



DET TEOLOGISKE
MENIGHETSFAKULTET

Bruk av app som undervisningsverktøy i trosopplæringen i Den norske kirke

Eirik Jørgensen

Veileder

Erling Birkedal,
Prosjektleder/førsteamanuensis i praktisk teologi

*Masteroppgaven er gjennomført som ledd i utdanningen ved
Det teologiske Menighetsfakultet og er godkjent som del av denne utdanningen*

Det teologiske menighetsfakultet, 2018, vår
AVH5040: Masteroppgave i kirkelig undervisning: (30 ECTS)

Master i kirkelig undervisning

Antall ord: 23 953

Forord

Jeg har i flere år gledet meg til å kunne skrive masteroppgave. Ikke nødvendigvis fordi det er så morsomt, med fordi jeg kan levere noe som er mitt. Det er min forskning, mine ord og mine betraktninger. Det er utrolig befriende, men samtidig litt skremmende å vite at det nå er over og at andre kan få lese teksten min.

Arbeidet med oppgaven har vært givende, interessant og utfordrende. Jeg har stort sett kost meg med arbeidet; med intervjuene, med skrivningen, med tiden inne i mitt eget hode.

Jeg vil først og fremst rette en takk til min veileder, Erling Birkedal, som har kommet med konstruktive tilbakemeldinger, gode råd og tips og delt sine erfaringer. Jeg setter stor pris på all den tiden og kreftene du har brukt på min oppgave.

En takk rettes også til Skrifthuset Forlag, som engasjerte meg i arbeidet med appen «Takk for i dag».

Til slutt vil jeg takke min kone, Julie, for at du gjennom mange og lange måneder med masterarbeid har passet på sønnen vår og gitt meg tid til å arbeide. Du er best!

MF, 9. Mai 2018

Sammendrag

Denne avhandlingen handler om bruk av app som undervisningsverktøy i trosopplæringen i Den norske kirke, ut fra en problemstilling som belyser om det er formålstjenlig for undervisningsansvarlige i en menighet å bruke app som undervisningsverktøy i trosopplæringen. I tillegg er det et konkret spørsmål som ser på om det er formålstjenlig å bruke appen «Takk for i dag» som undervisningsverktøy i trosopplæringen.

Forskningen som er utført er kvalitativ og er blitt utført som en empirisk studie med feltarbeid som arbeidsform. Innsamling av data er blitt utført ved semi-strukturert intervju av undervisningsansvarlige i fire menigheter, «rundbordsamtale» med foreldre i hver av menighetene og av foreldre med barn i alderen 2-6 på et kjøpesenter. Det er også blitt utført en kvantitativ undersøkelse på KUFO-medlemmer på Facebook.

Litteraturen i oppgaven viser til forskning som er gjort på barn og teknologi. Dette er blitt utført på flere måter; gjennom forskning på teknologi i skolen, teknologi og spill, teknologi og lek, barn og læring og barn og medier. Også læringsteorier har en sentral rolle i oppgaven.

I trosopplæringen i Den norske kirke er appen et viktig supplement til det materialet kirken allerede disponerer. En app dekker et annet bruksområde enn for eksempel bøker, CDer, flanellograf og fargeblyanter. Spesielt appens intuitive natur er en særlig styrke. Barn forstår med en gang hva de skal gjøre når de får et digitalt medium med en app. Barns kognitive utvikling kan styrkes gjennom bruk av app, da den legger til rette for stillasbygging på en enkel og effektiv måte.

Appen «Takk for i dag» er ren og enkel, og med et innhold som passer til små barn (2-5). Den inneholder fin musikk og klare tegninger. Den kan fortrinnsvis brukes som verktøy i trosopplæringen i hjemmet, da supplerende informasjon fra foreldre (i tillegg til appen) kan være nødvendig.

Innholdsfortegnelse

Forord	3
Sammendrag	4
1. Tema og problemstilling	7
1.1. Tema og bakgrunn	7
1.2. Problemstilling	7
1.3. Avgrensning og definisjoner	8
1.3.1. Begrepsavklaring	8
1.4. Forskningsoversikt	9
1.5. «Takk for i dag»	11
2. Metode	12
2.1. Metodologisk bakgrunn og forskningsstrategi	12
2.2. Utvalg	12
2.3. Metoder for innsamling av det kvalitative materialet	14
2.4. Metoder for analyse av materialet	15
2.5. Forskningskvalitet	16
2.5.1. Reliabilitet	16
2.5.2. Validitet og generaliserbarhet	18
2.6. Forskningsetiske hensyn	19
3. Teori	19
3.1. Læring	20
3.1.1. Behavioristisk læringssyn	20
3.1.2. Kognitiv – konstruktivistisk læringssyn	21
3.1.3. Sosiokulturelt læringssyn	22
3.1.4. Læringsteori i trosopplæringen	23
3.2. App i undervisning	25
3.2.1. Digital trosopplæring	25
3.2.2. App-basert læring	27
3.2.3. Spill for læring	29
3.3. «Nudge»	30
4. Analyse	32
4.1. «Takk for i dag»	33
4.1.1. Styrker ved appen	33
4.1.2. Svakheter ved appen	34
4.1.3. Teologien i appen	35
4.1.4. Presentasjon av appen	36
4.1.5. Målgruppe	37

4.2.	Bruk av app i trosopplæring generelt	38
4.2.1.	I undervisning.....	38
4.2.2.	I hjemmet.....	40
4.2.3.	Vil en app treffe noen andre?	41
4.2.4.	Kirken som motvekt	42
4.2.5.	Hvor trenger kirken en teknologisk utvikling?	42
4.3.	KUFO-undersøkelse	44
5.	Drøfting	46
5.1.	App i trosopplæringen generelt	47
5.1.1.	Trenger vi apper?	47
5.1.2.	Meditasjon eller lek?	49
5.1.3.	Pedagogiske apper.....	51
5.1.4.	Interaktivitet og forslag til konfirmant-app.....	53
5.1.5.	Implementering og forslag til bruk.....	54
5.1.6.	Til bruk i hjemmet.....	55
5.1.7.	Oppsummering	56
5.2.	«Takk for i dag»	56
5.2.1.	Intuisjon og enkelhet	57
5.2.2.	Musikken	59
5.2.3.	Formål og blå-lys	60
5.2.4.	Teologien.....	61
5.2.5.	Trosopplæringstiltak.....	62
5.2.6.	Oppsummering	62
6.	Konklusjon	63
7.	Ettertanke	64
8.	Litteraturliste	66

1. Tema og problemstilling

1.1. Tema og bakgrunn

Tema for denne oppgaven er bruken av app i trosopplæringen. Teknologien har gjort sitt inntog også i Norges kirker. Hver søndag kan vi i mange kirker se PowerPoint-presentasjoner som viser oss hvilke salmer vi skal syng, og når vi skal reise oss og sette oss. Et ganske langt skritt videre fra denne bruken av teknologi vil være å bruke app som en del av trosopplæringen. Det å «bruke» en app vil, i denne oppgaven, i hovedsak være som et undervisningsverktøy. Det er klart at en app kan brukes i flere situasjoner enn undervisning, men hovedvekten i oppgaven ligger her.

Kirken har de siste årene hatt mange reformer, mange endringer, men i det store og det hele har man holdt fast ved de gode, gamle undervisningsmetodene. Det brukes flanellograf, historiefortelling, bøker, CDer osv. Jeg er sterk tilhenger av dette, samtidig som jeg undres om også kirken skal kaste seg med på den digitale bølgen. Det har blitt gjort ved ulike tilfeller og fungert veldig bra (Kaare & Lundby, 2011:89-105). Skal kirken følge samfunnets teknologiske trender eller skal den stå opp for sine metodiske tradisjoner?

