



BUKS – Tidsskrift for Børne- og Ungdomskultur

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

Trude Skogsberg

Medvirkning og makt i digital praktisering i en småbarnsavdeling

Sammendrag



I denne artikkelen undersøker jeg hvilken rolle de yngste barnas medvirkning spiller i digital praktisering, og hvordan denne medvirkningen kan forstås som digitale verdensgjøringer. Jeg retter oppmerksomhet mot hvordan fortellinger på ulike måter er med på å skape forståelser av det digitale i barnehagens hverdag. Artikkelens teoretiske tilnærminger bygger på Donna J. Haraways kunnskapsetikk og hennes begrep *worlding*, og ideen om at kunnskap om digital praktisering blir til sammen med barn. Flerstemte fortellinger fra aksjoner med green screen-teknologi i en småbarnsavdeling danner grunnlag for å undersøke disse praktiseringene i en trådlek. Artikkelen bidrar med kunnskap om hvordan verdensgjøringer former og omformer måter å vite, være og gjøre digitale samspill med 1-3 åringer i en norsk barnehagekonteks.

Nøkkelord: Småbarnspedagogikk; medvirkning; kunnskapsproduksjon; verdensgjøringer; green screen-teknologi

Abstract

In this article, I explore the role of young children's participation in digital practices, and how this participation can be understood as digital worldings. Attention is directed to how stories, in different ways, contribute to shaping understandings of the digital in the everyday life of a preschool. The theoretical approaches of the article are grounded in Donna J. Haraway's ethics of knowledge and her concept of worlding, as well as the idea that knowledge about digital practices is co-created with children. Multivoiced stories emerging from actions with green screen technology in a toddler group form the basis for exploring these practices as a cat's cradle. The article contributes knowledge about how worldings shape and reshape ways of knowing, being, and doing digital relationalities with children aged 1-3 in a Norwegian early childhood education and care context.

Innledning

Det er fortsatt mørkt ute, og skumringen fyller småbarnsavdelingen med en lun og rolig atmosfære. Dempede lyder fra kropp og leker blander seg med rommets varme og lukt. Føtter trommer mot gulvet, små hender griper min. Sammen beveger vi oss gjennom rommet, hilser på leker, barn og voksne. Flere barn slutter seg til oss, holder fast i klær, krabber etter, bærer på bamser og klosser, ler, prater og lytter. Sammen strømmer vi mot boden, en flyt av kropp, hender, leker og lyder. Inne i boden venter grønne lerreter, iPad, projektor, kabler og stativ. Barna strekker, folder og drar lerret, kjenner på teksturen, svøper det rundt kroppen og lar leker rulle seg inn med stoffet. Lyset fra projektoren kaster stråler gjennom rommet, som sammen med lyd, lukt og andre materialiteter skaper bevegelser. Når iPad-kameraet filmer mot det grønne lerretet og et bilde av Kaptein Sabeltanns skute hentes opp i app¹, responderer programvaren på lerretet, og skuta seiler inn i rommet, vevd sammen med barna, rommet og materialitetene.

Fortellingen som leseren nå er introdusert for, er min fortelling – skrevet frem fra et feltarbeid der jeg deltar, sanser og undersøker hvordan digital praktisering blir til i hverdagen i en småbarnsavdeling. Inspirert av Haraways forståelse av situert kunnskap (1988) ser jeg fortellinger som en måte å skrive meg inn i et landskap av relasjoner mellom barn, green screen-teknologi, rom og forsker. Dette fortellende arbeidet åpner for refleksjoner over de flerstemte og gjensidige sammenvevingene av sosiale, diskursive og materielle aktører – en tilnærming som fremheves av Haraway (2016) og Gunnarsson & Bodén (2021). Fortellinger er ikke nøytrale; de former hvordan vi forstår verden og virkeligheten vi lever i, og hvilke aktører – menneskelige og mer enn-menneskelige – som trer frem i dem (Haraway, 1988, 2016). De er dermed praksiser som skaper verden – og med den, ulike verdensbilder (Hellstrand, 2021).

Som forsker i barnehagefeltet beveger jeg meg i et landskap av ulike fortellinger om barn, digital teknologi og digital praksis, noe som har gjort meg nysgjerrig på hvilken rolle de yngste barnas medvirkning² og deltakelse spiller i disse fortellingene. Denne artikkelen inngår i et ph.d.-prosjekt³ som undersøker samskapende prosesser og relasjonell tenkning knyttet til utforskning med green screen-teknologi sammen med de yngste barna i en norsk barnehagekontekst. Som forsker har jeg deltatt i et feltarbeid i en småbarnsavdeling (0-3 år), der jeg sammen med barna har utforsket hvordan digital praktisering kan bli til i møtene mellom mennesker, green screen-teknologi og barnehagerommet. Feltarbeidet er gjennomført med en sympoietisk tilnærming (Skogsberg, under arbeid) og omfatter 12 aksjoner, hver av om lag tre timers varighet. Begrepet sympoiesis, inspirert av Haraway (2016), betyr å «skape

sammen» og settes i arbeid i mitt ph.d.-prosjekt som en tenkning og praktisering av forskning og digitalt samspill som gjensidig tilblivelse – der kunnskap, relasjoner og handlinger blir til i flerstemte relasjonelle forbindelser. Denne samskapte praktiseringen er skrevet ned i fortellinger under og etter aksjonene (dette utdypes i *fortellingspraksis som metode*).

I rapporten *Digitalisering i barnehagen – Et kunnskapsgrunnlag basert på skandinavisk empirisk barnehageforskning fra 2006-2025* (Guldbrandsen et al., 2025) fremheves det at de yngste barna (0-3 år) er underrepresentert i studier av digitalisering i barnehagen (punkt 5.1, s. 63), og at koblinger mellom nasjonal policy og barns faktiske erfaringer i hverdagen i liten grad er undersøkt (punkt 5.3, s. 65). De peker videre på at selv om forskningen inneholder mange kvalitative beskrivelser, er det metodiske spekteret snevert, noe som begrenser innsikten i hvordan digitale praksiser faktisk utformes sammen med små barn. Inspirert av Haraways forståelse av fortellinger som situerte og skapende praksiser, og i tråd med behovet for å rette oppmerksomheten mot de yngste barnas medskapende kapasitet, som påpekt av Guldbrandsen et al. (2025), stiller jeg i denne artikkelen spørsmålene: Hvilken rolle spiller barns kroppslige, sanselige og relasjonelle medvirkning i digital praktisering? Hvordan kan denne medvirkningen forstås som digitale verdensgjøringer?

