

RESURSSTARKA BARN

Spelet *Djurvännernas äventyr*

Susanne Davidsson, Lena Storbacka-Järvinen & Jenny Wiik





Resursstarka barn –
Spelet *Djurvännernas äventyr*

Susanne Davidsson, Lena Storbacka-Järvinen & Jenny Wiik

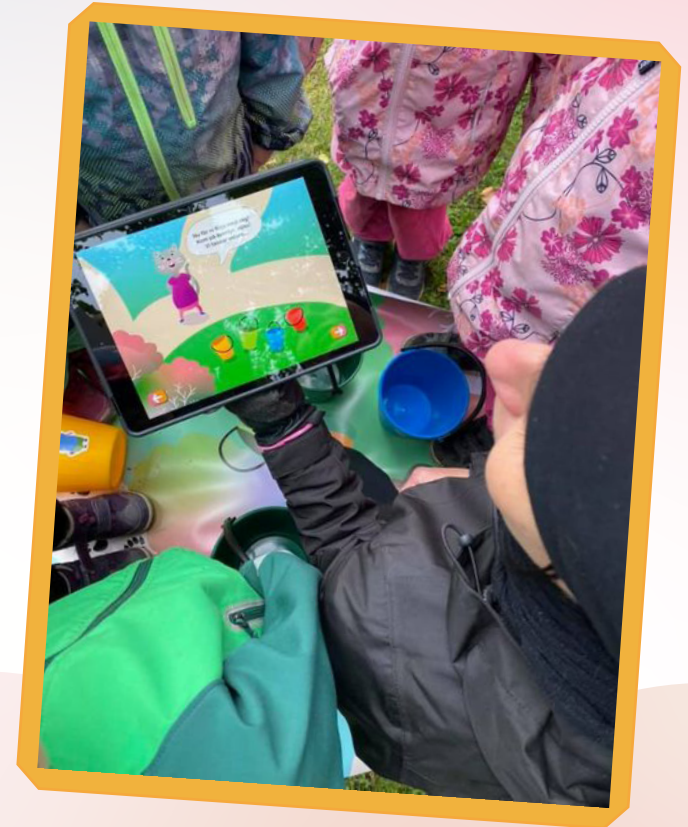
Yrkeshögskolan Novia 2022



INTRODUKTION

Djurvännernas äventyr är ett spel som spelas utomhus med en barngrupp. Spelets mål är att lyfta fram barngruppens och barnens resurser. Spelet består av appen *Djurvännernas äventyr* och spelmattor. Appen kan laddas ned från App Store. Spelmattorna kan laddas ned från webbsidan <https://resursstarkabarnprojekt.com/>. I spelet tränar barngruppen tillsammans sociala och emotionella färdigheter såsom samarbete, problemlösning, turtagning och att uttrycka olika känslolägen under ledning av en professionell. Spelet har utvecklats inom Yrkehögskolan Novias projekt *Resursstarka barn – stöd till socialt utsatta barn inom småbarnspedagogiken* (2020–2023).

En viktig del av småbarnspedagogiken är att stöda barns digitala kompetens. Personalen ska stöda barn att i samverkan med andra få spela, leka och använda digitala verktyg och appar. Det här främjar barnens kreativitet, multilitteracitet och förmåga att samarbeta. I spelutvecklingen har synen på barnet som en aktiv och kompetent aktör varit central. I den här publikationen beskrivs spelets bakgrund, utvecklingsprocess och hur det spelas med barngruppen.



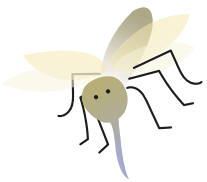
SPELETS BAKGRUND

Som utgångspunkt för spelutvecklingen fungerade projektets publikation *Resursstarka barn – Stöd till socialt utsatta barn inom småbarnspedagogiken* och den sociala och emotionella kompetensprofilen som finns beskriven i den. Spelets idé och innehåll är utarbetat av projektteamet. Personal vid institutionen för konst och kultur inom Yrkeshögskolan Novia har ansvarat för programmering och kodning av appen.

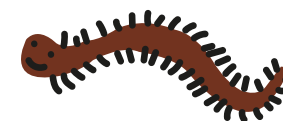
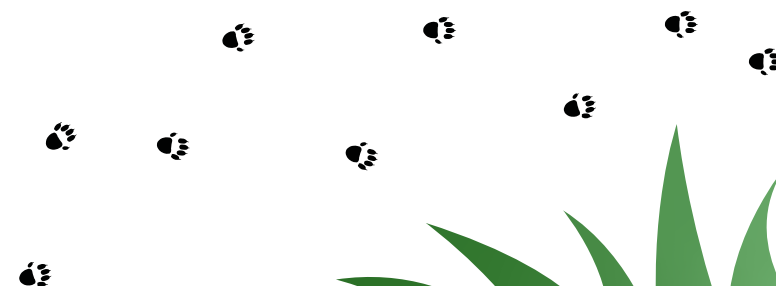
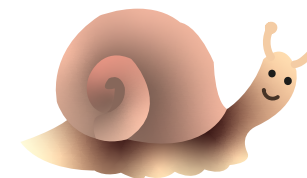
Under Coronapandemin våren 2020 flyttades tyngdpunkten inom småbarnspedagogiken till att ordna mera verksamhet utomhus. Då väcktes tanken om att utveckla ett spel som kan spelas ute. Dessutom uttalade personalen vid projektets samarbetsdaghem att det behövs mer digitalt material inom småbarnspedagogiken. Inom projektet konstaterades att det fanns få mobilappar med syftet att stöda barns sociala och emotionella färdigheter. Projektet valde att på basen av det här utveckla ett spel i form av en app samt tilläggsmaterial för att det ska kunna spelas utomhus.