Mitt forskningsprosjekt er et empirisk prosjekt. Prosjektet er gjennomført i samarbeid med Skrifthuset Forlag som har laget en bønne -og dåps-app, som heter «Takk for i dag». Appen er for barn mellom 2-6 år, og skal lære barn om bønn og dåp. Appen har som formål å lære barn å be; å takke for alt det fine vi har fått og å lære dem noe om dåpen. Forskningsprosjektet er også blitt tildelt et stipend fra Skrifthuset Forlag.

1.2. Problemstilling

Med bakgrunn i temaet som er valgt, og redegjort for, tar oppgaven utgangspunkt i følgende problemstilling:

er det formålstjenlig for undervisningsansvarlig i Den norske kirke å bruke app som undervisningsverktøy i trosopplæringen og eventuelt hvordan?

Problemstillingen er todelt, da det først er hensiktsmessig å etablere om det er formålstjenlig for undervisningsansvarlig å bruke app i trosopplæringen i Den norske kirke. Hvis det gjennom funn og drøfting viser seg å være formålstjenlig, så er det interessant å se på hvordan dette kan gjøres.

Under denne hovedproblemstillingen er det også ett konkret spørsmål, som har som hensikt å belyse problemstillingen; *er det formålstjenlig å bruke appen «Takk for i dag» som undervisningsverktøy i trosopplæringen i Den norske kirke og eventuelt hvordan?* Også det konkrete spørsmålet er todelt, da den har tilsvarende utforming som hovedproblemstillingen.

1.3. Avgrensning og definisjoner

Gjennom problemstillingen forsøker oppgaven å gi svar på hvordan en kirkelig ansatt (heretter undervisningsansvarlig¹) kan bruke app som undervisningsverktøy. Utfra dette er det naturlig å trekke inn hvilke tanker som ligger bak argumentene for og imot dette, og eventuelt hva slags type apper som kan brukes. I argumentene ligger nøkkelord som blant annet brukergrensesnitt, tilgjengelighet, praktisk gjennomførbarhet og lek. Det er også naturlig å ta for seg ulike aldersgrupper innenfor kirkens trosopplæring, og se om alder er et element som skal avgjøre bruken av app. Det vil også være et element av teologi som er betydningsfullt i refleksjonene, i den forstand at man gjerne vil at appene man bruker skal gi opplæring i kristendom.

Det er en tydelig avgrensning i den forstand at oppgaven kun tar for seg deler av trosopplæringen. Bare tiltak dekket av trosopplæringsplanen for barn mellom 0-18 år innlemmes i oppgaven. Men bare noen tiltak eksemplifiseres. Også samarbeidet mellom kirken og hjemmet vil bli gitt litt plass i oppgaven, da dette er en viktig del av trosopplæringen.

Det faller utenfor oppgavens rammer å diskutere andre teknologiske nyvinninger, og dets bruk i kirkelig sammenheng. Det faller også utenfor oppgaven å diskutere kirkens økonomiske situasjon i forbindelse med utvikling og innkjøp av apper.

1.3.1. Begrepsavklaring

Et begrep som må forklares før vi går videre er *app*. App er en forkortelse for *applikasjon*, som er et dataprogram som kan lastes ned på mobiltelefoner, tablets og iPad. Appene lastes ned fra et digitalt lager, som er noe ulikt avhengig av hvilken type enhet du har. App er både

¹ Undervisningsansvarlig i menigheten har i flere tilfeller vært en kateket eller menighetspedagog, som har hatt ansvar for undervisningen i menigheten. Det har også i ett tilfelle vært en prest, som var tett på undervisningen.

en gitt størrelse, på samme måte som en CD, men den er også noe mer. Bak enhver app ligger det masse innhold, et budskap som avsender vil sende; det være seg et bilde, en sang, en tekst, en tanke, en formening osv. Apper som brukes i undervisningssammenheng har gjerne et pedagogisk innhold, som vil formidle et budskap ut til brukeren. Appen blir i så måte døren inn til noe nytt, døren inn til en læringsarena. Når det refereres til app i teksten er det stort sett snakk om spill-apper og pedagogiske apper.

1.4. Forskningsoversikt

Etter det jeg vet er det ikke blitt gjort noen forskning på akkurat det området jeg skal inn i. Det er derimot gjort forskning på bruk av datateknologi generelt i forbindelse med undervisning, i første omgang da i skolen. Både bruk av teknologi i undervisning, pedagogikk i trosopplæringen og læringsteori er elementer som knyttes tett opp mot mitt tema. Jeg vil i første omgang kort presentere en bok og en artikkel, fra amerikansk forskning, som tar for seg mange momenter som er relevante for min problemstilling. Tekstene som presenteres er eksempler på hva som finnes av forskning på dette feltet, flere artikler vil bli presentert i kapittel 3.2. De tar for seg mye av den samme tematikken, men viser likevel til andre funn.

The new landscape of mobile learning: Redesigning Education in an App-based World er en bok skrevet i 2014 av Charles Miller og Aaron Doering (Miller & Doering 2014). De har et bredt spekter av perspektiver knyttet til mobilteknologi og læring; alt fra hvordan en app burde se ut til hvordan den kan integreres i undervisningen. Selv om boken er fra 2014 er store deler av forskningen fra 2012, noe som faktisk begynner å bli litt for lenge siden, da det har skjedd mye i den teknologiske verden siden da. Hovedfokuset til forfatterne er på iPad, da de mener det er den beste plattformen for bruk av apper i undervisning. De bruker også ganske lang tid på å reflektere rundt begrepet «mobil», og viser til elevenes mulighet til å være mobile (kunne bevege seg) som noe viktig. Mobiliteten legger også til rette for at barna kan være interaktive med hverandre i undervisningen, ikke over nettet, men gjennom å kunne forflytte seg i klasserommet. Fokuset på mobilitet og iPad er viktige momenter inn i denne oppgaven, da det bidrar som viktige elementer inn i en kirkelig undervisningssetting. Skal vi la barna bruke kirkerommet aktivt med en iPad i hånden, mens de leter etter religiøse symboler, eller skal vi holde dem i benkene mens vi underviser dem om korsets betydning for det moderne mennesket?

The promise of mobile technology for public religious education er en artikkel fra 2013 om offentlig religiøs undervisning i USA. Forfatteren, Eileen Daily, innleder med å si dette: «mobilteknologi er et system som både kan servere innhold til det amerikanske folk i hverdagen og samtidig gi dem frihet til å selv oppdage og følge deres egen nysgjerrighet, interesse og lidenskap innenfor et bundet innholdsmessig system» (Daily 2013:112). Hun fortsetter videre med å si noe om hvordan man har undervist om religion og hva som har vært læringsmålet; hvor hun ender opp i at målet nå er at elevene skal kunne snakke sammen om religion i hverdagen. Tidligere var det en «mekanisk læring», hvor læreren lærer objektive sannheter som den lærende må absorbere og assimilere. Douglas Thomas og John Seely Brown kommer med et motsvar til denne måten å tenke på, hvor de presenterer tre prinsipper for en framvoksende ny læringskultur (Daily 2013:119):

1. Den gamle måten å lære på henger ikke med i vår raskt endrede verden.
2. Nye medieformer gjør læring mellom likemenn enklere og mer naturlig.
3. Læring mellom likemenn forsterkes av nye teknologier som former

den kollektive naturen til deltakelse med de nye mediene.

Thomas og Brown ser på denne modellen, de tre prinsippene, som noe som fungerer om den eksisterende kunnskapen er noe som ikke endrer seg mye over tid. De peker da på religiøs undervisning som noe som ikke endrer seg, da innholdet er ganske likt. Det de derimot ikke redegjør og tar høyde for er at en viktig del av religiøs undervisning handler om å overføre det man lærer om tekster, historier osv. til eget liv, og det er et liv som stadig er i endring i en verden i endring. De mener også at læreren skal forme en læringsarena, med et bundet sett av informasjon tilgjengelig for den lærende, og etablere en prosess hvor den lærende kan oppdage svar til de spørsmålene han/hun synes er interessante. Sagt på en annen måte så handler ikke læring om å finne svaret på ett spørsmål, for så å stoppe, det handler om å finne svar som igjen fører til nye spørsmål, som fører til nye svar etc (Daily 2013:120). Her benytter vi oss av fantasien til å fyre opp under kreativiteten, som igjen leder til innovasjon. Hun legger også vekt på at tro pleide å være bakgrunnen for spørsmål og svar, fantasi og kreativitet, og derfor også innovasjon.