Bakgrunn

Inspirert av Haraways fortellingspraksiser (1988, 2016) forstår jeg fortellinger som situerte praksiser som både gjør verden og åpner for nye forbindelser. Fortellinger skaper forståelse gjennom seleksjon av hendelser, sammenhenger mellom aktører og materialiteter, og produksjon av mening i bestemte kontekster. De kan materialiseres som blant annet vitenskapelige teorier, politiske dokumenter, teknologiske design eller fiksjonelle narrativer, og bidrar til å konstruere og transformere de sosiale og materielle verdenene de inngår i. Hellstrand (2021, s. 3) beskriver dette som fortellingspraksiser som rommer mange ulike dimensjoner: «Fortellinger om opphav, fortellinger om kunnskap, og fortellinger om kropp, makt, natur, normer, kultur, historie og relasjoner. Fortellingspraksiser betyr her altså både fortellingene i seg selv, men også hvordan de fortelles og hvem og hva som representeres». Denne tilnærmingen gjør fortellinger til aktive praksiser som både reflekterer og konfigurerer verden vi forsøker å forstå.

Videre gjør jeg rede for hvordan politiske dokumenter og vitenskapelige teorier deltar i og former fortellinger som inngår i tilblivelsen av kunnskap, relasjonelle forbindelser og meningsdannelse om digital praksis i barnehagefeltet. I *Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole 2023-2030* (Kunnskapsdepartementet, 2023-2030) fremheves for eksempel et mangfold av digitale løsninger som digitale mikroskoper, animasjonsprogrammer, roboter og lydproduksjonsprogrammer, som kan «...brukes til aktiviserende pedagogiske arbeidsmåter» (s. 15). Strategien understreker videre at alle digitale borgere må ha et grunnleggende nivå av digital kompetanse for å kunne delta aktivt i utdanning, samfunns- og arbeidsliv, og at denne kompetansen er nødvendig for å «...unngå å bli skjøvet ut av fellesskapet» (s. 11). I *Det digitale (i) livet – balansert oppvekst i skjermens tid* (Norges offentlige utredninger [NOU] 2024:20) advares det mot de yngste barnas skjermbruk, samtidig som det anbefales alderstilpasset og hensiktsmessig bruk. *Rammeplan for barnehagen* (Kunnskapsdepartementet, 2017) viser at digitale verktøy skal støtte barns læringsprosesser, samtidig som personalet må vurdere relevans og egnethet og delta aktivt i barnas mediebruk (s. 43-44). Disse politiske dokumentene konfigurerer fortellinger om barn,

digital teknologi og digital praksis, der teknologien beskrives som et pedagogisk verktøy, barna som framtidige digitale borgere med krav på både kompetanse og beskyttelse, og digital praksis som noe som bør reguleres, målrettes og inngå i profesjonelle vurderingspraksiser. Kyrkjebø (2024) viser gjennom intervjuer med barnehagelærere hvordan deres tolkning, forhandling og praktisering av digital praksis med de yngste barna reflekterer et åpent diskursivt felt, der ulike forestillinger om digital praksis konkurrerer om hegemoni. Barnehagelærerne navigerer dermed mellom flere samtidige forestillinger og handlingsbetingelser (s. 437). I lys av dette retter jeg oppmerksomhet mot fortellinger som utfordrer og utvider hegemoniske beskrivelser – fortellinger som fremhever de erfaringene og relasjonene som ofte forblir usynlige, og som beskriver hvordan de yngste barna på ulike måter deltar i å skape kunnskap gjennom kroppslige, sanselige og relasjonelle forbindelser i hverdagen. Slike fortellinger kan bidra til å synliggjøre mulighetsrommene i praksis som de hegemoniske narrative overser, og åpne for nye perspektiver på hvordan digital praktisering kan bli til i småbarnsavdelingen.

Barndomsforskning og barnehagepedagogisk forskning har framhevet barn som meningsskapende aktører i egne liv, der erfaringer og relasjoner uttrykkes, formes og orienteres gjennom kroppslige, sanselige og affektive handlinger (Dahlberg et al., 2012; Davies, 2014; James et al., 1998; Jæger et al., 2019; Larsen et al., 2025). Denne forskningen har bidratt til å rette oppmerksomheten mot barn som aktive deltakere i samskapende prosesser. Prosessene er blitt beskrevet som åpne og bevegelige, der barns handlinger og relasjoner ikke kan forstås som lineære eller forutsigbare, men som dynamiske, affektive og stadig i forandring. Som Larsen et al. (2025, s. 13) formulerer det, innebærer dette «[...] en tilsynelatende utømmelig hang til å hengi seg til løssluppen, prosessuell bevegelse, der det aldri er gitt hvor begivenhetene begynner eller slutter». Flere studier har beskrevet denne prosessuelle bevegelsen, hvor barn medvirker i handlinger, uttrykk og relasjonelle forbindelser, og dermed utfordrer forestillinger om barndom som noe stabilt eller forhåndsgitt (Bae, 2011; Johannesen & Sandvik, 2008; Wolf, 2022). Denne forståelsen innebærer at barns medvirkning ikke bare handler om å bli hørt eller inkludert i allerede etablerte rammer, men om å anerkjenne hvordan barn gjennom sine kroppslige og sanselige handlinger former hverdagsliv, fellesskap og nye mulighetsrom. Dahlberg et al. (2012) beskriver hvordan barns erfaringer og relasjoner aktivt påvirker og skaper de pedagogiske rammene de inngår i, samtidig som Lenz Taguchi (2014) understreker hvordan barns kroppslige og affektive uttrykk kan åpne rom for nye måter å være sammen på.

Videre retter jeg oppmerksomheten mot tidligere forskning som undersøker hvordan digitale praksiser oppstår i relasjonelle samspill mellom barn, teknologi og materialiteter. Fler (2019) undersøker hvordan digitale ressurser kan integreres i pedagogiske situasjoner på måter som styrker barns utforskning og medvirkning, samtidig som de skaper nye historier i undersøkende læringsprosesser. Kewalramani et al. (2020) undersøker hvordan barns interaksjoner med digitale verktøy, spesielt Internet of Toys (IoToys), skaper multilagede, multimodale uttrykk som kombinerer kroppslige, visuelle og digitale elementer. Studien viser at IoToys muliggjør interaksjoner som er multidimensjonale og flerdimensjonale, og at disse interaksjonene fremmer barns symbiotiske utforskning, kreativitet, samarbeid og problemløsning i lekens økologi. I forlengelsen av dette fremhever Hatzigianni et al. (2018) barns stemmer og meninger som sentrale i skapende digitale prosesser. Når barn får tilgang til digitale verktøy, oppstår kreative praksiser der barna eksperimenterer, produserer og uttrykker seg – praksiser som ikke begrenses til det digitale, men som flyter over i kropp,

