpenbar om det hadde vært en voksen som ledet spillet. Forskningsdeltakerne påpeker at det er et viktig utgangspunkt at barna skal kunne spille spillet uten alt for mye voksenhjelp. Spilletts digitale komponent bidrar altså her til at barna kan utøve egen agens.

Schei kommenterer at barna kjenner Slåbbie fra før. Som nevnt innledningsvis ble han tegnet av pedagogen Moe som en forlengelse av et prosjekt i barnehagen, inspirert av barnas egne estetiske uttrykk. Slåbbie kan dermed forstås som et eksempel på et uttrykk for kultur med barn. Han kan også tolkes som en bro mellom trollet som en klassisk karakter i norsk eventyrtradisjon for barn og barnas egne videre tolkninger av trollet.

Et annet aspektet ser vi i utsagnet fra **Fallsen**. Hun viser en intuitiv respekt for barnas fortolkning og for den agens dette representerer ved å understreke at barn skaper sin egen fantasi. Samtidig påpeker hun at Slåbbie inviterer barna inn i sin verden. Her inntar altså Slåbbie rollen som regissør, noe han gjør flere ganger når han skal forklare reglene for barna, men også ved å bygge bro mellom «barnehage» og fantasiverden i spillets begynnelse.



QR-kode 3: Slåbbie som brobygger mellom virkelighets- og fiksjonsfæren

Gjennom disse tilnærmingene reflekterer spillet flere trekk ved barnehagebarns egen hverdag og lekekultur. Dette kan vi tolke som at forskningsdeltakerne har speilet og innlemmet et barneperspektiv i spillet. Overgangen fra praktiske oppgaver som å kle på seg i garderoben til å gå inn i et fantasiunivers på barnehagens uteområde er et eksempel på en slik speiling. Samtidig er Slåbbies egen rolle som brobygger mellom virkelighetssfæren og fiksjonsfæren (Schousboe, 1993) også gjenkjennelig fra lekteorien. I **regisfæren**, som befinner seg mellom disse to sfærer, forhandler, utvider og innrammer barn en delt fiksjonsfære. Når Slåbbie beskriver spillereglene og guider barna gjennom ulike oppgaver, endrer han til og med tonefallet, akkurat som det ses når barn forhandler i regisfæren. Stemmen hans er nesten nøytral i motsetning til den både desperate og «lekne» tonen i andre deler av spillet. Igjen spiller Olsens stemmebruk en avgjørende rolle i lyduniverset i spillet.

2. Digital-analog orientering og montering

Når det gjelder samspillet mellom digitale og analoge modaliteter i spillet, dreier forskningsdeltakernes refleksjoner seg spesielt om de fysiske gjenstandene som spillerne må samle i spillet.

Olsen: Du skal ikke bare la det digitale overta.

Fallsen: Nei!

Bakke: Absolutt.

Olsen: Ha den fine balansen, sånn at barna kan ta på og føle på den taktile følelsen og sansen på å ta på ting. Det er fortsatt veldig viktig. Alt skal ikke bare være på en iPad...

Studentene deler også erfaringer de hadde da de testet spillet med en annen barnegruppe.

Bakke: Og så var det jo litt det med at den barnegruppa vi først testa ut med ... Jeg føler jo på en måte spillet var litt sånn designa for dem, da. For de har jo hatt mange av de temaene som er i spillet. Men så prøvde jeg det også i [...] barnehage, og de har jo ikke hatt noe eventyrtema eller hatt noe med Slåbbie å gjøre eller noe tidligere. Men det engasjerte like bra.

[...]

Intervjuer: Hvorfor tror du det?

Bakke: Jeg tror det er fordi vi har så mange kjente eventyr. Og så er det... Ja, det er så mye gjenkjennelige språklige uttrykk i selve spillet da som de fleste barn kjenner til. Og så er det jo det at det fenger. Altså, Slåbbie er jo med deg hele tida og gir deg respons og ... ja.

Schei: Mye av den barnekulturen.

Bakke: Mhm. Ja, med enhjørningbæsj (noe latter) og Minecraft og ... Ja. De her gjenstandene i spillet. Det syns de var fryktelig gøy den her enhjørningbæsjen. Alle måtte jo lukte på den for å lukte åssen den lukta.

Alle: (noe latter)

Schei: Og at vi hadde de tingene som fysiske brikker også, og ikke bare på iPaden, da.