Avslutningsvis sier hun noe om at barn bruker «spill» for å lære. «Siden barn stadig møter nye steder, mennesker, ting og ideer, bruker de spill og fantasi til å hankses med all informasjonen de mottar». Dette er et meget spennende aspekt, hvor man kan se for seg at barn lærer masse av å spille spill. Og spill kan veldig enkelt brukes i undervisning, man må bare passe på at

spørsmålene har en struktur som er satt av lærer, slik at barna (/offentligheten for øvrig, som artikkelen fokuserer på) kan spørre, utforske og oppdage, i litteraturen, materiell kultur, historier, debatter eller i menneskene tilstede. Mobilteknologien åpner for nysgjerrighet.

Disse artiklene som nå er presentert viser at det er gjort en del forskning i USA på bruk av teknologiske hjelpemidler i forbindelse med undervisning. Dette er som nevnt fortrinnsvis i skolen. Det er derimot gjort veldig lite forskning på bruken av teknologiske hjelpemidler i den norske kirken. Og det er her mitt forskningsprosjekt kommer inn. Forskningen min fyller flere av de samme kriteriene som forskningen som er utført i skolen, det handler om hvordan man kan bruke teknologien, hva slags fordeler det gir, hvilke ulemper det er. Og det teknologiske tilbudet som finnes for bruk i kirken er på noen områder ganske likt det tilbudet som finnes til skolen, bare i en mindre skala. Det er snakk om pedagogiske spill, som har et visst fokus på læringsutbytte; det er fokus på samhandling mellom deltagere og samhandling med voksen. Mitt forskningsprosjekt vil plassere seg på samme linje som de som forsker på teknologi i skolen, bare i en annen kontekst.

1.5. «Takk for i dag»

En kort presentasjon av appen er hensiktsmessig da den er et premiss for deler av oppgavens oppbygging, også de metodiske valgene. Appen er utviklet av Skrifthuset Forlag og ble tilgjengelig for nedlastning i 2014. Appen har siden 2014 hatt i overkant av 5000 brukere, med en særlig popularitetstopp rundt januar 2017. Spillet i appen handler om Linda og hennes kosegris. Karakteren Linda stammer opprinnelig fra en 4-årsbok utgitt av forlaget. Spillet hadde to faser da forskningsprosjektet ble utført, i dag er det tre faser. Den første fasen er å hjelpe Linda å rydde rommet hennes. En stemme forteller deg at du skal legge alle tingene på rett plass. Det dukker opp en ring på det stedet hvor den aktuelle tingen skal legges. Etter at hver ting er lagt på plass, takkes det for denne tingen. Eksempelvis: «Takk for ballen min». Når alle tingene er ryddet på plass, spilles en godnatt-sang. Her kan du velge mellom fire ulike sanger. Den andre fasen er å kle på dåpsfølget i kirken. Lindas lillebror skal døpes, og da må alle «pynte» seg. Du trykker på den personen du vil kle på, og får fire ulike deler av kroppen du kan endre; hår, ansikt, tilbehør og klær. Når alle er kledd på, zoomes det inn på et glassmaleri av Jesu dåp, og det spilles en sang. Det er i alt syv sanger i spillet. Sangene som er valgt ut er: Det skjer et under i verden, Tenn lys, Milde Jesus, Kjære Gud jeg har det godt, Jeg folder mine hender små, Nå lukker seg mitt øye og Måne og sol.

2. Metode

I dette kapittelet vil jeg gjøre rede for hvordan jeg har gått frem for å svare på problemstillingen. Jeg har valgt å gjøre en empirisk studie av bruken av app som undervisningsverktøy i trosopplæringen i Den norske kirke. Dette har jeg gjort i et feltarbeid i fire (opprinnelig fem, men siste menigheten trakk seg fra prosjektet) utvalgte menigheter. Deler av forskningen er blitt utført ved hjelp av Skrifthuset forlag. Blant annet er deler av utvalget valgt ut av Skrifthuset.

2.1. Metodologisk bakgrunn og forskningsstrategi

Min problemstilling hører hjemme i den kvalitative forskningstradisjonen. Det er en empirisk studie som tar i bruk feltarbeid. Den tar utgangspunkt i en teoretisk tradisjon som definerer rammen av hva som er en interessant problemstilling innenfor et gitt tema (Tjora, 2012:26)

2.2. Utvalg

Som tidligere nevnt er deler av utvalget utført av Skrifthuset Forlag, da de startet med et prosjekt. Prosjektet var å teste ut en bønne –og dåps-app, som de selv hadde fått laget, for å se om det var et marked for en slik type app i trosopplæringen. Da jeg inngikk samarbeid med forlaget hadde de allerede valgt ut fire menigheter som hadde sagt ja til å presentere appen for foreldre med barn i trosopplæringsalder. Utvalget i denne prosessen er ikke-sannsynlig, da et ikke-sannsynlig utvalg er bevisst valgt for å gjenspeile bestemte trekk eller grupper i den utvalgte befolkningen (Ritchie & Lewis, 2003:78). Det at utvalget har bestemte trekk er viktig for å knytte svarene opp mot problemstillingen. De bestemte trekkene er at intervjuobjektene er undervisningsansvarlige i en menighet i Den norske kirke.

De fire menighetene befinner seg på Østlandet, med ganske liten geografisk bredde. I hver av menighetene har jeg møtt og intervjuet undervisningsansvarlig, da denne personen er mest egnet til å svare på spørsmålene knyttet til app i trosopplæringen. Dette fordi de er ansatt for å drive trosopplæring, og har fagkunnskaper som gjør dem mer enn kvalifisert til å mene noe rundt problemstillingene i prosjektet. Her kunne jeg for så vidt også ha snakket med frivillige i trosopplæringen eller ansatte i andre stillinger i menigheten, men undervisningsansvarlige er best egnet. Undervisningsansvarlig i menighetene er blitt kontaktet og informert av Skrifthuset. Det betyr at Skrifthuset har opprettet kontakt med menigheten og undervisningsansvarlig, hatt ett møte med dem for å forklare prosjektet, før Skrifthuset har tatt

et skritt tilbake og jeg har stått for videre kontakt. Det betyr at mitt arbeid er uavhengig Skrifthuset og jeg står alene ansvarlig for innholdet. Skrifthuset har bare vært en aktiv part i startfasen, ved utvalg.

I tillegg til å intervjuere undervisningsansvarlig har jeg også intervjuet noen foreldre i hver menighet, for å få dem til å svare på spørsmål knyttet til problemstillingen. Foreldrene og jeg har vært tilstede på et trosopplæringstiltak arrangert av menigheten, og intervjuene har foregått der. Denne type utvalg kategoriseres som beleilighetsutvalg, eller convenience sampling. Det betyr at man tar de menneskene som er lettest tilgjengelige (Ritchie & Lewis, 2003:81). Når man skal intervjuere foreldre som kommer på trosopplæringstiltak er det ikke slik at man nødvendigvis har mange intervjuobjekter å velge i, man er prisgitt de som kommer, derfor fremstår utvalget her som et beleilighetsutvalg. Her kunne man selvfølgelig spurt ansatte i menigheten om å foreslå noen foreldre man kunne besøke for å få et intervju, men det virket ikke hensiktsmessig. Foreldrene i menighetene har vært differensierte, da noen av foreldrene var vante kirkegjengere, mens andre ikke var det.