lek og sosialt samspill. Et tilsvarende perspektiv finner vi hos Leinonen og Sintonen (2014), som viser hvordan barn gjennom digitale animasjoner trer frem som medprodusenter av mediehistorier. Her blir det tydelig hvordan barn aktivt deler ideer i meningsskapende prosesser, og hvordan teknologien muliggjør samspill mellom ulike uttrykksformer i skapende praksiser. Også Drotner (2020) understreker barns skapende deltakelse, men argumenterer for å forstå digital innholdsproduksjon som en prosessuell aktivitet. Hun viser hvordan barn i leken utforsker filmfortellinger og hvordan selve prosessen – snarere enn det ferdige produktet – blir et sted for læring, samarbeid og utforskning. Over i et mer relasjonelt perspektiv, viser Lafton (2021) hvordan digital lek må forstås som noe som oppstår i bevegelige nettverk av menneskelige og mer enn-menneskelige aktører. Teknologien fremstår dermed ikke som en isolert dimensjon, men som del av et større vev av kropp, materialitet og rom. Denne forståelsen forsterkes hos Waterhouse (2019), som fremhever hvordan digital teknologi, når den virker med og ikke bare på barna, kan åpne for ny kunnskap og transformasjon: «Når barn møter digital teknologi og programvare som gir rom for endring og transformasjoner, kan barn også påvirke det som skjer digitalt på en skapende måte som produserer ny kunnskap i møte med teknologien» (s. 98). Til sammen peker disse vitenskapsteoretiske fortellingene mot en forståelse av barnehagen som et sted der barn inngår i prosesser som kan forskyve, forandre og skape pedagogisk praksis på nye måter. I denne artikkelen undersøker jeg hvilken rolle de yngste barnas medvirkning spiller i digital praktisering i barnehagen, og hvordan medvirkningen kan forstås som digitale verdensgjøringer.

Teori: Verdensgjøring

I tråd med Haraways vitenskapsteoretiske arbeid (1988, 2016) deltar vi alle i, og holdes ansvarlige for, kontinuerlig skapelse av verden. Haraway fremhever at all kunnskap er situert – alltid delvis, kroppsliggjort og lokalisert – og at kunnskap ikke er noe man har, men noe som blir til i relasjonelle og partikulære sammenhenger der makt og posisjonering alltid inngår. Denne tilnærmingen innebærer et etisk ansvar: å gjøre rede for hvorfra man taler, hvilke relasjoner som muliggjør ens perspektiv, og hvilke stemmer som ekskluderes. Situert kunnskap åpner for en praktisering som ikke søker totalitet, men som tar ansvar for forbindelser og konsekvenser.

Begrepet *making-with* (Haraway, 2016) beskriver gjensidige prosesser der aktører sammen skaper tilblivelse – mellom mennesker, teknologier, arter og materielle omgivelser. Ingen aktør er selvtilstrekkelig. *Making-with* fungerer dermed både som en analytisk beskrivelse av hvordan verdener faktisk gjøres i praksis, og som en oppfordring til å ta ansvar for de flerstemte forbindelser og samskapelser man inngår i. På denne måten kan *making-with* forstås som en forpliktelse til å anerkjenne at verden kontinuerlig formes, omformes og blir til gjennom flerstemt samskapelse mellom mange aktører. I *making-with* fremheves et etisk og politisk perspektiv: alle aktører er ansvarlige for de forbindelser og verdener som skapes.

Verdensgjøring (*worlding*) (Haraway, 2016) er politisk i seg selv fordi de retter oppmerksomhet mot praksiser og viser hvordan handlinger, relasjoner og materialiteter kontinuerlig formes og prioriteres. Gjennom disse prosessene skapes mulighetsrom og begrensninger, og makt manifesteres i hvilke aktører og forbindelser som får virke og hvilke som marginaliseres. På denne måten er *worlding* en praksis som kontinuerlig skaper og omformer det politiske landskapet, ikke som abstrakt struktur, men gjennom de konkrete bevegelser og forbindelser som gjør verden til. Med Haraways kunnskapsetikk blir det mulig

å skape og fortelle frem mange mulighetsrom, å vikle nye forbindelser inn i og mellom etablerte strukturer, og å synliggjøre de politiske dimensjonene av hvordan verdener formes (Haraway, 1988). Overgangen fra *a world* til *worlding*, én verden til verdensgjøring, markerer en bevegelse fra å betrakte verden som noe ferdig og statisk, til å forstå den som noe som kontinuerlig gjøres, formes og forhandles gjennom praksiser og relasjoner (Palmer & Hunter, 2018). Campbell (2022, s. 32) beskriver *worlding* som et kritisk konsept som lar oss legge press på forestillingen om en verden inntil den sprekker. Jeg leser dette som en oppfordring til å fortelle verdensgjøringer: å arbeide med både viklinger og floker som skaper nye forbindelser, og skape sprekker som utfordrer etablerte strukturer, normer og kategorier, slik at hegemoniske forståelser forskyves og nye muligheter for handling og forståelse kan bli til. Stewart (2016) understreker at *worlding* ikke bare er et teoretisk konsept, men selve prosessen gjennom hvilken verden kontinuerlig blir til. Handlinger, erfaringer og materielle forhold gjensidig konstituerer hverandre, og *worlding* gir et språk for å omforme og utvide verdensmuligheter. Flere forskere har på ulike måter fremhevet verdensgjøring innenfor sine felt (Hellstrand, 2021; Stien, 2022; Weber, 2010), og tilsvarende perspektiver har også blitt anvendt i barndomsforskning (Osgood & Odegard, 2022; Torres-Begines et al., 2025) (noe som peker på begrepets tverrfaglige rekkevidde).

Verdensgjøring blir et komplekst, flerstemt arbeid som består i å leve med – og i – de forbindelsene som kontinuerlig oppstår mellom aktører, steder, handlinger og materielle omgivelser, og som former gjensidige tilblivelser. I tråd med Haraway (1988, 2016) er vår deltakelse i *worlding* både etisk og politisk: vi er medskapere av de verdener vi inngår i, og våre handlinger og relasjoner har konsekvenser for hvilke mulighetsrom som åpnes eller lukkes. Verdensgjøring er derfor en praksis som inviterer til bevissthet, ansvar og refleksjon over hvordan vi, gjennom fortellinger, handlinger og samspill, kontinuerlig former og omformer de verdener barna og vi selv lever i. Dette perspektivet gir dermed et teoretisk rammeverk for å undersøke barns medvirkning som verdensskapende praktisering.