Schei kommenterte videre det analoge spillbrettets fleksibilitet når det gjelder distribusjon og brikker.

Schei: Og så engasjerer du jo veldig med det at vi har jo de kortbrikkene som skal legges ut i forkant, vi har tingene som barna skal få lov å legge ut i forkant. Det er jo veldig mye barna bidrar med bare i oppbygginga av spillet.

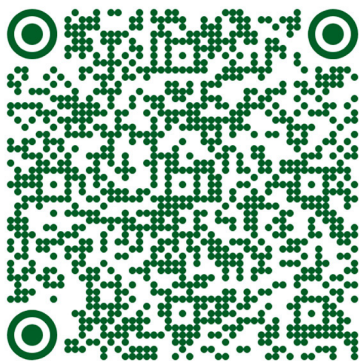
Intervjuer: Ja. Fortell om det. Hvordan var det?

Schei: Vi fikk ikke testa så mye første gang vi prøvde det, men jeg fikk testa det ut andre gang i barnehagen. Og det var kjempegøy. Det syns jo barna òg var gøy. De fikk liksom ... ja. Jeg fordelte de sånn cirka likt rundt, og så la alle de utover. Det syns de var kjempegøy. Og så var de sånn ... «Hvor kan jeg legge den her, sånn at det blir vanskeligst?», sa ho ene.



Bilde 5: De 3D-printede objektene

Spillet er avsluttet når alle de fysiske gjenstandene har blitt samlet på spillbrettet. Først i spillets avslutningssekvens ses gjenstandene også avbildet på nettbrettets skjerm:



QR-kode 4: Digital avslutning
når alle objektene er samlet

Forskningsdeltakernes refleksjoner rundt gjenstandene i spillet (ei gryte, et skjold, ei heksehatt, en krystall, en Minecraft-fakkel og en enhjørningbæsj) setter søkelyset på to ting: For det første er de enige om at disse gjenstandene bidrar til å ivareta barnehagebarnas taktile måte å oppleve verden på. For det andre løfter de fram hvordan barna særlig var interessert i og opptatt av å undersøke enhjørningbæsjen. Dette kan muligens forklares ved at den representerer typiske elementer fra barnas egen kultur der vi gjerne kan finne en karnevalessk humor, typisk for 2-6-åringer, som er opptatt av å utfordre autoriteter og voksnes oppfatning av folkeskikk (Jennings-Talant, 2019). Inkorporeringen av dette elementet, i tillegg til en

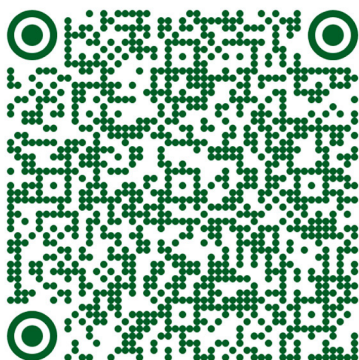
figur fra Minecraft-universet som også er kjent og populært blant barn, viser en forståelse for både barns poplærkultur og for barneperspektivet knytta til aldersgruppa spillet er laget for. Det kan også selve samle-aktiviteten i spillet. Det at spillerne samler fysiske gjenstander i spillet reflekterer også på mange måter barns naturlige adferd og lekekulturer. Dette er tydelig både i barns analoge og digitale lek (Pettersen, 2024). Mens Pettersen først og fremst beskriver det å samle som en flytende og ikke nødvendigvis målretta aktivitet, er det å samle på rekvisitter også en del av barns mer generelle fantasilek (Nilsen et al., 2022). Et siste perspektiv knyttet til spilllets analoge elementer er barnas evne til selv å justere brikker (Bilde 6) og gjenstander på brettet.



Bilde 6: Oppgavebrikkene som kan fordeles fritt på spillbrettet

Dette lar barna, selv om de deltar i et regelbasert spill, påvirke hvordan de vil spille spillet, og dermed også hvilke deler av spillet de spesielt ønsker å velge ut. Jenta som Schei viser til, ønsker for eksempel å gjøre spillet krevende for seg selv og medspillerne. Andre barn kunne valgt å sentrere objekter rundt kun en av verdenene hvis det var ønskelig. På denne måten kan barna utøve handlefrihet i møte med spillet helt fra starten av. Etter å ha lyttet til forskningsdeltakernes refleksjoner rundt de fysiske modalitetene i spillet ble vi oppmerksomme på hvordan det fysiske spillbrettet sammen med den digitale utvidelsen kunne gi spillerne en helhetlig forståelse av spillverdenen.

