



Høgskulen
på Vestlandet

BACHELOROPPGÅVE

Korleis opplev barnehagepersonalet
5 åringen sin medialiserte leik i
barnehagen?

How do the kindergarden staff experience the 5 years medialized play in kindergarden ?

Kandidatnummer 21

Marita Louise Wiers

BLU3-1006, Førde

Fakultet for lærarutdanning, kultur og idrett

Rettleiar: Eivind Rogne

3 Januar 2019

Eg stadfestar at arbeidet er sjølvstendig utarbeida, og at referansar/kjeldetilvisingar til alle kjelder som er brukt i arbeidet er oppgitt, *jf. Forskrift om studium og eksamen ved Høgskulen på Vestlandet, § 10*

Innholdsliste

INNHALD.....	2
FORORD.....	4
1.0 INNLEIING.....	4
1.1 Problemstilling og avgrensing	5
2.0 TEORI.....	5
2.1 Leik , boltreleik og dramatisk leik	5
2.2 Medialisering.....	7
2.3 Vaksen rolle og digital kompetanse.....	7
3.0 METODE.....	9
3.1 Kvantitativ og kvalitativ metode	9
3.2 Etisk refleksjon.....	9
3.3 Reliabilitet og validitet.....	10
4.0 EMPIRI.....	10
4.1 Leik ,boltreleik, dramatisk leik.....	11
4.2 Medialisering.....	12
4.3 Vaksenrolla og digital kompetanse.....	13
5.0 DRØFTING.....	14
5.1 Leik, boltreleik, dramatisk leik.....	14
5.2 Medialisering.....	15
5.3 Vaksenrolla og digital kompetanse.....	15

6.0 AVSLUTNING.....	17
7.0 LITTERATURLISTE.....	18
8.0 VEDLEGG.....	20
8.1 Samtykke til intervju	
8.2 Intervjuguide	

Forord

Så er tida for å levere bacheloroppgåva komen. I snart 4 år har eg vore deltidsstudent i Førde. Desse åra har gitt meg mykje, både fagleg, men og på det personlege plan. Eg har vorte kjent med menneske som har bidratt til at desse åra har vore ekstra kjekke, og nokon av dei vil eg ha vennskap med resten av livet. Eg vil takka mann, barn og familie for støtte og forståing desse åra. Eg vil takka informantane mine som tok seg tid til å stille opp til intervju. Eg vil takka rettleiar for konstruktive tilbakemeldingar og rettleiing. Og sist men ikkje minst så må eg takka medstudenten min Line Kvaløy, for gode diskusjonar, faglege innspel og oppmuntring når eg har trengt det.

1.0 Innleiing

Praksisforteljing:

«I utetida dreiv gutane og jentene på storbarnsavdelingane og sprang etter kvarandre på graset. Bakerst gjekk ein av gutane med armane framom seg i ein roleg bevegelse, som ein robot. Ein av pedagogane kommenterte når ho gjekk forbi han at han likna på Taurus frå barne-tv . Guten svara «eg er Taurus og skal slime ned dei som ikkje klarar labyrinten». Pedagogen gjekk vidare og barna forsette leiken og sprang rundt på gressmatta for å unngå «Taurus». Etter ei stund kom fleire av barna bort til den same pedagogen og spurte om ho ville vera med å leike labyrint med dei. « Ja , det kan eg» svara ho, og tok seg ein tur inn i lekeskuret. Ut kom ho med akemattar, bøtter, baljer, panner og rokkingar. Ho laga ei hinderløype som blei deira labyrint, med både livspucker, bur til nedsliming , og sjølv tok ho rolla som den mektige oppfinneren Daidalos. Denne leiken blei ein stor suksess, og etter kvart vart nesten alle barna på desse to avdelingane med. Dei store blei assistentar og hjalp dei små etter at dei hadde prøvd løypa. Fleire vaksne heiv seg med i labyrinten til stor glede for alle. I nær ein time heldt leken på, og mange gjekk igjen og igjen og prøvde løypa.»

Før eg starta på barnehagelærerutdanning så hadde eg jobba mange år i barnehage. Eg har jobba mest med dei store barna, og med mange dyktige pedagogar, fagarbeidarar og assistentar. Mange spørsmål og diskusjonar har det blitt på grunnlag av korleis vi oppfattar leiken til barna. «Dei leikar jo ikkje slik vi gjorde før i tida», eller «det er berre prinsesser og dilldall». Mykje av leiken til barna har eg erfart handlar om actionheltar, Disney karakterar og ting dei har sett og spelt på ulike appar og spel. Er det berre blitt til «herjeleik»? Korleis er leiken blitt påverka av det barna ser, opplever og erfarer gjennom å sjå på tv, spele spel og nytte digitale verktøy. I følgje rammeplanen skal barnehagepersonalet «legge til rette for utvikling av leiketema» (KD 2017:20).

Det er personalet sin oppgåve å rettleie barna i leiken og inspirera til å vidareutvikla leiken. Det er ikkje noko vi kan velje vekk i barnehagen.

Etter hendinga med Taurus i labyrinten fekk eg endå meir lyst til å fordjupa meg i temaet. Eg har difor valt å skriva om barn sin medialiserte leik i barnehagen, korleis barna blir påverka av moderne media som vi har i kvardagen vår og kva for ein oppfatning barnehagepersonalet har av denne leiken og kva haldningar dei har til han.