Fortellingspraksis som metode

I denne artikkelen tar jeg utgangspunkt i en trådlek⁴ – både som metafor og som bevegelse – for å undersøke hvordan kunnskap blir til i samspill mellom mennesker, green screen-teknologi, materialiteter og barnehagerom (Haraway, 1994, 2016). Trådleken åpner for å følge noen forbindelser, skifte perspektiv og la relasjoner vikle seg inn i hverandre på uventede måter. Den fungerer som en arbeidsform der empiri og analyse veves sammen i stadig nye mønstre og konstellasjoner. Materialet springer ut av et pågående ph.d.-prosjekt og består av et utforskende arbeid med green screen-teknologi gjennom aksjoner i en småbarnsavdeling (1-3 år) (Skogsberg, under arbeid). Aksjonene danner grunnlaget for det empiriske materialet, som består av fortellinger skrevet under og etter disse hendelsene – som sanselige, kroppslige og relasjonelle erfaringer. Fortellingene fungerer som innganger til å undersøke hvilken rolle de yngste barnas medvirkning spiller i digital praktisering, og hvordan medvirkningen kan forstås som digitale verdensgjøringer.

I dette arbeidet forstås både menneskelige og mer enn-menneskelige aktører – barn, green screen-teknologi, materialiteter og rom – som deltakere i kunnskapsproduksjonen (Haraway, 1988, 2016; Lunde, 2025). Dette får betydning for hvordan fortellingene formes og virker i analysen: de er ikke nøytrale beskrivelser, men bevegelige materialer som selv deltar i kunnskapsdannelse. Den poetiske og visuelle skriveformen er valgt for å bevare

prosessualitet, relasjonalt og kompleksitet levende. Fortellingene søker ikke å forklare, men å bevege: å gripe inn, åpne og skape forbindelser (Haraway, 1994). Som påminnelse om at måten praktiseringen fortelles på også er en form for handling, skriver jeg med oppmerksomhet mot hvordan ordene selv kan spinne videre i verden: «Telling the story otherwise is not just a literary move. It is about shifting the terms of worlding» (Haraway, 1997, s. 34). Denne forståelsen av skriving som handling danner grunnlag for min metodiske tilnærming. Jeg betegner fortellingene som flerstemte fortellinger, der det flerstemte viser til at både praktiseringen sammen med de yngste barna og fortellingen som skrives frem, rommer mange stemmer, erfaringer og uttrykk.

Gjennom trådleken veves de flerstemte fortellingene, i kursiv, sammen med vitenskaps-teoretiske og politiske perspektiver i tre analyserende tråder, som nedslagsfelt: der jeg undersøker (1) medvirkning, (2) green screen-teknologi og (3) digital praktisering som verdensgjøring. Trådene spinner ut fra den samme situasjonen, men følges gjennom ulike aktører og relasjoner – slik at ulike aspekter av den digitale praktiseringen trer frem. Disse tre trådene er valgt fordi de lar meg følge hvordan kunnskap, relasjoner og materialitet blir til i samspill, og fordi de samlet gir et mangfoldig bilde av digital verdensgjøring.

Innvevd i alle trådene fungerer kunnskapsetikken som et metodisk grep – et fiber i veven – som holder trådene sammen og gir dem bevegelse og retning (Haraway, 1988). Å skrive med, snarere enn om, innebærer et etisk ansvar for å holde forbindelser åpne, for å lytte til hvordan også teknologi og materielle omgivelser virker i tilblivelsesprosessene. På denne måten blir selve fortellingsarbeidet en etisk praksis: et arbeid med å delta ansvarlig sammen med de yngste barna i digital praktisering i en småbarnsavdeling.

Analyse

I denne delen av artikkelen settes trådleken i bevegelse. Det som tidligere er satt i spill, veves nå sammen og vikles tentakulært ut i tre tråder som belyser betydninger knyttet til medvirkning, digital teknologi og digital praktisering som verdensgjøring. Hvert vev, hvert grep og hvert utslagsfelt imploderer ulike muligheter i en vev av kompleksitet, slik at analysen ikke bare sporer forbindelser, men også berører hvordan de gjøres tette, uoversiktlige og virksomme i hverandre (Haraway, 1994, 2016).

Tråd 1: Medvirkning

...To kropper ruller, sitter og gjemmer seg med det grønne lerretet som folder seg sammen med hender, ben og gulv. Stoffet dras, dyttes, glir under ben og over hoder. Ipad-kameraet filmer, og appen filtrerer bort den grønne fargen og erstatter den med et bilde av Kaptein Sabeltanns skute. Lysstråler fra projektoren sendes sammen med rommet – det stråler utover leker, gulv, vegger, ben, hoder og fingre, og Skuta seiler ut i og med rommet. Når kropper beveger seg med det grønne lerretet, forsvinner deler av kroppene deres bak ror, seil og rekkverk. Fingre, ben og ansikter glir inn og ut av lysstrålenes projeksjoner. Hiv og hoi! Latter ruller. Kropper faller bakover, reiser seg, trekker lerretet over seg og kikker frem og mot veggen hvor skuta projekteres. To hoder dukker opp på dekk. Latter gjennom rommet ...

Når denne flerstemte fortellingen veves med, lokkes jeg mot rytmen i setningene, i latteren som ruller gjennom rommet, i lerretets folder og lysstrålenes bevegelser. Samtidig kjenner

jeg kroppslige erfaringer fra tiden vi var sammen i småbarnsavdelingen. Fortellingen setter kroppslige og sanselige erfaringer i bevegelse hos meg – jeg kan kjenne blafringen, høre lerretet forme seg, dekke og gli av kropp. Kropper, hender, ben, fingre, ansikter og latter formes og omformes i samspill med det mer enn-menneskelige: det grønne lerretet, iPad, app og lysstråler (Lafton, 2021). Benas bevegelser, armenes folding med lerretet og lysstrålene som glir over huden, danner en rytme der gulvets hardhet og stoffets tekstur veves tett sammen. Gjensidigheten trer frem i rytmens samspill mellom handling, ro og respons; det kjennes i kroppen som en dans som beveger seg frem, tilbake, rundt, over og bakover (Larsen et al., 2025). Den tar aldri slutt; man er alltid i bevegelse med noe, alltid i relasjon med noe. Her blir making-with tydelig: aktørene i den flerstemte fortellingen – kropper, lerret, app og skjermer – er avhengige av hverandres responser og handlinger for at samspillet skal bli til. Hver bevegelse formes i en kontinuerlig, flerstemt digital praktisering av gjensidige relasjonelle påvirkninger (Haraway, 2016). Den rytmen som oppstår når barnas kropper ruller under, og armer og fingre drar og folder lerretet, veves sammen med rommets materialiteter og lysstrålenes bevegelser. Når jeg retter oppmerksomheten mot barnets medvirkning, blir det utydelig og komplekst – tilblivelsen kan ikke reduseres til barnets kropp alene. En kropp blir til i møtet mellom ben som treffer golv, rygg som svøpes av grønne lerreter, og når app transformerer fingre, ben og ansikter sammen med skutas dekk (Bae, 2011). Å medvirke blir en praktisering der bevegelse og respons mellom ben, grønne lerret, app, fingre og rom skaper midlertidige forbindelser og digitale uttrykk, uten at noen enkeltaktør har full kontroll (Johannesen & Sandvik, 2008). I denne bevegelsen trer det flerstemte frem – i samspillet mellom kropp, teknologi og rom, der fortellingen ikke eies av noen, men skapes i møtet mellom mange. Gjennom denne fortellingen blir det mulig å reflektere over hvordan minner og kroppslige erfaringer veves sammen med teoretiske perspektiver, og åpner for nye måter å se og forstå på.