I den digitale komponenten tar Slåbbie først på seg rollen som regissør for så å presentere spillernes valg. Deretter presenterer han spilllets tre verdener: Tåkefjellet, Den forheksede sumpen og Trollskogsstien. Dette ses i det følgende:



QR-Kode 5: Introduksjon av verdener

Igjen brukes lyd som modalitet, og særlig Olsen sin stemme, for å introdusere de ulike verdenene. Særlig Tåkefjellet og Sumpen presenteres på en mer forsiktig måte, noe som impliserer fare og spenning. Verdenene er knyttet til kjente skikkelser fra norsk/nordisk eventyrkultur og folketro og også til kultur *for* barn, som for eksempel Huldra og Fossegrimen. Flere karakterer vises når spillerne fullfører oppgavene. Det er et interessant grep og en twist på det tradisjonelle og det moderne: Mens de analoge elementene i spillet er inspirert av blant annet populærkultur for barn, introduserer den digitale komponenten flere elementer fra mer pedagogisk orientert og tradisjonell kultur for barn.

Når barna går inn i verdenene ved hjelp av nettbrettet, beveger de seg samtidig på det fysiske spillbrettet (Bilde 7) som i seg selv er et kart over hele fantasiuniverset.



Bilde 7: Spillbrettet i fugleperspektiv

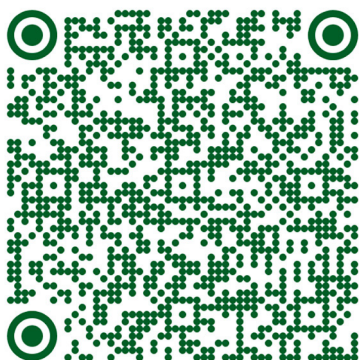
På det fysiske spillbrettet kan barna se hvor de tre ulike verdenene er plassert i forhold til hverandre. De tre verdenene er representert med fysiske figurer (trær for Trollskogen, fjell for Tåkefjellet og frosk for Sumpen). Samtidig gir de digitale elementene, som Slåbbies stemme, bildene og oppgavene liv til disse tre verdenene og bidrar til barnas forestillingsevne av rom. Dermed får barna erfaringer med kart som både er fysisk (spillbrettet), digitalt (stedspesifikke bilder av verdenene) og mentalt (egen forestillingsevne av verdenene). Barna kan selv velge hvilken av de tre verdenene de ønsker å navigere seg både til (på spillbrettet) og i (på skjermen og mentalt). Barna får orientere seg fritt på spillbrettet og kan gjøre en rekke vurderinger og valg for hvilke veier de kan gå for å hente inn alle skattene til Fjellheksa. De teller antall steg de skal gå som terningen viser og vurderer hvilken retning de ønsker å gå i. Gjennom spillet med meningsfylte, lokale oppgaver, som for eksempel når Slåbbie spør om barna kan danse en dans for Huldra som føler seg ensom i Trollskogen, får de erfaringer med både å orientere seg i rommet og visualisere rom. Dette er to viktige komponenter av romlig forståelse (Clements & Sarama, 2021, s. 161). De mange mulighetene ivaretar samtidig barnas agens og muligheter til å påvirke spillet.

3. Magiske atmosfærer

Bidraget fra de digitale modalitetene for å skape stemning, atmosfære og magi ble særlig løftet fram av de fire studentene. Her understrekes det igjen hvordan særlig den digitale teknologien gjør barna mindre avhengig av voksne.

- Bakke: En ting er jo når du ... eh på en måte lese og forklare når man spiller et vanlig brettspill. Men da står det veldig på en voksnes rolle, ikke sant, for å få de inn i den her magiske verden. Mens når du har en figur som snakker til deg på en skjerm, så blir du liksom automatisk invitert inn i en helt annen verden.
[De diskuterer videre om spillet kunne ha fungert helt uten digitale elementer. De er enige om at det forsåvidt kunne vært mulig]*
- Olsen: Spillet [den digitale delen] var med på å skape den her stemningen med lyder og med bilder. Og skape noe visuelt og noe auditivt. Bare bygge opp denne stemninga veldig.*
- Schei: Det hadde jo gått an å lage det helt uten digitale verktøy òg.*
- Olsen: Absolutt.*
- Schei: Og f.eks. lage fysiske kort. Men da blir du igjen avhengig av en voksen. Det blir vanskeligere for barna å spille alene, og pluss at du mister den her magiske stemningen som det digitale bidro med.*
- Olsen: En hel dimensjon i en hel verden som forsvinner, som du ikke får invitert barna inn i.*