I *Djurvännernas äventyr* tränar barn sociala och emotionella färdigheter i grupp. Spelet består av appen *Djurvännernas äventyr*, fysiska spelmatröor och spelpjäser. Spelet ska aktivera och tilltala små





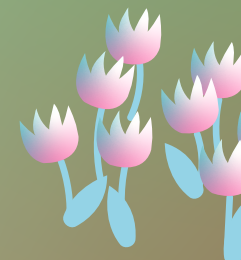
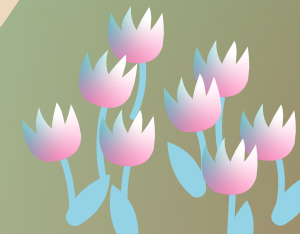
barn. Spelet spelas i varierande utomhusmiljöer, som ger barnen möjligheter att röra på sig, samarbeta och att använda sig av sin fantasi och kreativitet. Spelet styrs med appen som kan laddas ned från App Store. Via appen får barnen vara med i en berättelse tillsammans med djurvännerna Ralle, Valle, Mella och Lilla. Barnen får uppgifter som de löser tillsammans. Under spelets gång blir barnen också vana vid att använda en iPad i samarbete med andra.



PERSONALEN OCH BARNEN SOM MEDSKAPARE

Barnen och personalen vid projektets samarbetsdagem har fungerat som medskapare, vilket har varit centralt under hela spelets utvecklingsarbete. Det är viktigt att spelets målgrupp aktivt har fått vara med och testa och ge feedback under spelutvecklingsprocessen för att spelet ska bli användarvänligt, målinriktat och anpassat till småbarnspedagogiken. Personalens roll som medskapare har inneburit att den har fungerat som expertpanel under spelets utvecklingsprocess. Projektet har ordnat utbildningsdagar och workshops där personalen har gett feedback och tillsammans med projektteamet reflekterat kring hur man med uppgifterna i spelet kan träna de sociala och emotionella färdigheterna med barnen. Då nya versioner har gjorts utifrån feedbacken har personalen fortsatt med testningen av spelet i barngrupperna. Barnens roll som medskapare har varit att få delta i speltestningarna och de har fått ge feedback i samband med dessa.

Hösten 2021 besöktes alla samarbetsdagem av projektteamet. Under besöken spelade en person från projektteamet spelet med en eller flera barngrupper. I spelet deltog även personal från samarbetsdaghemmet. Speltillfällena observerades och dokumenterades av projektteamet för att samla in information om hur spelet fungerade i barngruppen. Barnens respons och kommentarer dokumenterades också. På detta



sätt fick projektet värdefull information direkt av målgruppens representanter om bland annat hur spelets stationer, uppgifter, den grafiska designen, spelets instruktioner och språket fungerade i den småbarnspedagogiska praxisen. Under tillfällena fick vi också ta del av barnens spontana kommentarer om uppgifterna och innehållet i spelet. Efter varje speltillfälle träffade projektteamet personalen som varit med och diskuterade igenom speltillfället för att få ytterligare respons.

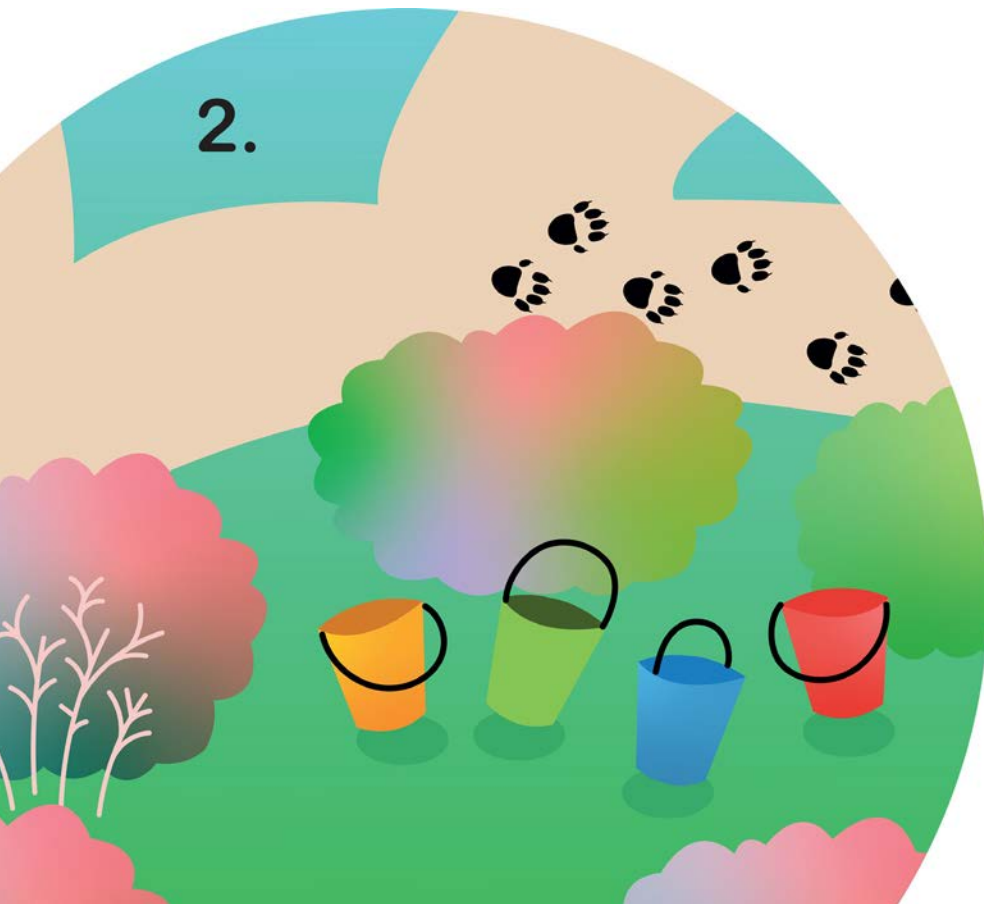
Vi jobbade tillsammans!