Et annet aspekt ved utvalget er å finne en egnet møteplass. Dette gjelder både for intervju med undervisningsansvarlig, men ikke minst med foreldre. For å komme i kontakt med foreldre var det viktig at jeg fikk komme på et trosopplæringstiltak, og i tre av fire tilfeller ble det familiemiddag med påfølgende småbarnssang.

Oppgaven er kvalitativ, men en liten bit av oppgaven inneholder en kvantitativ undersøkelse. Den kvantitative delen er en spørreundersøkelse foretatt på Facebook, hvor jeg stiller medlemmer av KuFo (kirkelig undervisningsforbund) spørsmål med henblikk på problemstillingen. Gruppen har 275 medlemmer pr. 15. mars 2018. Det er en vanlig spørreundersøkelse, foretatt i Questback eller lignende, hvor linken legges i Facebook-gruppen til KuFo. Her stilte jeg noen konkrete spørsmål, bare for å kartlegge hvordan en større gruppe undervisere i Den norske kirke tenker rundt bruk av app i trosopplæringen. Bakgrunnen for å ha med denne spørreundersøkelsen var for å kunne trekke noen slutninger rundt hva undervisere i kirken generelt mener om bruk av app i trosopplæringen. Dette ville vært vanskelig med de fire underviserne jeg har hatt dybdeintervju med, derfor ville jeg ha et bredere spekter. Dette er da et sannsynlighetsutvalg, basert på et ikke-sannsynlighetsutvalg, i den forstand at de som gruppe er valgt ut fordi de besitter ett karaktertrekk; undervisere i Den

norske kirke, men innenfor det karaktertrekket er det et ikke-sannsynlighetsutvalg. Hvilket betyr at hvem som helst innenfor KuFos Facebook-gruppe kan svare.

Etter endt intervjurunde, både med undervisningsansatte og foreldre, var jeg ikke helt fornøyd med utvalget, da det fremsto som noe smalt. Alle de som var blitt intervjuet hadde direkte tilknytning til kirken, gjennom enten arbeid eller et konkret trosopplæringstiltak. For å få et jevnere utvalg, var det derfor nødvendig med en annen stemme. Derfor dro jeg ut til et kjøpesenter i området for å drøfte app og appbruk med tilfeldig forbigående. De eneste kriteriene satt for deltagerne var at de hadde døpt barna i kirka og at de hadde barn i den aktuelle aldersgruppen (2-6). Utfra disse kriteriene var utvalget et ikke-sannsynlighetsutvalg, da deltagerne besitter visse kvaliteter som avgjør om de passer for deltagelse.

Til sammen ble det utført åtte intervjuer på kjøpesenteret, fem av dem kategoriseres som korte intervjuer (5-10 min), mens tre kategoriseres som lange (over 17 min). De korte intervjuene ble utført stående på kjøpesenteret, hvor jeg i noen tilfeller fikk vist frem appen «Takk for i dag», mens jeg i andre tilfeller ikke fikk gjort det, da ble det mer generelle spørsmål om trosopplæring generelt og medier generelt. I de tilfellene hvor appen ble vist spurte jeg også etter konkrete tilbakemeldinger på appen, på en måte som er hensiktsmessig i forhold til problemstillingen. De lengre intervjuene ble utført på et av senterets kafeer, hvor informantene fikk tilbud om kaffe og mat, og en uformell prat om trosopplæring og medier. Her ble appen vist til alle deltagerne, og de fikk gi sine tilbakemeldinger. De to første intervjuene ble utført, mens jeg tok notater, men notatblokken ble byttet ut med opptak etter to intervjuer. Dette for å få med seg alt som ble sagt, samtidig som man kan være tilstede i øyeblikket. Alle deltagerne ble informert om hva datamaterialet skulle brukes til, og godkjente bruk av opptak.

2.3. Metoder for innsamling av det kvalitative materialet

Innsamling av de kvantitative dataene er allerede redegjort for, så da gjenstår bare de kvalitative. Mest vekt legges det på et semistrukturert intervju med undervisningsleder. Her foreligger det en intervjuguide med temaer som legger føringen for intervjuet. Formålet med en slik innsamlingsmetode er å skape en fri samtale som beveger seg fritt innenfor rammene satt av forsker (Tjora, 2012:104). Fordelen med å velge denne type innsamlingsmetode er at du vil få mer utfyllende svar, da respondenten har mulighet til å reflektere fritt rundt temaene. Til forskjell fra spørreundersøkelser, hvor det bare er lukkede spørsmål, med allerede gitte

svaralternativer, gir et semistrukturert intervju respondenten mulighet til å utbrodere og forme sine egne svar. Et kjent sitat sier at vi er ute etter å se verden fra informantens ståsted (Tjora 2012:105). Intervjuene har alle en estimert tid på 1 time og er alle blitt tatt opp med lydopptaker.

Samtalen med foreldrene i menighetene foregikk i en rundbordsamtale (Det teologiske Menighetsfakultet 2014). Rundbordsamtalen fungerer på mange måter som en fokusgruppe, da flere mennesker deler sine meninger med hverandre. Forskjellen er at alle i utgangspunktet skal få like mye taletid. Fokusgrupper generelt er en god måte å samle inn data på, da man får inn data fra flere samtidig (Tjora 2012:122) Rundbordsamtalen er estimert til å være i en halvtime. Det ideelle antallet deltagere var 5-8. Hvis det kom for få, ville individuelle samtaler vært det mest hensiktsmessige, men om det hadde kommet mange (20-30), ville det blitt delt opp i flere grupper. Alle rundbordsamtalene ble gjennomført med mellom 4-9 deltagere.

2.4. Metoder for analyse av materialet

Starten av analyseprosessen er å få datamaterialet/lydopptaket over i skriftlig form. Det kalles en transkriberingsprosess. Det betyr at man lytter på lydopptaket og skriver det som blir sagt. Dette gjøres oftest veldig nøyaktig, slik at man får en så detaljert oversettelse som mulig. Det er derimot vanskelig å få oversettelsen til å bli helt objektiv, da den som transkriberer alltid må ta noen valg (Tjora 2012:144). Jeg har valgt å oversette detaljert, men til normert bokmål, men inkludert noen få dialektord som har spesiell betydning.

Jeg har notert stemningen i rommet underveis i intervjuet, dette for å miste minst mulig av konteksten for samtalen. Det er svakheten med transkribering; at man mister det visuelle, man mister kroppsspråk, kjemi osv. Jeg har også notert hvorvidt intervjuobjektet famlet etter ord, virket påståelig, ivrig, daff og avmålt. Dette for å beholde mest mulig av det opprinnelige. Man kan ikke vite hva man gjerne skulle visst litt senere når man sitter og transkriberer (Tjora 2012:145).

Å analysere kan defineres som å dele noe opp i biter eller elementer (Kvale & Brinkmann 2015:219) I analysen tar man datamaterialet fra hverandre for å finne mening i det empiriske materialet, og analysere og tolke det opp mot problemstilling, forskningsspørsmål og eksisterende teori (Postholm 2010:61). Man bruker ofte koder og kategorier for å lettere få

oversikt og finne mening i innholdet. Koding kan sammenlignes med å sortere frukt i fruktdisken på butikken. De blir sortert hver for seg i ulike kasser, når man gjør dette med en transkripsjon fra et intervju klarer man å sortere innholdet (Postholm 2009:64). Videre puttes disse kodene inn i ulike kategorier. Siden en kategori ofte inneholder flere koder, blir disse begrepene gjerne mer abstrakte (Postholm 2009:65).