Innvevd i dette finnes også de politiske fortellingene – fortellinger som beskriver en virkelighet der barnet posisjoneres som en framtidig digital borger, og hvor manglende digital kompetanse kan føre til å «...skyves ut av fellesskapet» (Kunnskapsdepartementet, 2023-2030, s. 11). I møtet med det flerstemte i fortellingen blir disse diskursene medvirkende, men ikke styrende; de former en normativ ramme for hva digital praksis kan være, samtidig som samhandlingen mellom barna, green screen-teknologiens aktører og rommet skaper andre, situerte måter å praktisere digitalitet på i småbarnsavdelingens hverdag. I den flerstemte fortellingen trer digital medvirkning frem som noe kroppslig, rytmisk og relasjonelt – som en levende gjøring av verden her og nå, snarere enn en forberedelse til framtidig deltakelse. Ferdighetstreningen blir dermed ikke et mål utenfor handlingen, men en del av selve verdensgjøringen – et uttrykk for hvordan kropp, teknologi og rom sammen skaper midlertidige ferdigheter, relasjoner og komplekse måter å være digital på (Skogsberg & Johannesen, under publisering). Når rommet fylles med sjø, seil og latter, oppstår digitale øyeblikk som kontinuerlig formes i samspillet mellom barn, green screen-teknologiens aktører og rommet. Kropper, fingre, hoder og latter spiller en rolle i det som skjer – de responderer, handler, eksponerer seg og fletter seg inn i et flerstemt samspill. På denne måten utvider den flerstemte fortellingen for forståelser av digital medvirkning – ikke som et vern mot å skyves ut, men som en kontinuerlig innveving i et levende, relasjonelt fellesskap av mennesker og ting – en making-with-praktisering (Haraway, 2016; Palmer & Hunter, 2018).

Tråd 2: Digital teknologi

...Projektor-knapper lokker fingre til berøring og sambevegelse. Opp og ned, opp og ned – før én knapp responderer på fingrenes rytme og et «pip» bæres gjennom rommet. Skjermen pulserer. Blått i rommet. Kaptein Sabeltanns skute forsvinner ut av rommet. Kropper, gulv, prosjektor og skjerm beveger seg i samklang, og de blå lysstrålene flyter og filtreres gjennom og med rommets leker, skygger, hoder, vegger – og mager. En mage foran prosjektorens lysstråler lyser blått, og fingre beveger seg mellom knapper, lys og mage, som sammen fanger, beveger og skaper blå-skjerm med magen ...

Når denne flerstemte fortellingen veves med, lokkes jeg mot green screen-teknologiens elementer som prosjektorknapp, «pip», skjerm, lysstråler, skute og app. Den flerstemte fortellingen skaper ingen teknologisk helhet, men setter elementene i bevegelse med fingre, rom, lyder, leker, armer og mager, og setter i spill analoge og digitale uttrykk alt etter hva som settes i relasjon (Fleer, 2019; Leinonen & Sintonen, 2014). Knappenens motstand inviterer fingrene til rytme, pipet setter rommet i bevegelse, og lysstrålene vikler seg inn i lekens tempo. Barna følger ikke en «bruksanvisning» for teknologien; de improviserer med det som skjer og lar seg nysgjerrig veves med i nye uttrykk og forbindelser. Når jeg minnes tilbake til praktiseringen med barna, var mitt første spørsmål: Hvordan skal green screen-teknologien brukes? Et spørsmål som raskt viste seg å være uinteressant. Gjennom kroppslige og sanselige uttrykk viste barna meg en annen tilnærming: Hvordan kan green screen-teknologien bli til sammen med oss? I stedet for å følge en planlagt bruk lot de seg gripe av øyeblikkets hendelser og inviterte meg med, når teknologiens elementer ble formet i takt med praktiseringens bevegelser. Når den flerstemte fortellingen beskriver blå lysstråler som flyter gjennom rommet og skaper blåskjerm med mager, blir green screen-teknologiens elementer til som aktører (Haraway, 2016), medskapende krefter i relasjonelle prosesser og digitale uttrykk som ikke har eksistert tidligere. Det er nyskapende arbeid som skjer på småbarnsavdelingen, der barna viser måter å være sammen med digital teknologi på, som ikke styres av alder, hensiktsmessighet eller verktøystenkning (Kunnskapsdepartementet, 2017; NOU 2024:20). Fokuset er på medvirkende og samskapende digitale prosesser der mennesker og green screen-teknologiens aktører kontinuerlig former og formes av hverandre. Det hensiktsmessige handler her om hvordan handlinger, respons og samspill i øyeblikket skaper kunnskap som innebærer et etisk ansvar for respons: Når prosjektorknapper lokker fingre til berøring og sambevegelse, og «pip», app og lysstråler svarer på barnas rytme, formes en kunnskap som ikke kan skilles fra kroppslige erfaringer, materialitetens samhandling og rommets reaksjon. Å trykke på knapper, la lys fylle magen eller følge blåskjermens bevegelser blir et etisk arbeid, fordi barna kontinuerlig vurderer, responderer og tar ansvar i relasjon med hverandre og med green screen-teknologiens aktører – en praksis som gjør det etiske til en del av den skapende handlingen. Ved å sette den flerstemte fortellingen i bevegelse blir det synlig hvordan green screen-teknologiens aktører blir til i relasjon med barna og barnehagerommet – en dynamisk, situert og samskapende prosess (Haraway, 1988).