1.1 Problemstilling og avgrensing

På bakgrunn av dette vil eg no sjå nærare på følgjande problemstilling:

Korleis opplev barnehagepersonalet 5 åringen sin medialiserte leik i barnehagen?

Eg har valt å avgrensa oppgåva med å velja dei eldste barna i barnehagen.

2.0 Teori

I dette kapittelet vil eg ta for meg teori som er relevant for oppgåva. Eg vil definera ulike typar leik for det er veldig relevant for oppgåva mi. Medialisering, vaksenrolla og digital kompetanse er og omgrep som har stor betydning i oppgåva. Dette er sentrale omgrep som eg nyttar for å finne svar på: **Korleis opplev barnehagepersonalet 5 åringen sin medialiserte leik i barnehagen?**

2.1 Leik, boltreleik og dramatisk leik

Leik er kompleks og vanskeleg å definera med få ord. Leiken er indremotivert og ein frivillig handling, eit barn kan ikkje tvingast til å leike, dei må ville det sjølv (Skram, 2016, s.58.) Leiken gjenspeilar barnas opplevingar og inntrykk, og det finst ikkje noko oppskrift på korleis leiken verken startar eller sluttar. Barna er sine eigne regissørar, dei skapar og finn opp leiken sjølv. Ofte høyrer eg vaksne sei «slik leika ikkje vi når vi var små», og det er i grunn rett. Barna tolkar omverda gjennom leiken (Skram, 2016, s.64) Då vert det naturleg at leiken endrar seg frå generasjon til generasjon. Men sjølv om sjølv leiken har endra seg, så er det forsett ein ting barna må øve på. Barna må øve seg på og forstå leikekoder, læra seg å forhandla om korleis

leiken skal være og evne til samarbeid om felles leik med andre barn. I leiken får barna spela ut kjensler med andre barn (Lillemyr, 2011, s.42), leike ut det ein føler, på godt og vondt, og kunne setja seg inn i andre barn sine følelsar, visa empati. Barna bruker kroppsspråk og mimikk i leiken som signal og i samspel er dette viktig for at alle skal forstå leiken. Leiken skal engasjera barna og den endrar fort karakter, frå strengt alvor til glede og fryd (Lillemyr, 2011, s.44). Så å leike er ein ganske så avansert aktivitet og det krevst mykje øving, prøving og feiling. I rolleleiken krevst det endå meir av barna sine kommunikasjonsevner. Dette er kommunikasjon på høgt plan. Barna metakommuniserer og må tolke både kroppslig og verbale samspel, og sette dei i samanheng om felles leik (Skram, 2016, s.59). Eit slikt avansert kommunikasjonsforum gjev barna gode erfaringar. Dei må snakka saman for å bli einig om kva dei skal leike og må ofte løyse konflikhtar med forhandlingar og refleksjon.

Boltreleik er ein fysisk leik som omhandlar bevegelse og samspel med andre barn. Eide-Midsand (2015, s.23) seier om boltreleik at bevegelse er det sentrale i boltreleiken, og at det må være to eller fleire barn i samspelet. Om det er å klatre i tre, leikeslås eller springa saman omkring, dei tonar seg inn i kvarandre sin glede over leiken. Andre kjenneteikn er at rollene blir bytta om, dei vekslar mellom kven som for eksempel blir jaga, og kven som «har han». Dei må kommunisera i leiken, og tidtaking har ein betydeleg rolle. Eide-Midsand (2015,s.23) samanliknar boltreleiken til barna med fleire ulike dyreartar når dei leikeslås. Gjennom bevegelse, mimikk, byting av roller, kroppsspråk, tidtaking og sjølvdemping kommuniserer barna med kvarandre. Sjølvdemping forklarar han med at den sterkaste ikkje alltid er sterkast, men lar den andre parten vinna i blant, eller oftare. I boltreleiken ser vi ofte forskjell på gutar og jenter. I følgje Eide-Midsand (2015,s.31) så viser forskning at gutar i gruppe er meir fysisk aktive og aggressive enn jentene. Dei viser krefter mot kvarandre og har ein meir høgrøysta sjølvhevdning. Alder har og ein innverknad på kor aktive barna er i leiken, og det spelar og inn på kven barna føretrekk å leike med. Jo eldre barna vert, jo meir vel dei å leike med barn av same kjønn som dei sjølve.

Dramatisk leik er en definisjon på alle typar late-som-om-lek. Gjennom leiken skaffar barna seg verdifull kompetanse rundt omgrepsforståing, ordforråd og evne til å bruke språket aktivt. Og like viktig er den sosiale utviklinga i samspill og samhandling med andre barn (Heggstad 2012, s.45). Det vil seie at det er mange typar leik som er dramatisk leik. Rolleleik og fantasileik er døme på dramatisk leik, då utforskar barna andre identitetar og tek andre rollar frå fantasiverda si. Barna

går ut og inn av fiksjon og er i «late som» roller. Sæbø (2010, s.45) seier om dramatisk leik at det er eit uttrykk for fleire typar leik som vi kjenner godt frå barnehagekvardagen. Rolleleik, liksom leik, fiksjonsleik og symbolleik. Så fellesnemnaren er at barna trer inn i ein mental tilstand og leikar ut sine fantasiar og førestillingar og utforskar andre identitetar.