Jeg har valgt å kode og kategorisere innholdet, dette for å få bedre oversikt over tekstmaterialet fra intervjuene. Kategoriene representerer en mening av innholdet i lange intervjuuttalelser, og det bidrar til å komprimere datamaterialet. Kategoriseringen har skjedd på bakgrunn av teori og ut fra hva informantene har sagt. Før selve analysen startet har jeg kodet og kategorisert innholdet. Jeg har både gjengitt sitat på hva informantene har uttalt og brukt meningsfortetning, der jeg har tolket og forkortet uttalelsene til informantene (Kvale & Brinkmann, 2015:230). Det viktigste i analysen har vært å systematisere, komprimere, fortolke og koble datamaterialet opp mot teorien. Her har jeg lagt til rette for drøftingen som kommer i kapitlet etterpå. Informantenes uttalelser er blitt klippet og limt etter tema. Det en informant sier om ett tema tas ut av sin opprinnelige sammenheng og limes inn med andre informanternes utsagn om det temaet. Fordelen med dette er at alt innenfor et tema er samlet, samtidig kan du miste sammenhengen i utsagnet.

2.5. Forskningskvalitet

Kvalitativ forskning, så vel som kvantitativ, har noen kriterier man legger til grunn for å avgjøre kvaliteten på et forskningsprosjekt. Det er med andre ord en kritisk vurdering av det arbeidet som er blitt gjort. Man opererer vanligvis med tre vurderingskriterier innenfor forskningskvalitet; reliabilitet, validitet og generaliserbarhet (Tjora 2012:202). De blir nå brukt kritisk for å vurdere kvaliteten i dette forskningsprosjektet.

2.5.1. Reliabilitet

Reliabilitet handler om pålitelighet. Det essensielle her er å redegjøre for hvordan ens egen posisjon har påvirket forskningsarbeidet (Tjora 2012:203). Spørsmålet man da må stille seg er; ville de samme resultatene forekommet om noen andre hadde utført undersøkelsen? (Ritchie & Lewis, 2003:270) Dette er lettere å svare på i kvantitative studier, da man i kvalitative ser, hører og forstår ting ulikt, vil man også tolke det ulikt.

Det er ikke så lett å være helt transparent i forhold til eget prosjekt, men et sted må man starte. Jeg har god innsikt i den teknologiske verden, og har god greie på apper. Dette har gjort at jeg

allerede fra dag én hadde et inntrykk av appen jeg skulle arbeide med; jeg så styrker og svakheter. Samtidig forutså jeg i hvilke settinger den kunne fungere og i hvilke settinger den ikke ville fungert. Derimot er det første gang jeg har gjennomført intervjuer (og rundbordsamtaler), noe som sikkert har vært med på å forme det datamaterialet jeg har fått inn. Dette fordi informasjon kan ha gått meg forbi fordi jeg har vært for opptatt av meg selv og min rolle til å få med meg alt informantene sa. Min forhåndskunnskap om apper generelt og den teknologien har både sine styrker og svakheter. En styrke er helt klart at jeg har kunnet sett styrker og svakheter ved selve appen, og at jeg har formet mine spørsmål utfra disse styrkene og svakhetene. Det at spørsmålene er formet utfra denne forhåndskunnskapen, er ikke utelukkende positivt, da jeg kan legge ord i munnen på mine informanter. De kan føle at de må mene det samme som meg, eller at de ikke står helt fritt til å mene det de mener.

Et annet element som ikke er helt uproblematisk er at jeg har klare tanker om teologien i appen «Takk for i dag». Jeg har gått inn i alle intervjuer med en tanke om at appen mangler en god del teologi og innhold. Med «mangel» mener jeg at det har vært for lite informasjon knyttet til teologiske handlinger. Dette har helt klart farget både spørsmålene og svarene jeg har fått inn. Spørsmålet som ble stilt informantene var i utgangspunktet: «Hva synes du om teologien i appen?», men har ofte endt opp med å få et tilleggsspørsmål: «Eller mangelen på teologi?» Jeg ser at dette helt klart har farget svarene jeg har fått, da de aller fleste ender opp med å være enig med meg i min påstand om at appen inneholder for lite teologi.

Deler av utvalget ble utført av Skrifthuset og faller ikke på meg, men det har selvsagt vært med på å forme forskningsprosjektet, da forlaget har kontaktet menigheter de kjente fra før, noe som kan bidra til at menighetene kan ha en forutinntatt innstilling til bruk av app. Forlaget har altså hatt en dialog med menighetene før jeg ble engasjert i prosjektet, også har jeg lagt til og tatt bort noe av det forlaget hadde tenkt, noe som kanskje kan ha påvirket tanker og svar hos informantene mine. Dette fordi informantene kan ha vært forberedt på det Skrifthuset hadde forespeilet dem, og ikke nødvendigvis alle spørsmålene jeg kom med.

Et annet aspekt ved reliabiliteten er mitt forhold til app som begrep, og hvordan jeg ser for meg at en app kan brukes i trosopplæringen. Dette er en viktig poengtering da jeg kan lede spørsmål den ene eller den andre veien utfra hvordan jeg ser for meg bruken av app. Jeg kan også gå glipp av innspill fordi jeg anser det for å være på siden av hvordan jeg anser app som begrep og som undervisningsverktøy. Når jeg ser for meg app brukt i undervisning ser jeg for

meg barn som sitter med hver sin iPad og arbeider med oppgaver eller problemløsning. Dette ligner på mange måter på hvordan skolen i dag bruker apper. Men jeg kan også se for meg en plenumsvariant, hvor man har en app på storskjerm, som inneholder problemløsning av noen slag eller en videosnutt med bibelsk innhold for eksempel.

2.5.2. Validitet og generaliserbarhet

Validitet, eller gyldighet, knyttes til om vi har fått de svarene vi faktisk var ute etter (Tjora 2012:206). Vi skiller gjerne mellom indre og ytre validitet, hvor indre validitet fokuserer på om du undersøker det du sier at du undersøker. Ikke fordi noen tror at du forsker på noe annet med vilje, men for eksempel fordi spørsmålene dine kan tolkes ulikt, slik at du får andre svar. Ytre validitet viser til at datamaterialet ditt kan gjelde en større gruppe enn det du har undersøkt; det kan med andre ord generaliseres (Ritchie & Lewis, 2003:273).

Validiteten i oppgaven styrkes gjennom gjennomgang av metodene som er brukt for å komme frem til datamaterialet. Bruk av semistrukturert intervju og rundbordsamtale fremstår fremdeles som de mest hensiktsmessige metodene for å innhente data. Det semistrukturerte intervjuet fordi jeg ville ha resonnement og utfyllende svar fra deltager, og rundbordsamtalen fordi jeg ville få flere svar samtidig og ufarliggjøre det å svare på spørsmålene. Mellom hver runde i rundbordsamtalen har jeg stoppet opp, og gjentatt det jeg har hørt, slik at deltagerne skal få kunne gi tilbakemeldinger på om jeg tolker og oppfatter dem riktig. Også på spørreundersøkelsen til KuFo var spørsmålene tydelige og ga ikke mange muligheter for feiltolkninger. Sjansen for feiltolkninger er derimot større ved skrevet tekst enn ved samtale mellom mennesker.

Den ytre validiteten blir ofte sammenstilt med generalisering i kvalitative studier, da formålet med forskningen ikke er å nettopp generalisere, jmf. kvantitativ forskning (Ritchie & Lewis, 2003:264). Når det gjelder den ytre gyldigheten tenker jeg at datamaterialet kan overføres til en større del av befolkningen, da den ikke er så kontekstbasert som mange andre kvalitative studier (eksempelvis: offentlige meningsmålinger). Utvalget blant foreldre som møter på trosopplæringstiltak i dette forskningsprosjektet ville sannsynligvis gitt (nesten) de samme svarene som foreldre et annet sted i Norge. Utvalget av undervisningsansvarlige er heller ikke spesielt kontekstspesifikt, så svarene de har gitt også kunne blitt gitt av veldig mange andre. Med dette mener jeg at undervisningsansvarlige i Den norske kirke er ganske like uavhengig av kontekst og tilhørighet. Svarene jeg har fått i disse menighetene, kunne meget sannsynlig

vært gitt av fire andre i fire andre menigheter i Norge. Dette skal selvfølgelig påpekes at menighetene i dette forskningsprosjektet har fått en grundig innføring i appen «Takk for i dag». En tilsvarende grundig innføringen må ligge til grunn for å kunne mene at svarene kunne vært relativt like et annet sted.