Disse refleksjonene vitner om en bevissthet om hvordan den voksne gjennom sin definisjonsmakt kan være forstyrrende for barnas skapelse av lekeuniverser og dermed utøvelsen av agens, særlig dersom den voksnes rolle blir for kontrollerende. Nok en gang blir Slåbbies rolle i regissørens sfære (qua Schousboe, 1993) tydelig – at det er han som inviterer barna inn i en annen verden. Det pekes her særlig på de visuelle og auditive bidragene som ligger i den digitale komponenten, som eksemplifisert i neste videosekvens:



QR-kode 6: Spilleets lydunivers

Når det gjelder spilllets musikalske univers, bruker forskningsdeltakerne kjente barnesanger som *Bjørnen sover* og *Soro, Lillemann* som representerer en tydelig forankring i en pedagogisk og dannelsesorientert nordisk kultur for barn. Forkunnskaper om og gjenkjennelsen av disse sangene gjennom norsk barnehagetradisjon kan hjelpe spilldeltakere til raskt å forstå de tematiske rammene for spillet. Eventyret representerer ofte et overnaturlig rom, noe som kan forsterke opplevelsen av en magisk stemning, som Bakke og Schei refererer til i intervjuet. Samtidig bruker Olsen igjen stemmeføringen for å utvide universet. Han lager for eksempel ekko for å understreke den romlige opplevelsen ved det magiske fjellet som er spilllets endemål. De eventyrlige melodiene og lyduniverset samhandler med både det fysiske spillbrettet, men spesielt med de digitale visuelle uttrykkene. For eksempel forsterker den tåkelagte skogen spenningen ved å snike seg forbi en sovende bjørn. At barna, slik forskningsdeltakerne forteller, er fengslet av spillet, støttes av pedagog Moes observasjon om at barna spilte i førtifem minutter og ønsket å spille igjen. De digitale elementene kan tenkes å bygge en delt fiksjonssfære (Schousboe, 1993), som av forskningsdeltakerne beskrives som en egen verden, en dimensjon, noe magisk. Dette får oss til å tenke på Huizingas begrep om «den magiske sirkelen», som også er videreført i samtlige teoretiske perspektiver på spilldesign (Zimmermann & Tekinbas, 2003). Den magiske sirkelen beskriver en form for rammeverk som definerer et spill i tid og rom. Dette kan være både fysisk som for eksempel et spillbrett, eller en kontrakt som skapes mellom spillerne. En slik sirkel kan være både åpen og lukket, og er både betingende for, men også av spillet eller leken. Som spilldesignere beskriver Zimmermann og Tekinbas den magiske sirkelen som på den ene siden robust, men på den andre siden svært skjør og med behov for konstant vedlikehold. Det å få spillerne til å bli en del av den magiske sirkelen kaller de *designing for seduction*: «Designing the seduction of a game means understanding all of the formal, social, and cultural factors that contribute to the player's experience» (Zimmermann & Tekinbas, 2003, s. 5).

Atmosfæren og magien som fenger barna, kan forklares gjennom de auditive og visuelle kvalitetene i spilllets digitale komponent. Samtidig kan også elementene fra analysen så langt skape bevissthet om hvordan voksne kan fremme eller hemme barns utøvelse av handlefrihet. Hvilke barnekulturelle produkter barn er opptatt av og hvordan barnehagebarn leker for seg selv – tenkes å ha påvirket forskningsdeltakernes spilldesign.