2.2 Medialisering

Barn vert påverka av media, og dette har auka i takt med tilgjengelegheit til moderne media i samfunnet. Alle tradisjonelle media har ein gong vore nye (Staksrud ,2012, s.159). Våre barn veks opp med mobiltelefonar, nettbrett og digital media påverknad som ikkje vi opplevde i vår barndom. Det er ei samfunnsutvikling som er i stadig endring. Johansen (2012, s.26) seier at medialisering i leiken ikkje berre utspeler seg med inspirasjon frå media, men at media er både leiketøy i seg sjølv og ei referanseramme for barna. Media påverkar nåtidas sosiale og kulturelle prosess. Johansen (2015, s.24) samanliknar medialisering med eit dataspel som har utgangspunkt i eit fysisk spel, til dømes sjakk. Dette definerer ho som direkte medialisering . Med indirekte medialisering så tek barnas leik utgangspunkt i fortellingar og karakterar dei kjenner gjennom media for så å leika det ut på si eiga måte (Johansen 2015, s.25). Rolleleiken tek ofte utgangspunkt i det eit barn opplever og blir eksponert av gjennom media . Dette viser seg også i Alvestad, M. , Jernes, M., Knaben, Å,D.& Berne, K. (2017) at barn er inspirert av og uttrykker tydeleg i leiken at dei tar med seg erfaringar frå medieeverda, og leikar det ut. Det er den moderne barndommen som har vekse fram, og den er komen for å bli, og vil utvikla seg vidare.

2.3 Vaksenrolla og digital kompetanse

Det er avgjerande for barn i barnehagen korleis dei vaksne er aktive i rolla si, og korleis vaksne forstår barna og tonar seg innpå dei. At dei vaksne saman med barnet viser forståing, som dei erkjenner med ord, mimikk og kroppsspråk. Stern (uå) (sitert i Haugen, Løkken & Røthle , 2015, s.61-63) bruker omgrepet sosial referering, barnet les den vaksne sine kjensleuttrykk og vurderer om det er trygt , godt, greitt, eller en bør være på vakt. Korleis vi vaksne tonar oss inn i barna sin leik og rettleier dei er avgjerande for barn sin utforsking og oppleving. Når barna invitere dei vaksne inn i leiken så vitnar det om vaksne som har ein mottakeleg og avventande haldning, og

tilpassar seg leiken (Bae, B. 2004 ,s. 135). Når ein som vaksen set ord på kjensler og opplevingar så vil barnet identifisera egne erfaringar og gje dei ei større forståing , og ein trygghet til den vaksne rollemodellen. Men samtidig kan det i følge Bae, B. (2004 ,s.23-24) skje at pedagogane er for ivrig i dialog med barna, at dei grip inn i samspelet utan at barnet har signalisert ønske. Den vaksne set egne mål og planar framfor barnet sitt behov, og kan dermed hemme både intensjonar og opplevingar for barnet. Manen (1993) (sitert i Haugen, Løkken & Røtne , 2015,s.141) skriv om pedagogisk takt, graden av deltaking i leiken vil variera utifrå den vaksne sin evne til å føle og sjå barnets behov.

Digital kompetanse

At dei vaksne har styrka digital kompetanse er eit viktig poeng i vårt medialiserte samfunn. Digital kompetanse er kunnskap, ferdigheiter, haldningar og reflektert bruk av informasjons og kommunikasjons teknologi (Bergersen, A. 2010 s., 77). Barndommen har endra seg og er svært ulik det den var for 30 år sidan. No veks barna opp med nettbrett og mobiltelefonar og brukar dei både som leikar og i leiken. Rammeplanen (KD 2017 ,s.,45) seier at vi som jobbar i barnehagen skal vurdere barnas media bruk, om den er relevant og eigna, og delta aktivt saman med barna. For at vi skal klare det så må vi innhente kompetanse og forståing rundt digitale media. Jæger (2012, s.145) skriv at media erfaringane til barna skapar grobottn for rolleleik, nye fortellingar, utvikling av nye leiketøy og nye samspelrelasjonar. For at vi vaksne skal klara og forstå kva barna leiker er det viktig at vi held oss oppdatert. Dette kjem og fram i Alvestad, M. et.al., (2017) sin forskning der funna viser at barnehagebarna har ein større kunnskap om digitale media enn barnehagelærarane. Nokre av barnehagelærarane i undersøkinga klarte likevel å bruka barna sine erfaringar frå spillverden til å utvida omgrep og læring kring temaet, ved å bruka si pedagogiske kompetanse. Leiken vart inspirert av digitale media, og barnehagelæraren klarar å tilføre ny læring, inspirasjon og narrativ kompetanse til barna. Mykje handlar om normer og verdiar. Det er sjølvstakt at når barn blir eksponert frå mange digitale media så vil det påverke leiken deira. Men det betyr ikkje at det går i feil retning. Johansen (2015, s.,16-17) seier at sjølv om barn brukar media aktivt frå ganske tidleg alder, så betyr det ikkje at dei har slutta å leike. Tvert imot, barna utforskar og utfoldar nye leikeformar gjennom media inntrykk.

3.0 Metode

I dette avsnittet vil eg presentera forskingsmetoden som eg har valt, og kvifor eg valte den. I følge Rognasal (2015,s.31) er metode å erverve ny kunnskap på en systematisk og etterprøvbar måte. Ikkje nødvendigvis med å finne nye funn, men ofte får ein eit resultat som støttar større forskingar. Det vil kort sagt sei at andre kan etterprøva oppgåva mi med same metode med å gjera same undersøkingar og få same resultat. Dalland seier metode er reiskapen der vi vil undersøka noko (2012, s.112).