2.6. Forskningsetiske hensyn

Ved et hvert forskningsprosjekt er det viktig at man tar de etiske hensynene på alvor. Dette gjelder spesielt i kvalitativ forskning, da man ofte får mer personlig informasjon enn ved et kvantitativt studie. I forbindelse med dette forskningsprosjektet startet jeg med å søke til NSD; Norsk senter for forskningsdata AS, for å få godkjenning til å behandle personopplysninger. Det at man skal behandle personopplysninger gjør informert samtykke til en viktig faktor. Det innebærer at alle involverte i studien har krav på informasjon om hva prosjektet handler om og hva opplysningene de gir skal brukes til. Som forsker må man behandle deltagerne med respekt og verdighet (The National Committee for Research Ethics in the Social Sciences and the Humanities, 2016:15). Det informerte samtykket ble i denne studien overlevert og mottatt muntlig. Dette er en vurdering jeg gjorde, da jeg visste at alle mine informanter var over 18 år. Hadde det vært snakk om barn, ville jeg informert og samlet inn samtykket på en annen og mer formell måte.

I et prosjekt som bruker intervju blir man sittende med mye sensitiv data, og dette må lagres på en forsvarlig måte (The National Committee for Research Ethics in the Social Sciences and the Humanities, 2016:18). I dette prosjektet er alle transkriberinger blitt lagret på en minnepinne, som er trygt lagret i forfatterens hus, og alle lydopptak fra intervjuene er blitt slettet. Konfidensialitet er også et viktig moment i forskningsetikken. Alle navn, yrker og kategoriseringer som gjør det mulig å spore informantene er hvasket ut i datamaterialet; dette er for å beskytte informantene (The National Committee for Research Ethics in the Social Sciences and the Humanities, 2016:17).

3. Teori

I teorikapittelet vil jeg presentere læringsteori som er relevant for studien. Jeg vil redegjøre for teori som tar for seg bruken av app i undervisning og læringsutbyttet av dette.

Kombinasjonen av læringsteori og app-bruk er interessant, da det kan gi en indikasjon på hvordan trosopplæringen kan bruke app i sin undervisning. Jeg vil også redegjøre for et

begrep som heter «nudge» - å dulte, som forteller oss noe om hvordan et undervisningsverktøy for eksempel kan presenteres til foreldre og barn.

3.1. Læring

I Plan for trosopplæring i Den norske kirke heter det seg at man har som formål å bidra til en systematisk og sammenhengende trosopplæring som

- vekker og styrker kristen tro
- gir kjennskap til den treenige Gud
- bidrar til kristen livstolkning og livsmestring
- utfordrer til engasjement og deltakelse i kirke og samfunnsliv for alle døpte i alderen 0-18 år, uavhengig av funksjonsevne (Den norske kirke 2010:4).

Trosopplæringen i Den norske kirke har gjennom trosopplæringsplanen fått tydelige mål, som på den ene siden ikke er enkle å måle, men som på den andre siden er konkrete og håndfaste. Gjennom en systematisk trosopplæring håper man på at flere og flere unge skal komme til tro på Jesus og holde fast ved det, men hva slags læringssyn er det som preger trosopplæringen i Den norske kirke?

Trosopplæringsplanen sier mye om hva som bør læres i trosopplæring i Den norske kirke, men sier ingenting eksplisitt om hva slags læringsteorier som ligger til grunn for deres tanker rundt læring. Man kan derimot finne spor av flere læringsteorier i planen. Jeg vil nå gi en kort gjennomgang av læringsteorier før vi leter med lykt og lupe i trosopplæringsplanen for å se hvilke elementer av læringsteori som finnes der.

3.1.1. Behavioristisk læringssyn

Behaviorismen oppstod ved begynnelsen av 1900-tallet som en reaksjon på rådende psykologiske retninger i samtiden. Behavioristene definerte læring som *endring i forekomster av atferd eller responser* og så den gjerne som en funksjon av faktorer i omgivelsene (Stray & Wittek 2014:114). Ivan Pavlov regnes av mange for å være behaviorismens far. Han utførte blant annet eksperimenter på hunder, som i dag er en del av malen innenfor behavioristisk tenkning. Han betraktet tilegnelsen av assosiasjon mellom ubetinget stimuli, betinget stimuli og respons som læring. Kort forklart handler dette om assosiasjonslæring. Pavlovs forsøk gikk ut på at en naturlig refleks, en ubetinget respons, som at hunder utskiller spytt når de får mat, kan utløses av noe helt annet enn maten selv. Han kombinerte den ubetingede stimulien, i dette tilfellet mat, med en betinget stimuli, en høy pipelyd, oppdaget han at lyden alene kunne fremkalle spyttutskillelse hos hundene. Det er dette vi i dag kaller klassisk betingning.

Betingingen ble oppfattet som selv nøkkelen til forståelse av menneskers læring og hvordan vi forandres som resultat av våre erfaringer (Stray & Wittek 2014:116).

Buurhus Frederic Skinner tok tankene til Pavlov videre på midten av 1900-tallet, og lanserte teorien om operant betinging. Det som skiller operant betinging fra klassisk betinging er at atferd eller responser kan styres ved hjelp av forsterkning, eller stimuli i form av konsekvenser, tilført fra omgivelsene (Stray & Wittek 2014:116). Her kan man selv tenke seg til at hvis man vil endre en persons adferd, kan man legge til en forsterkning for å gjøre nettopp dette. Skinner skisserte fire ulike forsterkninger:

- Positiv forsterkning – tilføring av et gode, for eksempel ros eller belønning.
- Negativ forsterkning – fjerning av en byrde, for eksempel å slippe å ta ut søpla.
- Straff – tilføring av en negativ forsterkning, for eksempel å bli satt i skammekroken.
- Straff – fjerning av en positiv forsterkning, for eksempel å miste muligheten til å spille på iPad etter middag.

Behavioristisk læringssyn brukes i flere deler av offentligheten i Norge i dag. Man kan blant annet betrakte karaktersystemet i skolen som en form for operant betinging. Hvor hvis du har gjort en god jobb, blir du belønnet med en god karakter, som skal trigge deg til å fortsette å gjøre en god jobb. Skinner mente i motsetning til mange andre behaviorister at læring kunne forstås uten referanser til nervesystemet eller andre indre prosesser (Stray & Wittek 2014:117). I en undervisningssetting betyr dette at elevene blir en passiv mottaker, som en beholder som venter på å fylles opp. Elevene blir sett på som en tredjeperson som får viten tilført utenfra. Disse ideene er bakgrunnen for det vi i dag kaller klassisk «tavleundervisning», hvor læreren står foran elevene og snakker eller demonstrerer, mens elevene lytter og tar imot.

3.1.2. Kognitiv – konstruktivistisk læringssyn

Kognitivismen inntok verdensscenen på 1950-tallet og kan sees på som en representant for rasjonalismen. Rasjonalismen betrakter fornuften og tekningen som det grunnleggende for all erkjennelse, altså er dette en helt annen skole enn behaviorismen. I kognitivismen er de mentale aktivitetene kjernen for å forstå læreprosesser (Stray & Wittek 2014: 118).