Vi kunde trösta!

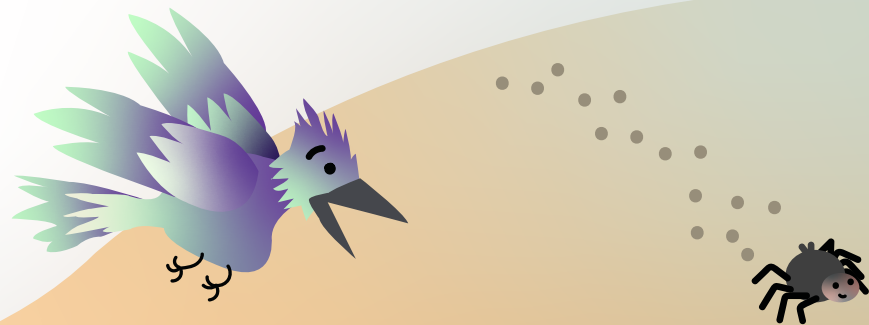


I slutet av hösten 2021 ordnades en avslutande workshop efter att alla uppdateringar hade gjorts. Då spelade personalen spelet och utvärderade det. Personalen delade även med sig av sina erfarenheter av att spela spelet i barngrupperna och gav tips på hur man kunde vidareutveckla det. Appen publicerades i App Store i december 2021.



SPELETS DESIGN



I arbetet med att utveckla en tilltalande och välanpassad produkt för småbarnspedagogiken är också den grafiska designen viktig. Utvecklingen av bildmaterialet i appen och spelmattornas design har gjorts i nära samarbete med projektets grafiska designer och illustratör. Spelets färger, former och scener har valts för att de ska kunna förmedla känslor och stämningar. I spelet har använts ljusa, glada och varma färger samt mjuka former som signalerar värme, omsorg och vänlighet. Spetsiga former har använts för att symbolisera farliga och spännande känslor. Bildperceptionen, det vill säga förmågan att tolka och uppfatta bilder, är inte ännu lika långt utvecklad hos små barn som hos äldre barn och vuxna, vilket bör beaktas i barncentrerad design. Bland annat behöver karaktärernas ansiktsdrag och uttryck vara tydliga. Små barn föredrar starka färger och kontrastrika bilder över verklighetstrogna bilder. Men de dras även till böjda linjer, variationer i konturer, komplexitet och rörelse.





I spelets bilddesign används symbolik som barnen förstår, tycker om och som de fascinerats av. Exempelvis djurvännernas tassmärken och insekterna på spelmattonerna är element som barnen har uppskattat. För att engagera och hålla barnens uppmärksamhet är det viktigt att det finns moment av spänning och aktivitet. Att leta efter skatter, komiska inslag och små tokigheter är viktigt för att inspirera och göra barnen delaktiga i spelet. Barnen ska kunna känna igen sig i händelserna och det är viktigt att de kan identifiera sig med det som djurvännerna är med om i spelet.





Projektteamet har aktivt samarbetat med personal vid institutionen för konst och kultur inom Yrkeshögskolan Novia. De har ansvarat för programmeringen och kodningen av spelet. Det var till stor nytta att samarbeta med dem, eftersom de hade tidigare erfarenheter av att utveckla appar riktade till barn. För att producera en app som är lämplig för den småbarnspedagogiska praxisen krävs att också den tekniska utformningen överensstämmer med spelets innehåll och mål. Det var viktigt att spelets ljudmiljö, bildernas rörlighet och graden av spänning anpassades till spelets målgrupp och syfte. Möjligheten för barnen att vara aktiva beaktades också i den tekniska utformningen av appen. Många av dessa aspekter var viktiga att tänka på för att exempelvis inbjuda barnen att delta, att orka hålla fokus och förstå spelets händelseförlopp och instruktioner. Ett stort fokus låg också på att barnen skulle få vara delaktiga och aktiva i att använda iPaden och styra spelet, vilket betydde att användbarheten måste anpassas till barnens färdigheter. Ett exempel är att knappar och pilar behöver vara stora och designade så att de passar små barn som inte ännu har en så välutvecklad finmotorik.

I designprocessen har också beaktats att små barn ofta kan vara otåliga och behöver hjälp med att hålla fokus. Små barn förväntar sig ofta att det händer något på skärmen direkt då de klickar på något, vilket också beaktats i appens design.



Appens ljudvärld med röster och andra ljudinslag är gjorda av projektteamet, för att bäst kunna anpassas till spelets innehåll och den känsla som vi velat förmedla till barnen som spelar. Ljuden planerades också med särskild tanke på att ljudinslagen kan hjälpa barn att bibehålla uppmärksamheten då de ger en omedelbar respons åt barnet. Projektteamets dialog med personalen på daghemmen, grafiska designern och apputvecklaren har varit aktiv, intressant och lärorik.

Det är en farlig skog!
Där händer
konstiga saker!



SPELETS UTVECKLINGSPROCESS

Processen följer de fem faserna för *Design thinking*: *Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*. Projektteamet har omformulerat dessa som: målgruppsanalys och kartläggning, definition av spelets målsättningar, idéutformning, skapande av prototyp och testning.

START!