3.1 Kvantitativ og kvalitativ metode

Nokon vel å bruke ein kvantitativ metode, denne metode gir data i form av målbare einingar. Ein kan laga grafar, prosentar og foreta regneoperasjonar (Dalland, 2012,s.112). Statistikk og gjennomsnittsmålingar er ofte ein ting ein vil måla med å bruke denne metoden. I mi oppgåve vil eg ikkje få fram det eg ønskjer av svar ved å bruke ein kvantitativ metode. Difor har eg valt å bruke intervju som metode, ein kvalitativ metode for å finna svar på mi problemstilling: **Korleis opplev barnehagepersonalet 5 åringen sin medialiserte leik i barnehagen ?**

Kvalitativ metode er data i form av ord, setningar og uttrykk (Jacobsen, 2013,s.56). Ved å bruke denne metoden så vil eg få eit breiare grunnlag av svar på intervjuet. Eg har ein førskulelærer som har jobba mange år i barnehagen som skal vera med i pilotstudiet mitt. Der legg eg fram spørsmåla eg har laga i intervjuguiden min, og prøver dei ut på piloten min som gjev meg konstruktive tilbakemeldingar. Så justerer eg spørsmåla utifrå tilbakemeldingane frå piloten. Eg vil bruke opptakar under intervjuet og transkribera dei etterpå. Dette vel eg for at eg er sikker på at eg har fått forståing for svara i intervjuet, ein kvalitetssikring for meg sjølv. Eg har og valt å ta med ein praksisforteljing frå min eigen arbeidsplass i innleiinga. Dette fordi eg opplevde at forteljinga hadde ein direkte kopling til problemstillinga mi og vaksenrolla i barnehagen.

3.2 Etisk refleksjon

Eg har valt meg fire informantar, to barnehagelærarar og to assistentar. Til barnehagane har eg sendt mail til styrar med informasjon om studiet mitt, og førespurnad om å få intervjuet aktuelle kandidatar. Eg har gjort et strategisk val av informantar. I følge Dalland (2012,s.117) så er eit strategisk val når ein har valt nokon som har kunnskap om emnet. Når eg rettar meg til mine

informantar så er det mykje meir enn berre lovar og reglar eg må forhalda meg til. Både korleis eg planlegg, gjennomfører og behandlar informasjonen eg innhentar, samt vernar om personopplysningar har ein betydning for oppgåva (Dalland 2012, s. 95). Informantane og barnehagane vert anonymisert og informantane har fått informasjon om at dei kan trekka seg når som helst frå intervjuet, eller trekka det tilbake i etterkant før eg leverer inn oppgåva mi. I forkant har dei og fått informasjon om kva intervjuet handlar om og kor mykje tid som er estimer til intervjuet (Dalland 2012, s.105). Eg vel å ikkje gje ut spørsmåla før intervjuet for eg ynskjer å få erfaringsbaserte svar, og ikkje direkte teori som dei kan lesa seg opp på.

3.3 Reliabilitet og validitet

Når eg skriv oppgåva er det viktig at oppgåva mi er påliteleg. Ringdal seier om reliabilitet at det viser pålitelegheit når det ved gjentatte undersøkingar viser det same resultatet (2013, s.96). Men det kan oppstå små feilmargar, kanskje visst informantane har uklare svar på intervjuet, eller ein ikkje har vore nøye nok med å notera svar. Då må det framkoma i oppgåva mi, for det har betydning for undersøkinga mi. Validitet er gyldigheita på undersøkinga mi, om eg faktisk målar det eg vil måle (Ringdal 2013, s.96). Det gjev meg ein peikepinn på at eg er på rett veg med undersøkinga mi om eg får svar på **Korleis opplev barnehagepersonalet 5 åringen sin medialiserte leik i barnehagen ?**

4.0 Empiri

I denne delen vil eg presentera svara eg fekk frå informantane mine og bruka det som er relevant for problemstillinga mi. Undervegs har ein av informantane mine trekt seg på grunn av sjukdom. Eg vurderte om eg skulle finna ein ny, men ettersom tida gjekk fort og svara eg fekk frå dei tre andre informantane var nyttige så blei det med dei tre.

Eg har valt å nytta dei same kategoriane som eg presenterte i teoridelen, der leik, boltreleik og dramatisk leik er under same kategori. Informantane vert presentert som assistent A, assistent B og barnehagelærar C.

4.1 Leik, boltreleik, dramatisk leik

Generelt om ulike typar leik så svarar assistent A at ho erfarer ein variert leik blant dei største barna. Mykje av leiken speglar barna sine opplevingar og uttrykk som ho kjenner igjen frå moderne media. Ho såg at nokon meistarar godt å ta rolla, regien og starte leiken, mens andre trengte støtte frå vaksne både til å komme inn i leiken og være der ein stund. Ho såg og forskjell på dei ulike aldersgruppene i barnehagen og gutars og jenters leikemønster, jo større barna var jo meir herjeleik vart det. Men ho såg det positivt at dei meistra godt å dramatisere, vera i «late som leiken» og fleire barn torde å gå over i nye roller.

Assistent B sa at det ikkje var forskjell på gutar og jenters leik. Vidare seier ho

«at nokon barn styrer leiken meir enn andre».