Konstruktivismen er kanskje det elementet innenfor kognitivismen som har fått størst innflytelse på pedagogikken. I konstruktivismen ligger det at personen selv konstruerer sin versjon av omverden, gjennom erfaringer. Det betyr at kunnskap for enkeltmennesket ikke er en kopi av den ytre verden, men alt man vet er formet av tidligere erfaringer. Kunnskap er

ikke en gitt størrelse som lett kan overføres til noen andre, alt må erfares og settes inn i et system. Og her kommer Jean Piaget inn. Piaget er den mest kjente kognitivist, og har blant annet kommet med fire faktorer til kognitiv utvikling. En av disse fire er likevektsprinsippet eller *equilibration* (Stray & Wittek 2014:119). Likevektsprinsippet handler i korte trekk om en søken etter mental balanse mellom de kognitive skjemaene og informasjonen fra omgivelsene. De kognitive skjemaene Piaget snakker om er mentale systemer eller kategorier for persepsjon og erfaringer. Med andre ord er skjemaene de grunnleggende byggesteinene for tenkning. De er organiserte handlings- eller tankesystemer som gjør at vi kan lage mentale representasjoner av hendelsene og objektene i vår verden (Woolfolk 2016:55).

Her trenger vi å innføre to begreper til for å kunne forstå likevektsprinsippet; assimilasjon og akkomodasjon. Assimilasjon skjer når man må bruke sine eksisterende skjemaer for å forstå en hendelse eller et objekt i verden. Assimilasjon handler om å forstå noe nytt ved å få det til å passe inn i det vi allerede vet. Et eksempel kan være et lite barn som ser en hest, og sier «Mø!», fordi de tror det er en ku. De prøver å få denne nye kunnskapen til å passe inn med det de allerede vet (Woolfolk 2016:55). Akkomodasjon derimot handler om at man må forandre sine eksisterende skjemaer. Hvis ny kunnskap ikke passer inn i et av de eksisterende skjemaene, må man tilpasse de eksisterende skjemaene slik at det passer. La oss ta dette barnet som sier «mø!» til hest. Da må dyret hest legges til i det eksisterende skjemaet barnet har for å gjenkjenne dyr.

Med disse begrepene i banken gir likevektsprinsippet mer mening. Hvis man anvender et spesielt skjema på en hendelse eller en situasjon, og det passer, så har man likevekt. Hvis skjemaet ikke gir det resultatet du ville ha, har vi ubalanse, og vi vil føle oss utilpass. Ved hjelp av assimilasjon eller akkomodasjon finner vi en løsning, og vår tenkning utvikles.

3.1.3. Sosiokulturelt læringssyn

Det sosiokulturelle læringssyn bygger blant annet på Lev Semenovich Vygotskys tanker. Vygotsky fremhevet at menneskelige aktiviteter foregår i kulturelle omgivelser og at de ikke kan forstås isolert fra disse omgivelsene (Woolfolk 2016:69). En av hans hovedtanker var at all vår tenkning stammer fra interaksjon med andre mennesker. Læring og utvikling er blir forstått som grunnleggende sosiale prosesser (Stray & Wittek 2014: 123). Vygotsky mente, i motsetning til Piaget, at man hadde mest å hente på samhandling med mennesker som er mer utviklet og avansert i sin tenkning. Vygotsky mente også at kulturelle verktøy er svært viktig

for den kognitive utviklingen (Woolfolk 2016:71). Kulturelle verktøy kan være både konkrete verktøy og symbolske verktøy; alt fra datamaskiner, apper til tall, bokstaver og språk. Han mente at alle mentale prosesser på høyere nivå, slik som resonnering og problemløsning, blir mediert av (oppnådd gjennom og ved hjelp av) psykologiske verktøy, slik som språk, tegn og symboler. Det er derfor viktig at barn lærer tegn, symboler og forklaringer som kan utvikle seg til språk. Ved å lære seg dette vil også barna få en kulturell verktøykasse som kan brukes til å skape mening av og lære om sin verden.

Vygotsky mente at kognisjon og kommunikasjon er uløselig sammenvevd. Han har et sterkt fokus på språk, noe som er en selvfølge når han vektlegger kommunikasjon så sterkt. Som nevnt mener Vygotsky at den kognitive utviklingen skjer gjennom samhandling og kommunikasjon med dyktigere medlemmer av kulturen. Dette er også den amerikanske psykologen Jerome Bruner inne på. Han kaller det derimot stillasbygging. Begrepet viser til at man bruker hjelpen fra dyktigere medlemmer av kulturen som støtte mens man selv bygger en solid forståelse, som etterhvert gjør dem i stand til å løse problemer på egen hånd (Woolfolk 2016:74).

Vygotsky ville heller kalt dette for assistert læring. Dette krever en pedagogisk stillasbygging, hvor informasjon, hint, påminnelser og oppmuntring blir gitt elevene til rett tid. Han mener at det på hvert trinn i utviklingen finnes visse problemer som barnet er på grensen til å klare å løse selv. Barnet trenger bare litt råd, tips, noen justeringer osv (Woolfolk 2016:76).

Avstanden mellom det et barn får til alene og det barnet kan prestere ved hjelp fra andre, karakteriseres som den proximale utviklingszone eller den nærmeste utviklingszone, og det er her det ligger særlig verdifulle muligheter for læring (Stray & Wittek 2014:125).

3.1.4. Læringsteori i trosopplæringen

I starten av teorikapittelet refererte jeg til trosopplæringsplanen og til formålet med trosopplæringen på side 4. Her ser vi tydelig at det er et bevisst fokus på hva barn og unge skal ha med seg av kjennskap og erfaringer etter å ha vært med på trosopplæringstiltak, men det står ingenting om hvordan man skal oppnå målene. Dette er delvis fordi plan for trosopplæring er en ressurs til å utvikle egne tiltak og utforme egen trosopplæring lokalt, samtidig som den planen legger klare føringer for hva som skal være med (Den norske kirke 2010:4).

Planen heter *Gud gir – vi deler*, og i det at vi deler ligger det også en tanke om hva slags læring som kan finne sted. I begrepet deling finner vi både Piaget, Bruner og Vygotsky. Gjennom å dele har man samhandling og kommunikasjon med andre. Det kan både være i form av at et dyktigere medlem av kulturen deler noe kunnskap eller erfaring, som Vygotsky ville satt pris på. Eller det kan være at man utveksler og deler kunnskap og erfaringer med noen som er på samme nivå som en selv, noe som er etter Piagets teori (Woolfolk 2016:70). Også Bruners stillasbygging spiller på poengene med å dele.

Selvom trosopplæringsplanen ikke sier eksplisitt at vi legger den og den læringsteorien til grunn for arbeidet vårt, får man et inntrykk av at det ligger noen pedagogiske tanker bak, og at man helt sikkert har resonnert seg frem til noen tanker vedrørende læringsteori. Blant annet i innholdet av temaer og aspekter ved den kristne tro som skal gjennomgås i trosopplæringen, finner vi flere interessante aspekter (Den norske kirke 2010:16-17). Blant annet ser vi at under punktet *Livstolkning og livsmestring* legges det opp til en god del selvrefleksjon. Her kan man ikke som underviser legge svarene i munnen på barna. Dette er spørsmål de selv må granske og finne ut av selv. Dette passer fint inn i en konstruktivistisk tankegang, hvor man selv former sitt eget bilde av omverdenen. Under *Kirkens tro og tradisjon* finner vi temaer som passer bedre for klassisk tavleundervisning. Hvor «elevene» må sitte å ta imot kunnskapen fra underviser, og internalisere den inn. Læren om hvem Jesus var og er, er typiske ting som må læres gjennom at noen forteller deg det, og at kunnskap overføres fra en person til en annen. Dette kan selvfølgelig også læres på andre måter, gjennom mer deltagende oppgaver eller ved hjelp av selvrefleksjon, men det mest brukte er nok klassisk tavleundervisning. Utover dette er det ikke veldig mange spor å finne av behavioristisk læreset i trosopplæringen.