Januari 2021

MÅLGRUPPSANALYS OCH KARTLÄGGNING



Kartläggning av behovet av material för personalen inom småbarnspedagogik

DEFINITION AV SPELETS MÅLSÄTTNINGAR



Spelets målsättningar är att barnen tränar sociala och emotionella färdigheter i grupp

IDÉUTFORMNING



Skisser över spelets struktur, innehåll och design görs och presenteras för projektdeltagarna

En testversion av appen utformas



SKAPANDE AV PROTOTYP

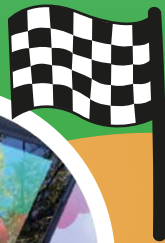
TESTNING

Speltestning i samlingsrummet med barn och personal

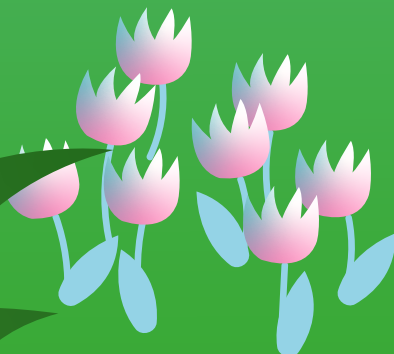
Med appen TestFlight kan appar testas i betaskedet



MÅL!



Lansering av spelet i december 2021



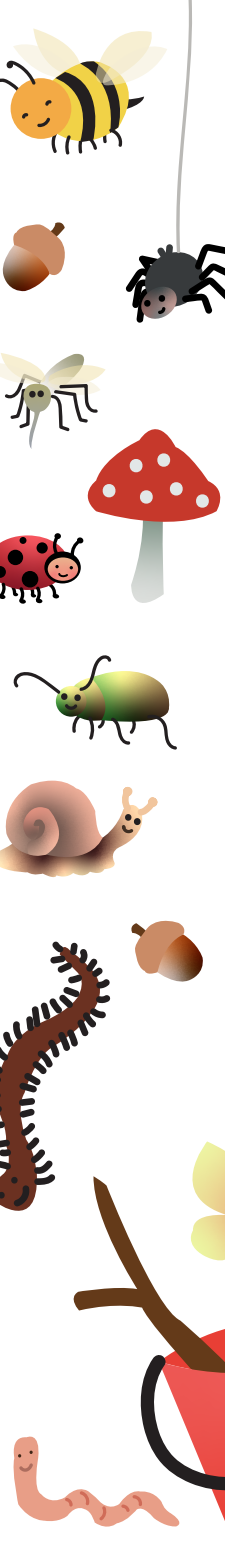
ATT SPELA DJURVÄNNERNAS ÄVENTYR

För att spela behövs en iPad med appen *Djurvännernas äventyr*. Till spelet finns spelmatrorna som kan printas ut från projektets webbsida.

Under spelets besöks sex stationer där barnen tillsammans, under ledning av en vuxen, löser uppgifterna som fås via appen *Djurvännernas äventyr*. Bilder på spelmatrorna för varje station finns i bilagorna. Projektets huvudkaraktärer djurvännerna kaninen Ralle, katten Mella, björnen Valle, igelkotten Lilla och fantasidjuret Tulle-Dulle är centrala i spelet. Under äventyret råkar djurvännerna ut för olika händelser och utmaningar, där de behöver barnens hjälp för att komma vidare i spelet. Efter att ha löst uppgifterna får barnen superkrafter som är kopplade till de sociala och emotionella färdigheterna. Som avslutning på spelet samlas superkrafterna till gruppens gemensamma superkraftsdiplom.

Den vuxna introducerar spelets idé för barnen. Spelet inleds med att barnen får breda ut spelmatrorna på valfria platser. Deltagarna får en egen hink, som fungerar som spelpjäs. Spelet börjar när man tillsammans med barnen öppnar appen. Den vuxna har en viktig roll som handledare och inspiratör. Den vuxna leder gruppen och hjälper barnen att leva sig in i spelet. Spelet ska vara lekfullt och





ledaren skapar stämning och delaktighet till exempel genom varierande röstanvändning och lek. Den vuxna lockar fram barnens fantasi och leder barnens samarbete vid stationerna. Barnen behöver också stöd i att förstå spelets instruktioner, att lära sig att hantera en iPad, att fotografera varandra och att klara av att arbeta i grupp.

I spelet får barnen dramatisera och visa hur de till exempel kunde hjälpa en av djurvännerna upp ur ett dike och att lösa olika rörelserim tillsammans. Rörelserimmen finns både på svenska och på finska, för att beakta tvåspråkiga daghemsgrupper. Barnen får i känslolågen uttrycka känslolågen med hela kroppen genom att tillsammans göra rörelser, miner och ljud. Barnen tränar samarbetsförmåga genom att göra en hinderbana. Som avslutning på spelet får barnen det gemensamma diplommet, där alla de superkrafter som barnen har fått finns samlade. Här får barnen också komma på egna superkrafter som de har haft under spelet. Diplomet kan printas ut och sparas på daghemmet. Då alla barn i daghemsgruppen har spelat spelet kan barnen och personalen tillsammans bekanta sig med alla grupper superkraftsdiplom och diskutera kring barnens sociala och emotionella färdigheter.