Ho seier at den vaksne sin rolle har stor betydning på kvaliteten til barna sin leik, korleis den vaksne legg til rette for ein god leik og er støttande rundt barna.

«Mykje av leiken startar ofte som ein fin og roleg rolleleik med dyr, men til slutt så blir det herjeleik der barna sjølv går inn i rolla som dyr».

Ho såg og kjende igjen at mykje av leiken kom frå moderne media, og den fort kunne bli voldsom. Samstundes såg ho at nokon av barna som var litt tilbakehalden blei «tøffare» når dei gjekk inn i sånn type leik, det såg ho på som positivt.

Barnehagelærer C sa at mykje av leiken i hennar barnehage bar preg av daglegdagse hendingar, spesielt hos jentene.

«Barna gjenskar ofte samlingsstundar og bursdagsfeiringar til punkt og prikke. Det er variasjon av kven som får dei ulike rollane i leiken, men ofte leiker jentene og gutane ulike leikar».

Gutane leika meir fysisk leik som dinosaurar og sverdleikar. Og ho drog kjensel på uttrykk frå moderne media som YouTube. Ho seier at gutane sjølv fortel om ting dei har sett og høyrd frå desse media. Barnehagelærer C erfarar at jentene ofte inviterte vaksne med inn i leiken, mens gutane gjerne stoppa litt opp visst ein vaksen blei med.

4.2 Medialisering

Alle tre informantane seier at dei gjenkjenner ord, uttrykk og bevegelsar i leiken som kjem frå ulike digitale media.

Assistent A såg mykje «Ninjago» og «superhelt» leik blant gutane. Ho såg på mykje av leiken som positiv, for dei lærte seg å gå inn i ulike roller, og dei litt meir forsiktige barna gjekk ofte ut av komfortsonen når dei vart «superheltar». Anna og Elsa var og godt synleg blant jentene, men ho såg det mest blant dei yngste barna.

Assistent B seier

«barna brukar mykje «vaksne» ord og uttrykk når dei leikar. Eg kjenner det igjen fordi eg har ein son som er 6 år. Det bekymrar meg litt for eg høyrer han brukar mange ord og uttrykk frå spelverden , og det er ikkje alltid han forstår kva dei betyr».

Ho seier og at «politi og røver» leiken er sjeldan å sjå i barnehagen, ho hugsar sjølv då ho var lita og leike det masse, men no er det sjeldan ho ser slik leik blant barna.

Barnehagelærer C seier at guteleiken ofte har utspring frå noko dei har sett på tv eller spel.

«Gutane treng ikkje veksle mange ord om leiken dei skal leike før dei er på «nett». Det er tydeleg at dei ser og spelar dei same spela , dei skjønner kva dei skal leike, og kven dei skal være» ,seier ho.

Ho seier og at ho føler at barna har mange fleire plassar å få idear og inntrykk frå, at derfor er det mykje annleis enn då vi var små.

Alle tre informantane seier i intervjuet at dei tykkjer leiken har endra seg dei siste åra. Gutane har ein mykje meir fysisk herje leik, og dei ser mykje meir samanheng mellom media og leiken. Både assistent A og barnehagelærer C seier at barna er meir «vaksen» i framtoningen sin når dei leikar. Og at dei som vaksne ikkje alltid forstår leiken deira. Begge to seier og at det kan være fordi dei sjølv ikkje er godt nok oppdatert på dei moderne media, at dei misforstår leiken grunna manglande kompetanse.

4.3 Vaksenrolla og digital kompetanse

Vaksenrolla

På spørsmål om korleis dei vaksne ville gå inn i leiken visst dei måtte inn å rettleie barna svara assistent A at ho ville gått inn å rettleia dei så ungane forstod kva ho meinte. Ho vil ikkje bruke ukjente vaksne ord, men vise med kroppsspråk, og med enkle ord. Videre seier ho

«Eg vil prøvde å komme meg inn i leiken, ikkje avbryte den. Men i enkelte tilfelle så må eg avbryta leiken, spesielt visst det er mange superheltar som girar kvarandre opp. Då synes eg det er vanskeleg å rettleia alle på ein gong, då pleier eg å dele dei og snakka med dei ein etter ein».

Vidare seier ho at ho vil starte opp igjen leiken etter ho har snakka med alle barna.

Assistent B seier ho vil gå inn å endre leiken. Ho vil forklara på ein fin måte at «sånn leiker vi ikkje». Kanskje få dei til å leike det på ei anna måte som ikkje blei så voldsom, eller så må dei avslutta.

Barnehagelærer C seier at ho er opptatt av å rettleie barna i leiken. Ho bruker ein leikande inntoning, og tar på seg en liten «usynleg» rolle, rettleier og trekk seg tilbake. Ho seier

«Herjeleiken er ofte ein leik som alle vil vera med på og likar å leike».

Ho pleier å spør om alle er med på leiken, og er dei det så får dei rom for å leike vidare, sjølv om det kan sjå voldsomt ut.

Digital kompetanse

På spørsmål om eigen digital kompetanse har betydning for forståinga av barnas leik så svarar assistent B at det ikkje har betydning. Ho seier

«Eg forstår som oftast barnas leik for eg har barn heime i same aldersgruppe som ser og høyrer på dei same tinga som dei i barnehagen».