Oppsummerende kommentarer

I denne artikkelen har vi analysert et digitalt-analogt spill som et multimodalt medium. Analysen ble utvidet gjennom spillskapernes egne perspektiver og erfaringer med å spille spillet med barnehagebarn. Spillet *Slåbbie og de forsvunne skattene* er laget for dagens barn av fire av morgendagens barnehagelærere i en tidsperiode på to uker. Spillet ivaretar særlig tre forhold, som også er vist i analysen. Gjennom flere av sine designvalg, tilrettelegger spillet for det første for at barna opptrer som kompetente og påvirker sin egen spillopplevelse gjennom både en ekspertstatus og gjennom muligheten for å ta egne valg og til å kontrollere spillet uten tydelig voksenstyring. For det andre viser spillet en forståelse for barneperspektivet gjennom både humor, vekslingen mellom fiksjons- og regisfæren samt gjenspeilingen av barnas egen lekekultur (for eksempel overgangen fra garderoben til lekeuniverset utenfor og det å samle på ting). For det tredje viser spillet et særegent harmonisk forhold mellom den pedagogiske og den markedsorienterte barnekulturen, der både den kulturelle tradisjonen i barnehagen, men også barnehagebarnas engasjement i populærkulturen, tas på alvor. Disse forholdene kan forstås som en barnehagefaglig måte å gi plass til *børnemagt* på, samtidig med en ivaretagelse av kravet om at barn ikke må overlates et ansvar de ikke er rustet til å ta og digitale medier skal brukes med omhu (Kunnskapsdepartementet, 2017, s. 27&44).

Analysen avdekker hvordan den krevende balansen mellom bruk av digitale verktøy og barnehagens mer tradisjonelle arbeidsmåter og grunnleggende barneperspektiv kan bli ivaretatt gjennom et spilldesign. De ulike modalitetene viser seg på hver sin måte når digitale og analoge aspekter samhandler, snarere enn å ekskludere hverandre, selv om yngre barns digitale lek ofte vil være ekte og virtuell på samme tid uansett (f.eks. Giddings, 2014). Samtidig kan det å designe et slikt spill som en del av et større prosjekt sees på som en mulig aktivitet med digital teknologi i barnehagehverdagen og være et eksempel på en arena for å skape kultur med barn (Mouritsen, 1995).

Referanser

- Alvesson, M., & Skoldberg, K. (2009). *Reflexive methodology: New vistas for qualitative research*. SAGE.
- Bae, B. (2009). Children's right to participate – challenges in everyday interactions. *European Early Childhood Education Research Journal*, 17(3), 391–406.
<https://doi.org/10.1080/13502930903101594>
- Bae, B. (2018). *Politikk, lek og læring – Barnehageliv fra mange kanter*. Fagbokforlaget.
- Bakke, S.M.; Fallsen, O.; Olsen, C. & Schei, M.A. (2024). *Slåbbie og de forsvunne skattene*. [Analogt-digitalt spill]. Privat eiet.
- Birkeland, T.; Mjør, I. & Teigland, A. (2018). *Barnelitteratur – Sjangrar og teksttypar*. (4. utg.). Cappelen Damm Akademisk.
- Burn, A. & Parker, D. (2003). *Analysing Media Texts*. Bloomsbury Publishing.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2021). *Learning and teaching early math: The learning trajectories approach* (3rd ed.). Routledge.
- Cook-Sather, A., Bovill, C., Felten, P., & Cook, M. (2014). *Engaging students as partners in learning and teaching: A guide for faculty*. John Wiley & Sons.