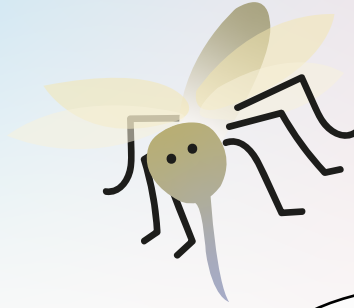


SVENSKA RIM

Lulle loppa tycker
– om att (hoppa)



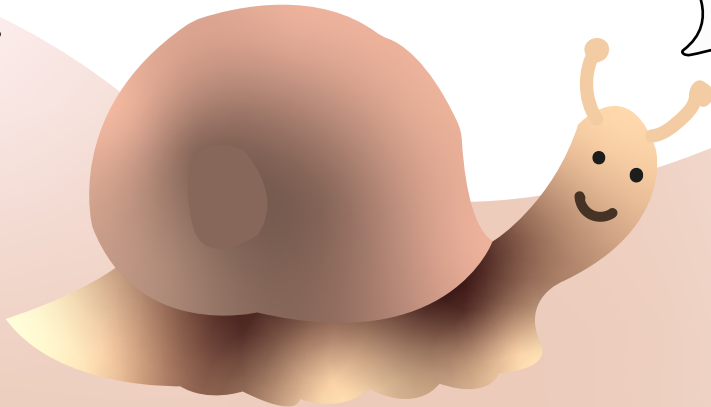
Myggan Stick tog ett dopp
– rör er som hästen i (galopp)



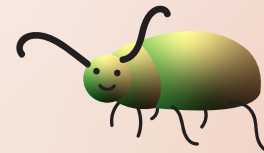
Myran Syran försöker flyga
– nu kan ni (smyga)



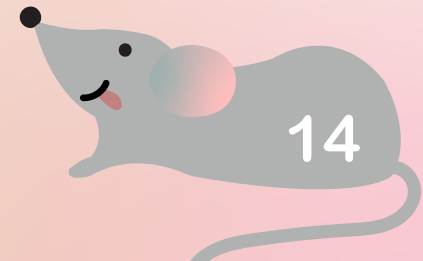
Snigeln Snurre älskar bulla
– kan ni (rulla)



Baggen Bubbla vill plinga
– nu får ni (springa)



Musen Plutt tar
– ett jätte(skutt)



FINSKA RIM

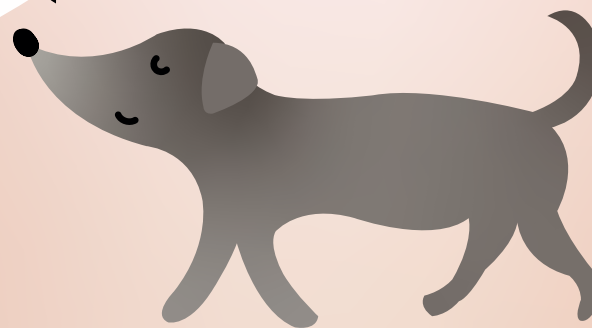
Jänis hyppi tuosta
– nyt on aika (juosta)

Pellolla kasvaa kauraa
– nyt on aika (nauraa)

Kissankarvoja ei saa nyppiä
– nyt saatte kissaemolta
luvan (hyppiä)

Kuules koira, nyt saat kotiisi laputtaa
– lapset sinulle tahdin (taputtaa)

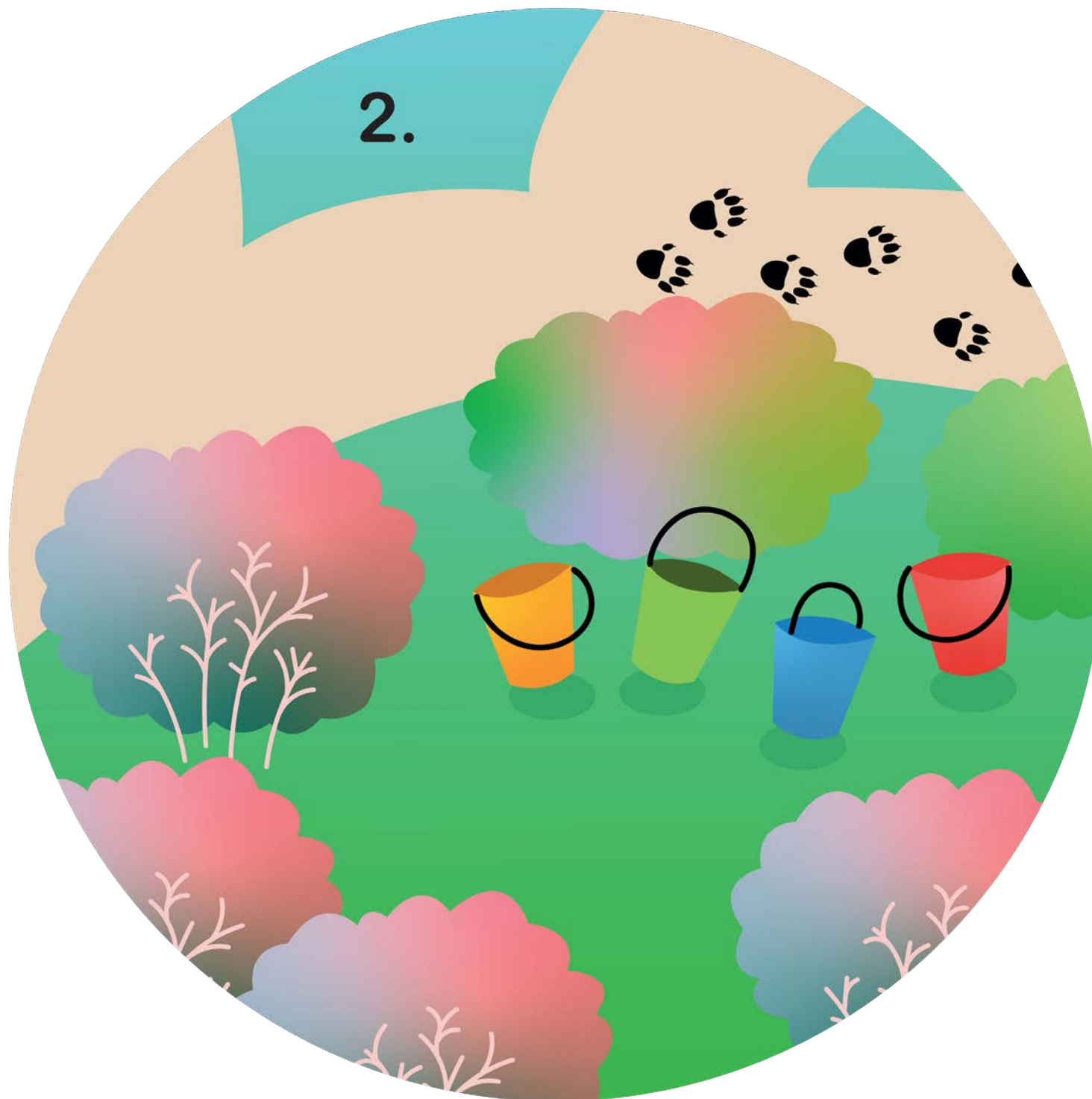
Oravanpoikasella on
nuhan oireita lieviä
– nyt saatte (kierä)