Assistent A og barnehagelærer C svarar at det er viktig at dei følgjer med «i tiden» både med kva som skjer på TV og i spillverden. Desse informantane har begge vaksne barn heime. Dei seier vidare at dei har stoppa leik som har vært god for barna, men som dei sjølv ikkje har forstått. Dei

var opptatt av korleis dei tona seg inn på barna og leiken, og bruke meir tid til å observere før dei eventuelt braut inn i leiken. Begge to seier at dei brukar tid på å halda seg oppdatert i spel, TV og media verden, og oppmoda kollegaene sine til å gjer det same.

Om barna sin digitale kompetanse og korleis den kjem til uttrykk i barnehagen så svara alle tre informantane at den viser seg i leiken. Spesielt i uteleiken, og i gutane sin leik. Assistent A trekk fram superhelt leiken med Hulken, Ninjago, Batman og hos jentene Anna og Elsa leiken. Alle seier og at den digitale kompetansen viser seg frå barna er ganske så små, det er ikkje bere hos dei største i barnehagen.

5.0 Drøfting

I denne delen vil eg drøfta dei mest relevante empiriske funna om korleis barnehagepersonalet opplev 5 åringer sin medialiserte leik i barnehagen, og setje det opp mot relevant teori frå kap. 2.0. Eg har valt å dele opp i dei tre same kategoriane som eg har i teori og -empiri delen.

5.1 Leik, boltreleik, dramatisk leik

Gjennom leiken så gjer barnet seg viktige erfaringar, og dei leikar ut hendingar og opplevingar. Barnehagelærer C fortel om barna som gjenskapa samlingsstunder og bursdagsfeiringar i barnehagen. Dette samsvarar med Skram (2016,s.64) som skriv at barna tolkar omverda gjennom leiken. Dei gjenskar felles opplevingar og inntrykk med andre barn utifrå indre motivasjon, og det som gir dei mening for dei i her og nå situasjonar. Videre seier ho at gutane er veldig på «nett» med kvarandre og dei treng ikkje utveksle så mykje ord i leiken før dei veit kva dei skal gjer. Jamfør Eide-Midtsand som samanliknar boltreleiken til barna med ulike dyreartar når dei leike slåst. Gjennom kommunikasjon og samspel bruker barna kroppsspråk, bevegelse, mimikk, tidtaking og byting av roller (Eide-Midtsand 2015,s.23). Dette såg og Assistent B i sin barnehage. Gutane hadde meir lyd og motorikk enn jentene, spesielt i uteleiken seier ho. For barna kan eit blick være nok til at eit samspel oppstår, og leiken er i gang.

Assistent A snakkar om forskjellen på gutars og jenters leik i denne aldersgruppa. Ho opplev at gutane var mykje meir fysisk i leiken og det lett blei herjeleik. Eide-Midtsand seier at forskning

syner til at gutar i gruppe er meir fysiske aktive og aggressive enn jenter. Mykje handlar om sjølvhevding, og det vert meir synleg jo eldre barna blir Eide-Midsand (2015, s.31). Assistent A seier og at dei største barna har ein variert leik, og dei er flink til å ta regi og ulike roller i leiken. Ho såg det som positivt at dei var mykje i «late som leiken» og tar nye roller. Jamfør Heggstad som skriv at dramatisk leik er ulik type leik der barna skaffar seg kompetanse rundt omgrep, språk og samspel med andre barn Heggstad (2012, s.45).

5.2 Medialisering

Barn i dag veks opp med mykje påverknad av media rundt seg. Det kan ikkje samanliknast med då vi var små. Det blei mykje snakk rundt dette temaet med mine informantar. Fleire gonger sa dei at «slik leika ikkje vi då vi var små». Då var det «politi og røver» leik. Alle mine informantar opplevde at dei gjenkjente ord, uttrykk og i bevegelsen i leiken frå ulike media. Barna leiker det som dei opplev gjennom ulike mediakanalar. Dette seier Alvestad, M., Jernes, M., Knaben, Å,D.& Berne, K. (2017) noko om i forskinga si. At barna er inspirert av og uttrykker tydeleg i leiken det dei tar med seg erfaringar frå mediaverden og leikar det ut. Barna nyttar moderne media på mange ulike måtar. Som Johansen (2015, s.25) seier om indirekte medialisering at barna tek utgangspunkt i kjente fortellingar og karakterar og leikar det ut på eigen måte. Dette seier alle tre informantane noko om i intervjuet. Dei opplever at dei kjenner igjen superheltar, omgrep og ord frå moderne media som barna leiker ut. Både som leiketøy og som referanseramme i sjølve leiken. Dette såg eg og sjølv i barnehagen min. I innleiinga mi har eg ein praksisforteljing der min pedagogiske leiar fanga barna sin interesse for Taurus, og ho gjekk impulsivt inn i leiken med barna og føya til nye element. Pedagogen og barna brukte referanse- ramma for å vidareutvikla leiken. Jamfør Johansen (2015, s.25) som samanliknar eit dataspel som har utgangspunkt i eit fysisk spel. I dette tilfelle har ein tv- serie utgangspunktet og fører til eit fysisk spel om same tema.