Tråd 3: Digital praktisering som verdensgjøring

...Latter og lysstråler ruller sammen med rommets vegger og leker. En finger setter fart sammen med prosjektor-knappens tekstur og motstand, knappen responderer ved å gi etter og projektoren responderer med et «pip» og flere blink. iPad og app responderer og Kaptein Sabeltanns skute seiler igjen gjennom rommet. Lange skygger av kropper i rommet legges som et lag over skuta som projiseres sammen med veggflaten. App filtrerer den grønne fargen, og samtidig som skygger fra rommet beveger seg på dekk, dukker, hopper, kryper og strekker hoder, armer og ben seg i og med skutas dekk, mast og ror ...

Når denne flerstemte fortellingen veves med, lokkes jeg av latteren som ruller sammen med lysstrålene, av fingre som presser prosjektor-knappen og av skygger som forskyves og legger seg over skuta som seiler gjennom rommet. Jeg er ikke utenfor, men del av sammenvevingen – både der i rommet og her mens jeg skriver. En slik posisjon understreker at kunnskap alltid er situert, og dermed også etisk forpliktende (Haraway, 1988). Den etiske forpliktelsen gjøres gjennom oppmerksomhet mot hvordan relasjonene folder seg ut – i responsene, bevegelsene og berøringene som skaper digitale forbindelser, for eksempel når iPad og app responderer til fingrenes berøring og Kaptein Sabeltanns skute seiler gjennom rommet. I slike hendelser blir latteren, lyset, skyggene, iPad og hoder aktører som sammen med fortellingen medvirker til innsikt om digital praktisering. Barna og green screen-teknologien blir i den flerstemte fortellingen til med hverandre. Latter og lysstråler ruller sammen med rommets vegger og leker, og en finger møter prosjektor-knappens motstand før den gir etter med et «pip» og flere blink. Skuta seiler gjennom rommet, mens lange skygger av kropper legger seg over dekk og mast. Det er uklart hvem eller hva som setter i gang bevegelsene. Denne uklarheten peker mot en making-with-prosess: et gjensidig tilblivelsesarbeid der barn, rom og digital teknologi gjør noe sammen, og der fortellingen selv deltar som en aktør som viser hvordan relasjonene formes og responderer. Dette *noe* er en gjøring som er situert i den praktiseringen der den utspiller seg, med de relasjonelle forbindelsene som virker med (Bae, 2011).

I den flerstemte fortellingen kommer gjøring til syne i tekstens relasjonelle og prosessuelle beskrivelser når beskrivelsene ikke er endelige, men åpne og bevegelige. Det som trer frem kan ikke lede til *en* digital praksis forstått som et avgrenset felt, men til praktisering – en strøm av handlinger, responser og gjensidige bevegelser mellom latter, lysstråler, motstand, prosjektor-knapper, app, rom og leketøy. De digitale elementene er til stede, men ikke som et endepunkt eller hovedpoeng; de inngår i en pågående, kroppslig og prosessuell praktisering (Haraway, 2016; Lafton, 2021), der kunnskap og mening ikke produseres av green screen-teknologien eller barn alene, men av verdensgjørende forbindelser mellom alle aktører i praksisen – app, grønne lerret, skygger, skuta og finger.

Denne flerstemte praktiseringen kan settes i sammenheng med maktrelasjoner (Haraway, 2016). Makt forvaltes ikke av ett enkelt element, men fordeles og utveksles i relasjonene mellom barna, kroppene, rommet og teknologiens aktører. Når en finger trykker på knappen, responderer prosjektor, app og skuta, samtidig som andre barn responderer med sine bevegelser, følger lysstråler, strekker seg og ler. På denne måten skapes og forvaltes makt i praksisen som delt: den virker gjennom hvordan handlinger påvirker hverandre, hvordan kroppene responderer på teknologiens bevegelser, og hvordan barna tilpasser seg, samarbeider og tar ansvar for hvordan deres handlinger påvirker de andre aktørene. Lysstrålene beveger seg over dekk og mast, skuta responderer med pip og blink, og kroppenes

strekninger og hopp former hvilke digitale hendelser som oppstår. Jeg trekkes med i dette samspillet; min oppmerksomhet, mine bevegelser og observasjoner veves inn og blir en del av den kontinuerlige tilblivende praktiseringen. De politiske fortellingene virker også her, men får nye måter å uttrykke seg på. Når en finger setter fart, når «pip» bæres gjennom rommet, eller når skuta seiler sammen med lange kroppslige skygger, oppstår forskyvninger som både åpner og lukker handlingsrom. Det politiske ligger i hvilke forbindelser som får tre frem, hvilke som gjøres usynlige, og i hvordan aktørene responderer på hverandre i selve her-og-nå. Å «delta aktivt» (Kunnskapsdepartementet, 2017) i denne praktiseringen kan ikke forstås som et valg eller en separat handling: alle aktører er allerede med i samspillet. Aktivitet blir til gjennom gjensidig tilblivelse – hver bevegelse, berøring og respons vever aktørene inn i hverandre og skaper praktiseringens kontinuerlige flerstemthet. På denne måten viser praktiseringen hvordan digitale uttrykk formes og hvilke handlingsrom som gis, og peker samtidig mot hvordan digital praktisering kan forstås som en politisk praksis av verdensgjørende betydning (Haraway, 2016).

Avslutning

Når trådleken avsluttes, er det ikke for å feste endelige tråder, men for å vise hvordan bevegelsene, og trådene, fortsetter å virke. Analysen har undersøkt hvilken rolle barns kroppslige, sanselige og relasjonelle medvirkning spiller i digital praktisering, og hvordan denne medvirkningen kan forstås som digitale verdensgjøringer. Gjennom de tre trådene blir det tydelig at medvirkning, digital teknologi og praktisering ikke kan skilles fra hverandre, men utgjør et gjensidig avhengig vev, der hver tråd alltid er sammenvevd med de andre. Tråd 1 viser hvordan barns kroppslige og sanselige medvirkning trer frem i rytmer, bevegelser og gjensidige responser som formes i relasjon med green screen-teknologiens aktører og rommets materialiteter. Tråd 2 viser hvordan green screen-teknologiens elementer – knapper, lys, app, iPad, lerret – inngår som medskapende aktører i samspillet. Tråd 3 åpner for å forstå digital praktisering som verdensgjøringer – en kontinuerlig making-with-prosess hvor barn, green screen-teknologi, rom og fortellinger sammen skaper midlertidige digitale verdener, alltid vevd sammen med kropp og sansning. Slik viser funnene at barns medvirkning ikke kan reduseres til individuelle handlinger. De må forstås som relasjonelle og prosessuelle bevegelser som kontinuerlig virker sammen med og transformeres gjennom den digitale teknologiens materialitet. Når en finger trykker på en knapp, når blå lysstråler glir over kropper, eller når latter og projeksjoner fyller rommet, oppstår digitale hendelser som ikke kan tilskrives ett enkelt subjekt, men som verdensgjøringer – prosesser der verden blir til gjennom samskapende forbindelser mellom mennesker og mer enn-menneskelige aktører (Haraway, 2016). Medvirkning i digital praktisering blir dermed et etisk arbeid, et responsansvar som virker i og gjennom handlingene selv.