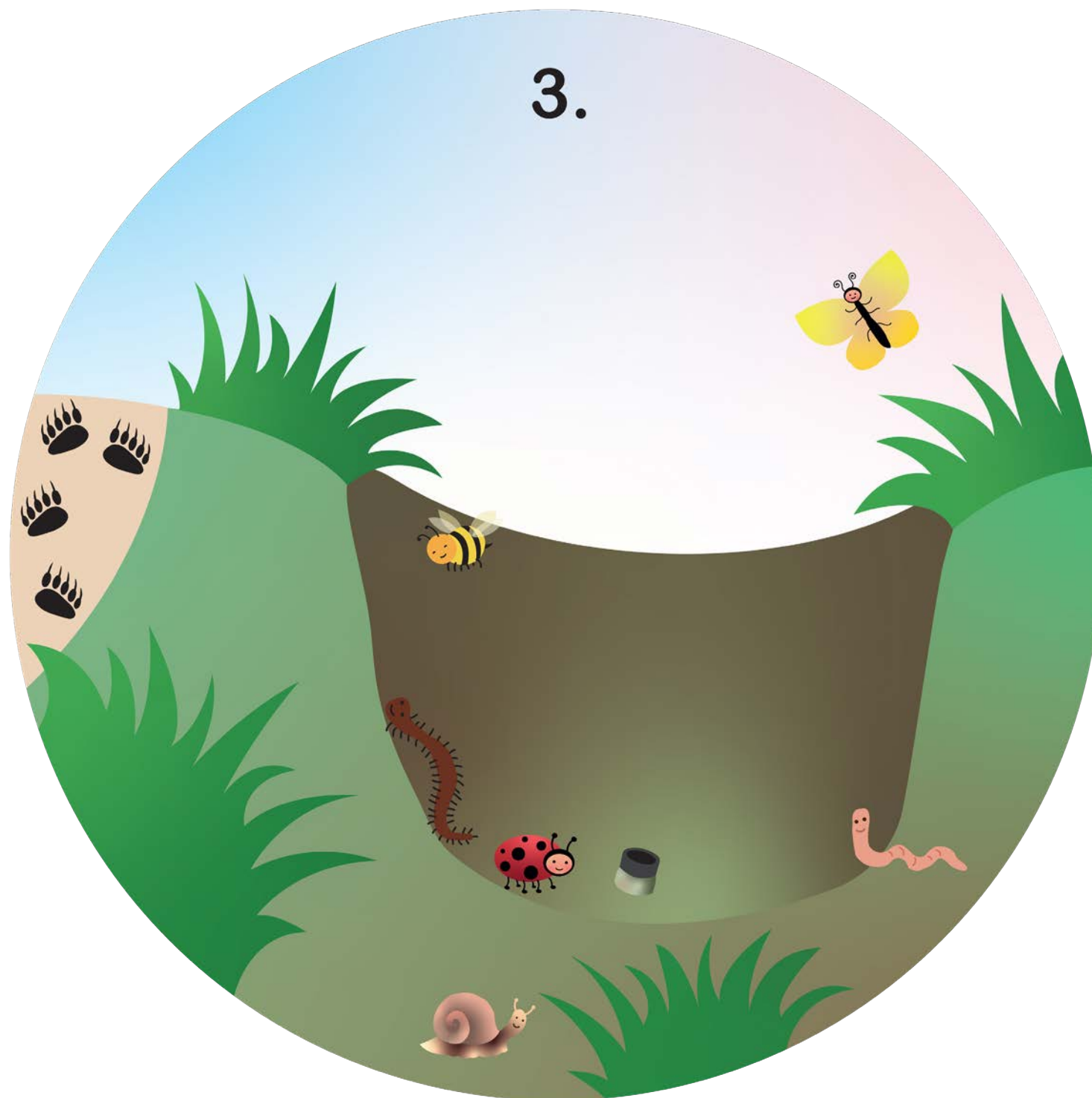


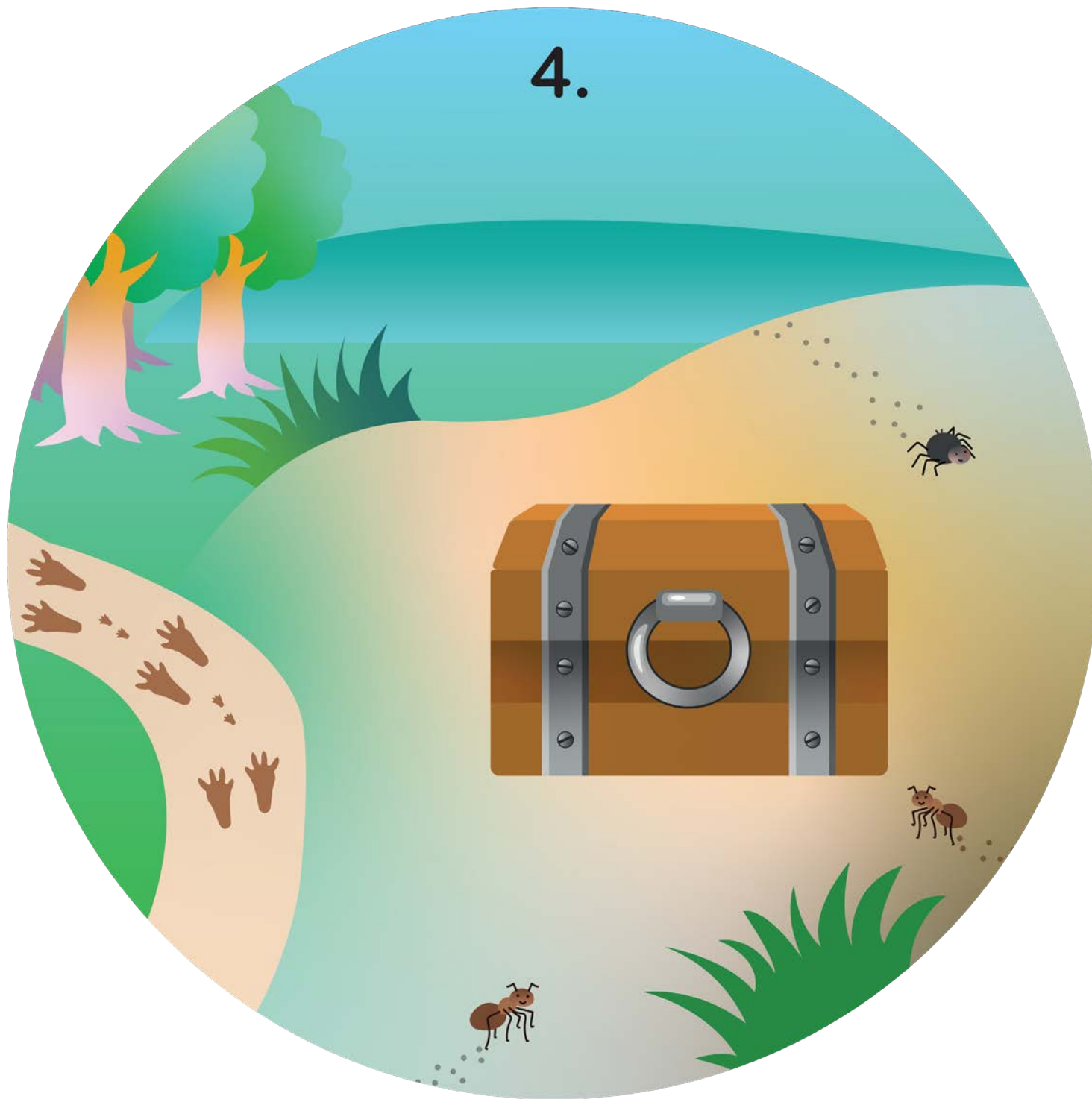
KARTA ÖVER STATIONERNA

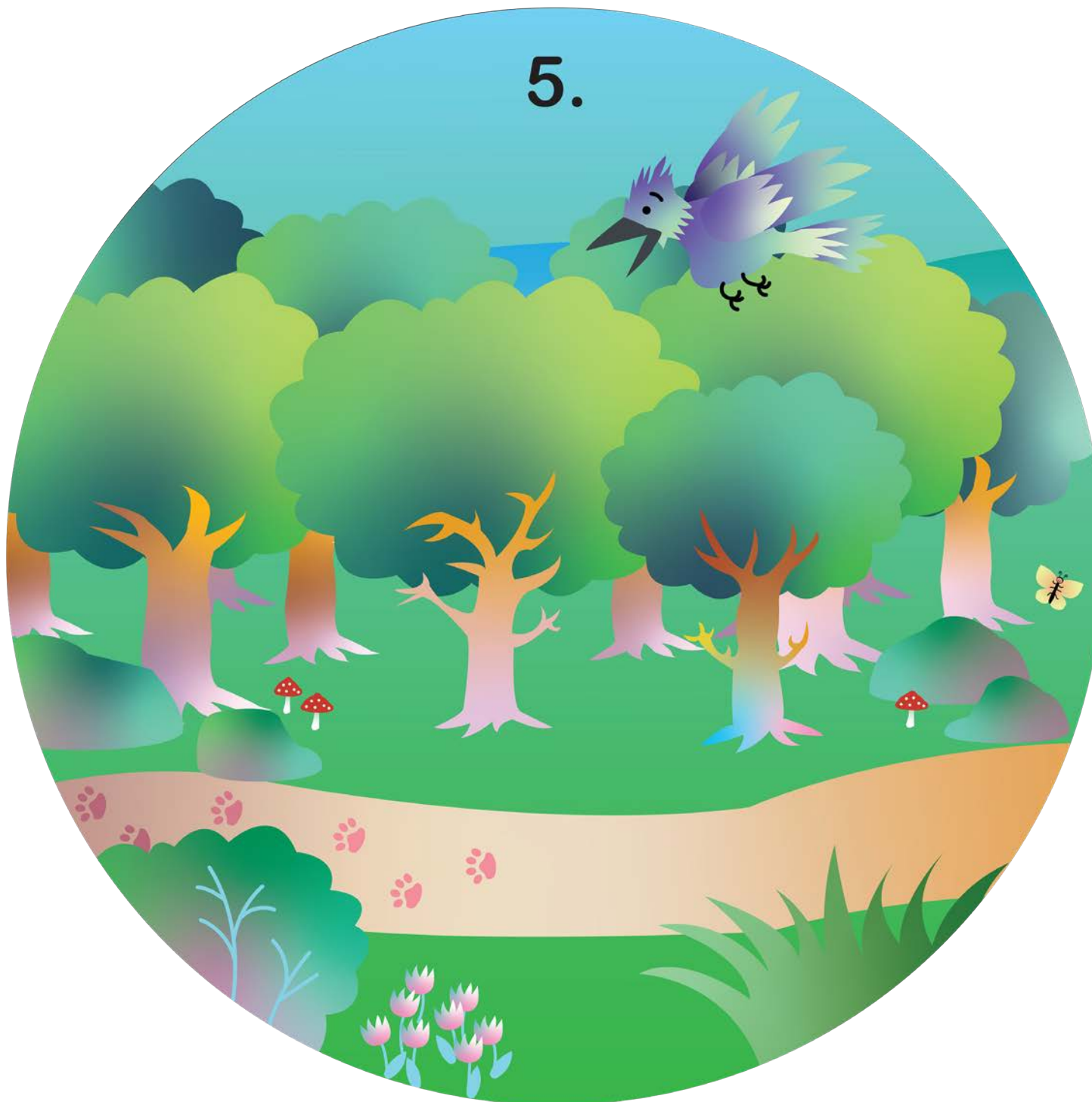


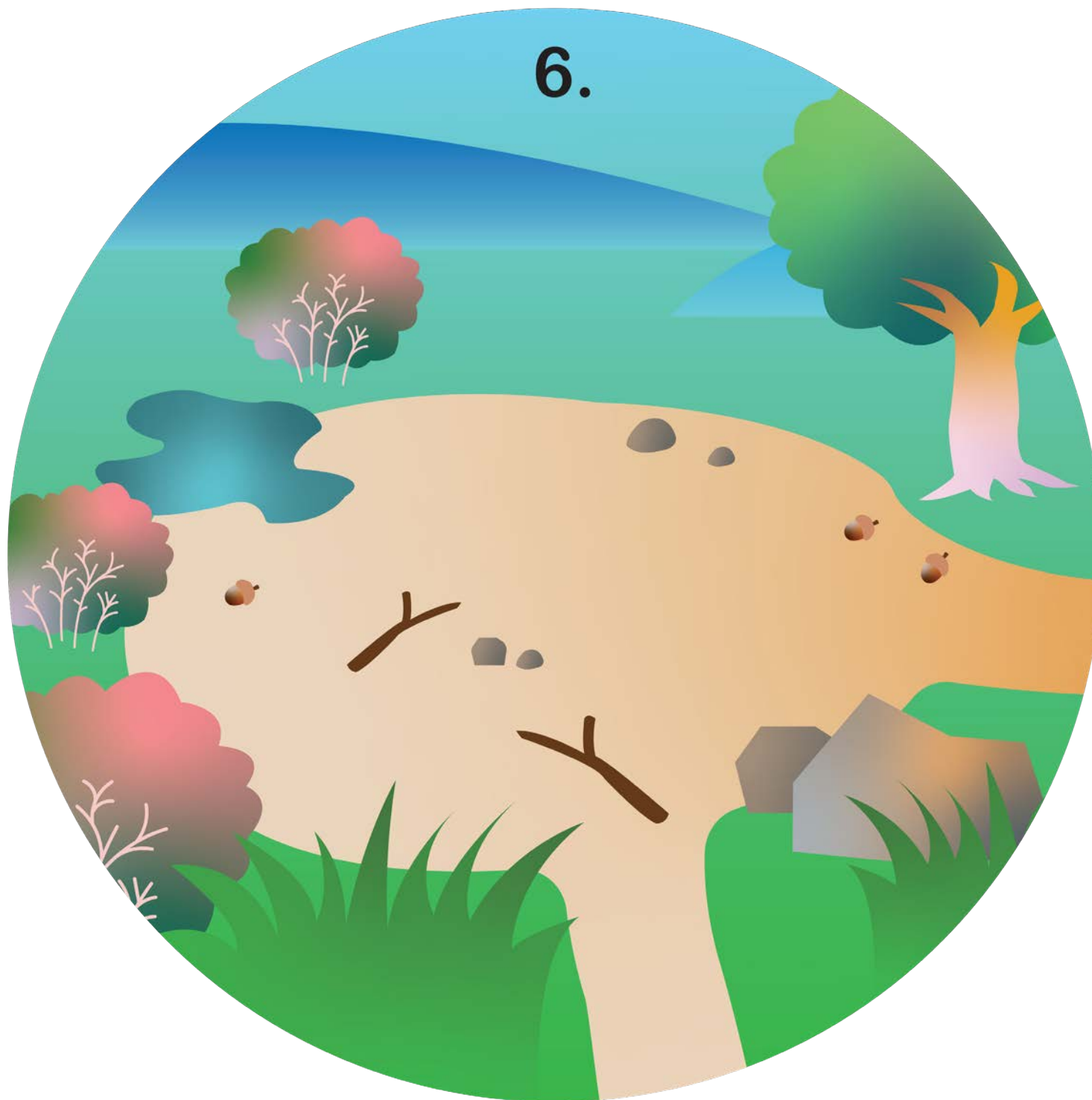














Resursstarka barn - Spelet *Djurvännernas äventyr*

Susanne Davidsson, Lena Storbacka-Järvinen, Jenny Wiik

Illustration och grafisk design: Jenny Wiik

Yrkeshögskolan Novia, Wolffskavägen 33, 65200 Vasa, Finland

Copyright: Yrkeshögskolan Novia, Susanne Davidsson,
Lena Storbacka-Järvinen, Jenny Wiik

Publikation och produktion, serie P: Produktioner 1/2022

ISBN 978-952-7048-85-6 (Online)

ISSN 1799-1625

CC BY 4.0