- Den nasjonale forskningsetiske komité for samfunnsvitenskap og humaniora (NESH) (2021, desember 16). *Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap og humaniora*. <https://www.forskningsetikk.no/retningslinjer/hum-sam/forskningsetiske-retningslinjer-forsamfunnsvitenskap-og-humaniora/>
- Gibbs, G. (2018). *Analyzing Qualitative Data*. (2. utg.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781526441867>
- Giddings S (2014) *Gameworlds: Virtual Media and Children's Everyday Play*. Bloomsbury.
- Glosvik, Ø. & Birkeland, J. (2022). Et rammeverk for å forstå kunnskaping. I J. Birkeland, Ø. Glosvik, M. Oen & E. E. Ødegaard (Red.), *Barnehagelæreren som medforsker: En arbeidsbok for utvikling i barnehagen* (s. 26–43). Cappelen Damm Akademisk.
- Halkier, B. (2020). Fokusgrupper. I S. Brinkmann & L. Tanggaard (Red.), *Kvalitative metoder: En grundbog* (3. utg., s. 167-164). Hans Reitzels Forlag.
- Holflod, K., & Pedersen, L. D. (2024). Forord: Nye stemmer og perspektiver på legens alsidighet. *BUKS – Tidsskrift for Børne- & Ungdomskultur*, 40(68), 8. <https://doi.org/10.7146/buks.v40i68.143611>
- Hyllestad, S. (2024, 6. august). – Det er en kunst å lage et godt spill. *Uia.no*. <https://www.uia.no/om-uia/fakultet/lererutdanningene/aktuelt/det-er-en-kunst-a-lage-et-godt-spill.html>
- James, A. (2009). Agency. I J. Qvortrup, W. Corsaro & M. Honig (Red.). *The Palgrave Handbook of Childhood Studies* (s. 34-45). Palgrave Macmillan London.
- Jennings-Tallant, L. (2019). 'Let the Wild Rumpus Start!'. Using Carnival as a Metaphor to Highlight the Pedagogical Significance of Young Children's Humor. I: Loizou, E., Recchia, S.L. (Red.) *Research on Young Children's Humor. Educating the Young Child*, vol 15. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-15202-4_12
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Bloomsbury Academic.
- Kyrkjebø, T. (2024). Barnehagens digitale praksis og bruk av digital teknologi i arbeid med de yngste (1–3 år): En sosiologisk orientert diskursanalyse. *Nordisk barnehageforskning*, 21(3), 425–444. <https://doi.org/10.23865/nbf.v21.479>
- Kunnskapsdepartementet (2017). Rammeplan for barnehagen: Forskrift om rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver. Udir.
- Lundtofte, T. E., Odgaard, A. B., & Skovbjerg, H. M. (2019). Absorbency and utensilency: A spectrum for analysing children's digital play practices. *Global Studies of Childhood*, 9(4), 335-347. <https://doi.org/10.1177/2043610619881457>
- Mouritsen, F. (1995). Børnekultur – legekultur. *Barn – forskning om barn og barndom i Norden*, 13(3). <https://doi.org/10.5324/barn.v13i3.4850>
- Nilsen, T. R., Bjørnstad, E., & Hannås, B. M. (2022). Utvalg og tilgjengelighet av lekemateriell og barns lekemuligheter i det fysiske innemiljøet i barnehagen. *Nordisk barnehageforskning*, 19(3). 171-191. <https://doi.org/10.23865/nbf.v19.287>
- Pettersen, K. (2024). More-than-human and more-than-digital collecting among young children in Norway. *Children's Geographies*, 22(3), 416–430. <https://doi.org/10.1080/14733285.2024.2302105>
- Rhedin, U. (2013). Kaos och ordning – att berätta ur barnets perspektiv och våga möta barndomens mörker. I U. Rhedin, O.K. & L. Eriksson (Red.), *En fanfar för bilderboken!* (s. 37 – 63). Alfabeta.

- Schousboe, I. (1993). Den onde leg: En utvidet synsvinkel på legen og dens funksjoner. *Nordisk Psykologi*, 45(2), 97–119. <https://doi.org/10.1080/00291463.1993.10637085>
- Sommer, D., Samuelsson, I. P., & Hundeide, C. (2010). *Child perspectives and children's perspectives in theory and practice*. Dordrecht: Springer Verlag.
- Tanggard, L. & Brinkmann, S. (2020) I S. Brinkmann & L. Tanggard (red). *Kvalitative metoder: En grundbog* (3. utg., s. 33-63). Hans Reitzels Forlag.
- Warming, H. (2019). Børneperspektiv – en populær flydende betegnelse. *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk*, 5. <https://doi.org/10.23865/ntpk.v5.1424>
- Zimmerman, E., & Tekinbas, K. S. (2003). Games as the play of pleasure. In *Rules of Play: Game design fundamentals*. MIT Press.
<https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Åndsverkloven. (2018). Lov om opphavsrett til åndsverk m.v. (åndsverkloven). Lovdata. <https://lovdata.no/dokument/NL/lov/2018-06-15-40>

Biografier

Lisa Annika Brandt er ph.d.-stipendiat og universitetslektor ved Fakultetet for humaniora og pedagogikk/Institutt for Pedagogikk ved Universitetet i Agder, der hun primært underviser i pedagogikk i barnehagelærerutdanningen.

Ninni Marie Hogstad er universitetslektor ved Fakultet for teknologi og realfag/Institutt for matematiske fag ved Universitetet i Agder. Hun underviser i matematikdidaktikk i barnehage- og grunnskolelærerutdanningen ved Universitetet i Agder.

Elin Arnesen Moseid er universitetslektor ved Fakultet for humaniora og pedagogikk/Institutt for nordisk og mediefag ved Universitetet i Agder. Hun underviser i barne- og ungdomslitteratur, lesing og litteraturdydidaktikk i lærer- og barnehagelærerutdanningen og i etter- og videreutdanning.