5.3 Vaksenrolla og digital kompetanse

Vaksenrolla

Vaksenrolla i leiken kan vise store ulikheiter. Under intervjuet mine så hadde eg spørsmål om korleis dei vaksne gjekk inn i rettleiarrolla visst leiken vart for «herjete». Nokon ville bryte opp leiken mens andre prøver å bevare leiken med litt rettleiing. Assistent A var opptatt av å bevare

leiken og prøve å koma inn i den i staden for å avbryta den. Med å tona seg inn på leiken og bruka ord og uttrykk som barna forstod. Manen (1993) sitert i Haugen, Løkken & Røthle (2015,s.141) skriv om pedagogisk takt, graden av deltaking frå den vaksne i leiken, måten den vaksne går inn i leiken utan å øydelegge og bryte opp leiken. Denne måten nyttar og barnehagelærer C . Ho var opptatt av å ha ei leikande inntoning. Assistent B ville gå inn å endre leiken, med å få dei til å leika noko som ikkje var så voldsomt. I følgje Bae, B. (2004 ,s.23-24) så skjer det at vaksne grip inn i leiken og set et eigne mål og planar framfor barnet sitt behov, og kan dermed hemme både intensjonar og opplevingar for barnet.

Digital kompetanse

Digital kompetanse er ulik frå barnehagar og enkelt personar. Informantane mine hadde noko likt syn og meining om digital kompetanse og kor viktig dei meinte det var i deira arbeid.

Rammeplanen (KD 2017,s.,45) seier at vi som jobbar i barnehagen skal vurdere barna sin mediabruk, om den er relevant og egna, og delta aktivt saman med barna. Assistent A og barnehagelærer C seier i intervjuet at dei prøver å halda seg oppdatert i det som skjer i TV og spelverda, slik at dei ikkje stoppar leik som er god for barna. Assistent B seier at ho får erfaring frå mediaverden heime for ho har barn i den aktuelle alderen. Dei tillèt at barna utforskar nye vegar i leiken, slik som rammeplanen seier. Dette visar seg og i Alvestad, M. et.al.(2017) sin forskning der barna syner større kunnskap om digitale media enn barnehagelærarane. Så viktigheita av at vaksne i barnehagen helt seg oppdatert slik informantane seier viser seg som reell.

Alle tre informantane meiner at barnas digitale kompetanse kjem til uttrykk gjennom leiken. Dei såg ulike leiker med superheltar og andre kjente figurar frå moderne media både hos både gutar og jenter. Johansen (2015, s.,16-17) seier at barn bruker media aktivt frå ganske tidleg alder, dei utforskar og utfoldar seg i nye leikeformar inspirert av moderne media. Barnehagelærer C sa i intervjuet om barns leik og påverknad frå moderne media at gutane fort skjønnte kva leiken handla om og var på «nett» med kvarandre med små teikn. Dette ser eg i samsvar med det Jæger(2012, s.145) seier om at media erfaringane til barna skapar grobotn for rolleleik, nye fortellingar, utvikling av nye leiketøy og nye samspelrelasjonar.

6.0 Avslutning

I oppgåva mi har eg fordjupa meg i teori, og hatt intervju av tre informantar for å finne ut meir om **korleis opplev barnehagepersonalet 5 åringen sin medialiserte leik i barnehagen ?**

Informantane mine såg ein samanheng mellom moderne media og barna sin leik. Dei kjende igjen superheltar og ulike ord og omgrep frå media. Leiken har utvikla seg i retning der han er påverka av det barna opplever og erfarer gjennom moderne media. Informantane opplevde at leiken ofte vart meir fysisk, spesielt blant gutane, med superheltar som førebileta. Men barna brukte kunnskapen sin og gjekk inn i ulike rollar i leiken, dei forstod leikekoder, meistra tidtaking og rollefordeling. Dei leiker som før berre med andre påverknadskanalar. Barn i dag har veks opp med moderne media som set sitt preg på kvardagen deira. Dette bekreftar og informantane.

Eg sit igjen med fleire funn som eg meiner er viktig for forståinga rundt barns medialiserte leik. Vi som barnehagepersonalet må ikkje trekka forhasta konklusjonar rundt leiken. Ved å observera og tona oss inn på leiken, så kan vi fanga opp kva dei leiker og tilføre nye element. Vi må bruka meir tid til å oppdatera oss i den digitale verden . Sjå på barne-tv eller prøv ut eit play-station spel. Og oppfordre kollegaer til å gjere det same. Då vil fleire få forståing for barnas medialiserte leik, og evne til å rettleia barna og vera eit støttande stillas til å vidareutvikle leiken til nye høgder.