Samtidig trer et politisk spenningsfelt frem. De nasjonale styringsdokumentene rammer inn digital teknologi som pedagogiske verktøy, barna som fremtidige digitale borgere og personalet som forvaltere av digital kompetanse (Kunnskapsdepartementet, 2017; Kunnskapsdepartementet 2023-2030; NOU 2024:20). I møte med de flerstemte fortellingene og småbarnsavdelingen praktisering viser denne studien hvordan slike politiske fortellinger bare griper deler av virkeligheten. De politiske fortellingene blir medvirkende, men ikke styrende – de får ny mening når de veves sammen med blant annet, latter, app, berøringer, skjermer og rommets materialitet. Makt forvaltes og forhandles i bevegelsen mellom

aktørene; den virker gjennom hvordan relasjonene formes og hvilke forbindelser som gis rom til å tre frem. Pedagogisk peker dette mot en elasjonell og prosessuell tilnærming til medvirkning i digital praktisering. Digital ferdigheter blir i disse prosessene noe som hele tiden skapes i samspill – i bevegelser, relasjoner og gjensidige tilblivelser. I dette perspektivet flyttes oppmerksomheten fra hva barna skal lære for fremtidens nytte, til hvordan læring, digital teknologi og relasjoner blir til sammen i praktiseringen i småbarnsavdelingen. Å omtale teknologi som et verktøy blir i denne sammenheng begrensende, fordi det antyder en ensidig bruk av noe utenfor kroppen og situasjonen. I stedet forstås digital teknologi som en medvirkende aktør i hendelser som formes i samspill med barn, rom og materialitet. Digital praktisering kan slik forstås som noe som vokser frem mellom aktørene – der barnehagelærere inviteres til å delta, respondere og la seg bevege av de digitale verdensgjørende prosessene som utspiller seg i hverdagen (Lafton & Hauge, 2022).

Ved å undersøke flerstemte fortellinger som fremhever barns kroppslige og sanselige medvirkning i verdensgjørende arbeid, utfordrer artikkelen hegemoniske beskrivelser av digital praktisering. Den åpner samtidig for en mer nyansert forståelse av hvilken rolle de yngste barnas medvirkning spiller i digital praktisering i barnehagen. Artikkelen bidrar med innsikt i hvordan digital praktisering i en småbarnsavdeling kan forstås som en politisk og etisk hverdagspraktisering (Haraway, 2016), der kroppslige handlinger, sansning og relasjonelle forbindelser kontinuerlig skaper og omskaper digitale verdensgjøringer.

Noter

1. Her kan leseren finne informasjon om app brukt i prosjektet: [Green Screen by Do Ink | Barnevakten](#)
2. Begrepet medvirkning har et juridisk og pedagogisk forankringspunkt i Barnekonvensjonen (FNs konvensjon om barnets rettigheter, artikkel 12), som fastslår barns rett til å uttrykke sine meninger i saker som berører dem, og til at disse meningene skal tillegges vekt. I norsk sammenheng er retten til medvirkning nedfelt i barnehageloven § 3 (Lov om barnehager, 2005), der det står at barn i barnehagen har rett til å gi uttrykk for sitt syn, og at barnehagen skal legge til rette for at barn jevnlig får mulighet til aktiv deltakelse. Videre presiserer Rammeplan for barnehagen (Kunnskapsdepartementet, 2017) at barns medvirkning skal forstås som en del av barnehagens verdigrunnlag og pedagogiske praksis. I denne artikkelen brukes begrepet medvirkning i forlengelsen av disse føringene.
3. Tittel på ph.d.-prosjekt: Barnehagen i Chthulucene. - Samskapende prosesser og relasjonell tenkning knyttet til praktisering med green screen-teknologi i en småbarnsavdeling. Av Trude Skogsberg, stipendiat ved Høgskolen i Østfold.
4. Cat's Cradle, også kjent som trådleken, er en tradisjonell lek der to (eller flere) personer bruker en sløyfe av tråd for å lage ulike figurer. Her kan leseren finne mer om Cat's Cradle / trådleken: Johnson (2002); Taylor (2008).

Referanser

- Bae, B. (2011). *Medvirkning i barnehagen: Potensialer i det uforutsette*. Fagbokforlaget.
- Campbell, N. (2022). *Worlding the Western: Contemporary US Western Fiction and the Global Community*. University of Nevada Press.
- Dahlberg, G., Moss, P., & Pence, A. (2012). *Fra kvalitet til meningsskaping: Morgendagens barnehage*. (5. opplag). Kommuneforlaget.
- Davies, B. (2014). *Listening to children: Being and becoming*. Routledge.
- Drotner, K. (2019). Barns digitale innholdsskaping: Mot en prosessuell forståelse av medieproduksjon blant danske barn. *Tidsskrift for barn og medier*, 14(2), 221-236. <https://doi.org/10.1080/17482798.2019.1701056>
- Fleer, M. (2019). Digitally amplified practices: Beyond binaries and towards a profile of multiple digital coadjuvants. *Mind, Culture, and Activity*, 26(3), 207-220. <https://doi.org/10.1080/10749039.2019.1646289>
- Guldbrandsen, L. M., Bergsten Njå, S., Thijssen, T., Pollarolo, G., & Urland Karlsen, A. (2025). *Digitalisering i barnehagen – Et kunnskapsgrunnlag basert på skandinavisk empirisk barnehageforskning fra 2006-2025* (Rapport nr. 2/2025). Kunnskapssenter for utdanning, Universitetet i Stavanger.
- Gunnarsson, K., & Bodén, L. (2021). *Introduktion till postkvalitativ metodologi*. Stockholm University Press.
- Haraway, D. J. (1988). Situated knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspective. *Feminist Studies*, 14(3), 575-599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- Haraway, D. J. (1994). A game of cat's cradle: Science studies, feminist theory, cultural studies. *Configurations*, 2(1), 59-71. <https://doi.org/10.1353/con.1994.0009>
- Haraway, D. J. (1997). *Modest_Witness@Second_Millennium. FemaleMan©_Meets_OncoMouse™: Feminism and technoscience*. Routledge.
- Haraway, D. J. (2016). *Staying with the trouble: Making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Hatzigianni, M., Gregoriadis, A., Karagiorgou, I., & Chatzigeorgiadou, S. (2018). Using tablets in free play: The implementation of the digital play framework in Greece. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 928-942. <https://doi.org/10.1111/bjet.12620>
- Hellstrand, I. (2021). Å fortelle verden: Spekulativ fiksjon som etisk-politisk arena. *Norsk medietidsskrift*, 28(1), 1-13. <https://doi.org/10.18261/ISSN.0805-9535-2021-01-03>
- James, A., Jenks, C., & Prout, A. (1998). *Theorizing childhood*. Polity Press.
- Johnson, A. A. (2002). *Cat's Cradle*. Floris Books.
- Johannesen, N., & Sandvik, N. (2008). *Små barn og medvirkning*. Cappelen Damm Akademisk.
- Jæger, H., Sandvik, N., & Lorvik Waterhouse, A. (2019). *Digitale barnehagepraksiser: Teknologier, medier og muligheter*. Cappelen Damm Akademisk.
- Kewalramani, S., Palaiologou, I., Arnott, L., & Dardanou, M. (2020). The integration of the Internet of Toys in early childhood education: A platform for multi-layered interactions. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(2), 197-213. <https://doi.org/10.1080/1350293X.2020.1735738>

- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Rammeplan for barnehagen: Forskrift om rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*. Utdanningsdirektoratet.
<https://www.udir.no/contentassets/5dof4d947b244cfe90be8e6d475ba1b4/rammeplan-for-barnehagen---bokmal-pdf.pdf>
- Kunnskapsdepartementet. (2023). *Strategi for digital kompetanse og infrastruktur i barnehage og skole 2023-2030*.
<https://www.regjeringen.no/contentassets/3fc31c3d9df14cc4a91db85d3421501e/no/pdfs/strategi-for-digital-kompetanse-og-infrastruktur.pdf>
- 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>
- Lafton, T. (2021). Becoming clowns: How do digital technologies contribute to young children's play? *Contemporary Issues in Early Childhood*, 22(3), 221-231.
<https://doi.org/10.1177/1463949119864207>
- Lafton, T., & Hauge, H. (2022). Har «øyeblikkets pedagogikk» fortsatt en plass i barnehagen? *Nordisk barnehageforskning*, 19(4), 86-102. <https://doi.org/10.23865/nbf.v19.247>
- Larsen, A. S., Sandvik, N., & Ulla, B. (2025). Barnehagens levende lekende puls. I A. S. Larsen, N. Sandvik, & B. Ulla (Red.), *Variasjoner, vitalitet og virvar: Tilnærminger til språk i barnehagelivet* (s. 11-21). Fagbokforlaget.
- Lenz Taguchi, H. (2014). *In på bara benet: En introduktion till feministisk poststrukturalism och subjektivitetsteori* (2. opplag). Gleerups.
- Leinonen, J., & Sintonen, S. (2014). Productive participation – Children as active media producers in kindergarten. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 9(3), 216-236.
<https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2014-03-04>
- Lunde, M. E. (2025). Tingenes tale. En utforskning av materialiteter som deltakere i samtaler på en småbarnsavdeling. I A. S. Larsen, N. Sandvik, & B. Ulla (Red.), *Variasjoner, vitalitet og virvar: Tilnærminger til språk i barnehagelivet* (s. 81-93). Fagbokforlaget.
- NOU 2024:20. (2024). *Det digitale (i) livet – balansert oppvekst i skjermens tid*. Kunnskapsdepartementet.
<https://www.regjeringen.no/contentassets/c252947398de4fboaea9349f011eb410/no/pdfs/nou20242024002000odddpdfs.pdf>
- Osgood, J., & Odegard, N. (2022). Crafting granular stories with child-like embodied, affective and sensory encounters that attune to the world's differential becoming. *Australian Journal of Environmental Education*, 38(3-4), 227-241. <https://doi.org/10.1017/ae.2022.11>
- Palmer, H., & Hunter, V. (2018). – Worlding. *New Materialism Almanac 2016-2018*.
<https://newmaterialism.eu/almanac/w/worlding.html>
- Stien, H. H. (2022). Dagliglivsfotografier og verdensgjøring i Inuuteq Storchs *Porcelain Souls*. *Kunst og kultur*, 105(2-3), 142-157. <https://doi.org/10.18261/kk.105.2.7>
- Stewart, K. (2016). Worlding writing. *Departures in Critical Qualitative Research*, 5(4), 95-99. <https://doi.org/10.1525/dcqr.2016.5.4.95>
- Skogsberg, T. (under arbeid). Sympoietisk aksjonsforskning i barnehagen: Barn som følgesvenner i digitalt endringsarbeid [Manuskript under arbeid].

- Skogsberg, T., & Johannesen, N. (under publisering). Når grønne lerreter inviterer til digital meningsskaping: Green screening på en småbarnsavdeling. I S. Jamouchi & B. Bergstedt (Red.), *Multisensorisk læring. Om intensitet og affekt i en performativ kunstpedagogikk*. Fagbokforlaget.
- Taylor, Michael. (2008). *Finger Strings: A Book of Cat's Cradles and String Figures*. Klutz Press.
- Torres-Begines, C., Castro-León, E., & Guzmán-Simón, F. (2025). 'This is not a weapon': Rethinking children's worlding practices with Karin Murris. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 26(3), 364-381. <https://doi.org/10.1177/14639491231225230>
- Waterhouse, A.-H. L. (2019). Kneippbrød og piksler: Med bildeboka ut i rommet gjennom visuelle og romlige transformasjoner. I H. Jæger, M. Sandvik, & A.-H. L. Waterhouse (Red.), *Digitale barnehagepraksiser: Teknologier, medier og muligheter*. Cappelen Damm Akademisk.
- Weber, J. (2010). Making worlds: Epistemological, ontological and political dimensions of technoscience. *Poiesis & Praxis*, 7(1-2), 17-36. <https://doi.org/10.1007/s10202-010-0076-4>
- Wolf, K. D. (2022). *Medvirkning til barns spontane lek: Å beskytte, bekrefte og berike* (2. utg.). Fagbokforlaget.

Biografi

Trude Skogsberg er ansatt som høskolelektor i pedagogikk ved barnehagelærerutdanningen ved Høgskolen i Østfold. For tiden er hun ph.d. – stipendiat innen barnehagepedagogikk med innretning mot barn og barnehage i et digitalisert samfunn, ved HIØ. Hun har tidligere jobbet som styrer, barnehagelærer og faglærer innenfor barne- og ungdomsarbeider faget. Hennes forskningsinteresser er småbarnsvitenskap, medskapende prosesser, digitalisering, ledelse og kunnskapsproduksjon. <https://www.hiof.no/lusp/personer/und-forsk-ansatte/trudes/>