7.0 Litteraturliste

- Alvestad, M. Jernas, M., Knaben, Å,D.& Berner ,K. (2017) *Barns fortellinger om lek i barnehagen i en tid preget av moderne medier*. https://www-idunn-no.galanga.hvl.no/npt/2017/01/barns_fortellinger_om_lek_ibarnehagen_i_en_tid_preget_avm henta 11/10 2018
- Bae, B. (2004) *Dialogar mellom førskolelærer og barn -En beskrivande og fortolkande studie*. Høgskolen i Oslo
- Bergesen, A., Gjerde, H. & Helland, S.(2010) *Digital kompetanse i barnehagen*. Bergen. Fagbokforlaget. Kap 5
- Dalland, O.(2012) *Metode og oppgaveskriving*. Oslo. Gyldendals akademiske
- Eide Midtsand, N.(2015) *Boltrelek og leikeslåsing*. Oslo. Kommuneforlaget
- Haldar, M., Frønes I.,(1998) *Digital barndom*. Oslo. Ad Notam Gyldendal AS.
- Haugen, S., Løkken, G. & Røthle, M. (2015) *Småbarnspedagogikk Fenomenologiske og estetisk tilnærminger*. Latvia. Cappelen Damm Akademisk
- Heggestad, K., M. (2012) *7 veier til drama. Grunnbok i dramapedagogikk*. Bergen. Fagbokforlaget
- Jacobsen, D., I. (2013) *Forståelse, Beskrivelse og forklaring*. Oslo. Høyskoleforlaget. Kap. 3.
- Johansen, S., L. (2015) *Barns liv og lek med medier*. Oslo. Cappelen Damm
- Johansen, S., L. (2012) *Den medialiserte leg*. Jæger, H. & Torgersen, J., K. (Red) *Medialisert barndom* (20-29) Oslo. Universitetsforlaget
- Jæger, H. (2012) *Barndommens medialisering- og de voksne*. Jæger, H. & Torgersen, J., K. (Red) *Medialisert barndom* (144-156) Oslo. Universitetsforlaget

- Kunnskapsdepartementet. (2017). *Rammeplan for barnehagen: Forskrift om rammeplan for barnehagens innhold og oppgaver*. Oslo: Utdanningsdirektoratet
<https://www.udir.no/globalassets/filer/barnehage/rammeplan/rammeplan-for-barnehagen-bokmal2017.pdf> hentet 29/08-18
- Lillemyr, O., F. (2011) *Lek- opplevelser-læring i barnehage og skole*. Oslo. Universitetsforlaget.
- Ringdal, K. (2013) *Enhet og mangfold*. Bergen. Fagbokforlaget
- Rornsaa, A.(2015) *Bacheloroppgaven*. Oslo. Universitetsforlaget. Kap.2.
- Skram, D.(2016) *Barns utvikling leik og læring*. Oslo. Det norske samlaget.
- Staksrud, E. (2012) Mamma -hvorfor er TV så kjedelig. Jæger, H. & Torgersen, J., K. (Red)
Medialisert barndom (157-168) Oslo. Universitetsforlaget
- Sæbo, A., B. (2010) *Drama i barnehagen*. Oslo. Universitetsforlaget

7.0 vedlegg

7.1 Samtykkeskjema

Vedlegg Samtykke til intervju

I forbindelse med barnehagelærer utdanninga mi ved Høgskulen på Vestlandet, avdeling Førde, skriv eg no bacheloroppgåve. Som metode for oppgåva mi så har eg valt ein kvalitativ metode med intervju av barnehage personell. Eg ynskjer å intervjuja både barnehagelærarar og assistentar.

Mitt tema er : **Korleis opplever barnehagepersonalet 5 åringen sin medialiserte leik i barnehagen ?** Eg har laga ein intervjuguide med spørsmål som vinklar seg mot problemstillinga mi frå fleire hald, og vil bruka opptakar under intervjuet for å sikra at svara frå kandidatane blir riktig oppfatta av meg.

Intervjuet er frivillig og kandidaten står fritt til å trekke seg når som helst. Alle opplysningar knytt til tilsette, avdelinga og barnehagen vil være anonymisert, og vert sletta når oppgåva mi er innlevert til Høgskulen på Vestlandet . De kan oppbevare samtykkeskjemaet i barnehagen til oppgåva er levert.

Intervjuet vil ta mellom ein halv og ein time.

Rettleiaren min ved HVL er Eivind Rogne Eivind.Rogne@hvl.no om det skulle vera fleire spørsmål.

Eg ynskjer å intervjuja _____ i _____ barnehage.

Stilling i barnehagen: _____ Sted,

dato: _____ Intervjupersonens

underskrift: _____

7.2 Intervjueguide

Vedlegg 2

Intervjuguide.

Bakgrunnsopplysningar:

1. Din alder?
2. Kor lenge har du jobba i barnehage?
3. Kva utdanning har du?

Først vil eg fortelje litt om kva Bacheloren min går ut på, og temaet mitt for oppgåva. Eg vil definera nokre omgrep; medialisert leik, dramatisk leik, herjeleik og digital kompetanse.

Korleis opplever barnehagepersonalet 5 åringen sin medialiserte leik i barnehagen?

1. Kva tenkjer du om barna sin leik og påverknad av moderne media som til dømes; spel, tv seriar, data, Xbox, Playstation, mobil og nettbrett appar ?

2. Korleis opplev du 5 åringane sin leik , er det forskjell på gutar og jenter sin leik ?

- gje døme frå egne erfaringar

3. Kor viktig trur du din digitale kompetanse er for å forstå barna sin medialiserte leik i barnehagen?

4. Korleis kjem barn sin digitale kompetanse til uttrykk i barnehagen

5. Utifrå egne erfaringar; opplev du 5 åringen sin leik som positiv eller negativ?

Stikkord; herjeleik, dramatisk leik, støy.

- Kan du gje døme frå ulike erfaringar?

6. Visst du som barnehagelærer/assistent må gå inn i leiken og rettleie barna (i type leik som nemnd i spørsmål nr. 5) korleis opptrer du i rolla di då?

7. I forhold til moderne mediet og påverkingskrafta den har på barn , korleis erfarer du leiken no kontra for fem år sidan ?

- Gje døme på erfaringar

8. Korleis erfarer du barnas «dramatiske leik» ?

- Gje døme på erfaringar