Jeg nevnte så vidt deltagelse ovenfor, og det er et element som får stadig større plass i kirken generelt og trosopplæringen spesielt. Ordet *erfare* går igjen i stor grad i trosopplæringsplanen (Den norske kirke 2010:10), og i mine ører henger erfare sammen med deltagelse. Gjennom å være med på en aktivitet, være med å skrive en bønn, være med på et dramastykke, være en aktiv deltager på et tiltak, så vil du erfare noe. Kirken har blitt bedre og bedre de siste årene på å la flere og flere få være deltagende i kirkens aktiviteter; alt fra gudstjeneste til Lys Våken. Gjennom at barna får være med å delta i aktiviteter vil de få erfaringer; erfaringer om at kirken er et godt sted å være, om at det er trygt i kirken, om at Jesus elsker meg, for det kjente jeg da jeg tente lys, erfaringer om at de hører hjemme et sted. Deltagelse passer fint inn i den sosiokulturelle læringsteorien, hvor fokuset ligger på samhandling og kommunikasjon. Skal

du delta i noe, er du avhengig av å ha snakket med noen andre om det, og ting skal gjerne planlegges og legges til rette; da kreves både samhandling og kommunikasjon.

Trosopplæringsplanen er ikke bygget opp av et enkelt læringssyn og har heller ikke som formål å forfekte et spesifikt læringssyn. Dette er en viktig poengtering, da trosopplæringsplanen er en plan med elementer fra flere ulike læringssyn, som til sammen danner en helhetlig plan for opplæring til den kristne tro i Den norske kirke. Når jeg hevder å ha funnet et spesifikt læringssyn eller et moment fra et læringssyn i trosopplæringsplanen, så stemmer det. Men jeg har også lett spesifikt etter nettopp det.

3.2. App i undervisning

Det begynner etter hvert å finnes ganske mye om hvordan den nye teknologien influerer undervisningen i skolen, men det finnes fremdeles lite litteratur og forskning på teknologi i trosopplæring. Det er blitt skrevet en bok om digital trosopplæring, og her finnes det momenter som er verdt å ta opp. I tillegg til dette vil jeg legge frem flere artikler som er skrevet om «App-based learning» eller app-basert læring, denne app-baserte læringen har sitt utgangspunkt i skolen, men er lett overførbart til en trosopplæringssetting. Jeg vil også legge frem noen artikler om hvordan digitale spill kan hjelpe barn å lære. Målet for fremleggingen av litteraturen er å peke på momenter som er hensiktsmessige for videre drøfting. I denne sammenhengen handler det om teoretiske tanker rundt barn og teknologi, teknologi og undervisning, lek og undervisning og spill og læring.

3.2.1. Digital trosopplæring

Forfatteren starter boken med å si at det å bygge bro mellom den tradisjonelle skriftkulturen og den visuelle og digitaliserte kulturen er en av de største utfordringene med tanke på kommunikasjon med barn og unge (Simonnes 2011:7). Det er viktig at vi klarer å bygge denne broen som Simonnes snakker om, slik at vi får en plattform for kommunikasjon med barn og unge. Det å til enhver tid kunne snakke barnas språk virker å bli vanskeligere og vanskeligere, men det virker ikke å hindre godt voksne menn og kvinner fra å prøve. Også John P. Jewell, en amerikansk forfatter sier noe om dette. En deltaker på et av hans seminar sa at språket som brukes i kirken og ellers i samfunnet er totalt adskilt fra hverandre. Kirken klarer på denne måten ikke å nå frem til de unge i dagens generasjon. Han eksemplifiserer med da Paulus talte til Athen; da brukte han metaforer og et språk som athenerne kjente seg igjen i, og kunne relatere til. Gjør kirken det i dag? Det finnes ekstremt mange måter vi kan

forsøke å nå de unge på, og alle hjelpemidlene ligger der ute, tilrettelagt for oss. Vi må bare tørre å bruke dem (Jewell 2005:23-24).

Kirken må også være på den digitale plattformen om man skal ha forhåpning om å kommunisere tro og tradisjon til dagens unge. Det oppleves nok som at flere av de pedagogiske og teknologiske virkemidlene vi bruker i kirken har gått ut på dato, hvertfall i de unges øyne. Det er ikke lenger vanlig å skille så sterkt mellom det virtuelle og det virkelige livet. Mye av teknologien (Facebook, Instagram, Snapchat) kobler seg på den virkelige verden, og lar den utfolde seg også på nett (Simonnes 2011:8). Kirken har de siste årene tatt store steg på den digitale plattformen. Kirken har egen Facebook-side, egen Instagram, Kirkerådet har til og med ansatt en egen sosiale medie ansvarlig. Dette viser at kirken mener alvor på sosiale medier, og har som mål å være attraktive for unge. Det er også et viktig element at kirken bør være på sosiale medier fordi mange unge speiler seg i de sosiale mediene. Kirken bør derfor ha en klar stemme der, for å være en motvekt til alt hysteriet rundt kropp, penger, status, makt osv.

Sosialisering defineres i boken som *enkulturasjon*, som handler om at vi tar til oss verdier og normer fra samfunnet og gjør dem til våre egne. Tidligere var familien den mest sentrale sosialiseringsfaktoren, det er den kanskje fremdeles, men sosiale medier får en stadig viktigere og større rolle i denne sammenhengen også (Simonnes 2011:17). Og nettopp derfor er det viktig at kirken er representert i sosiale medier. Denne nye teknologien inneholder også et nytt språk, som barn og unge behersker godt. Det er viktig at også kirkelig ansatte behersker dette språket, slik at vi ikke faller utenfor samtalen, jmf. Simonnes referanse til broen for kommunikasjon. Det er ikke nødvendigvis slik at vi skal kunne alt om alt, men at kirkelig ansatte som arbeider med barn og unge kan sjargongen og språket. På denne måten vil vi kunne være gode forbilder som de unge kan kjenne seg igjen i. Hvis vi sidestiller oss helt fra teknologien og språket, vil vi ikke nødvendigvis ha samme appell, fordi vi fremstår som noe avskåret fra samtiden.

Kaare & Lundby har et kapittel i denne boken hvor de skriver om digitale trosfortellinger. De har gjennomført et prosjekt i Haslum menighet hvor de har bedt 16-17-åringene om å lage personlige fortellinger, med hovedvekt på religiøse fortellinger, på 2-3 minutter. I etterkant har de utført dybdeintervju med utvalgte ungdommer (Kaare 2011:90). De unge mente at denne metoden ikke var gammeldags «kjedelig og teit», men moderne, «i tiden». De synes at

det som var kult var å få kunne vise personlig engasjement og å få skape noe, ikke det å kunne få bruke digitale verktøy som PC og kamera (Kaare 2011:94). Et hovedargument for å bruke digitale verktøy er at du kan presentere kirkens budskap i en form som de unge kjenner seg igjen i, og som de kjenner veldig godt fra før. Det gjelder å unnsnippe kjedsomhetens estetikk, hevder forfatterne (Kaare 2011:95).

3.2.2. App-basert læring

Stine Liv Johansen, er en av Nordens fremste forskere på barn og medier, og har foretatt en studie i Danmark, hvor hun har sett på barns bruk av medier, med hovedvekt på barnehager, men også i hjemmet, på skolen og SFO (Skole-fritids-ordning). En undersøkelse viser at 20% av barna i aldersgruppen 1-4 år og 21% av barna i aldersgruppen 5-8 år bruker nettbrett i barnehage og skole (den norske oversetteren har hentet inn norske tall fra 2014) (Johansen 2015:8). Barn lærer utvilsomt mye i møte med mediene, på godt og vondt, men for barnet er det slett ikke utbyttet som står i fokus. Det skal selvsagt ikke stå i veien for at dette også er interessante observasjoner å gjøre seg, men ved å rendyrke læringsutbyttefokuset skriver man seg inn i en kontekst hvor alt barnehagen eller kirken gjør, skal kunne måles, veies og vurderes ut fra hvor pedagogisk og hensiktsmessig aktiviteten er – og hvor aktivitetens verdi hovedsakelig ligger i hvilket utbytte barn kan synes å ha av den (Johansen 2015:13).

Johansen mener at for små barn er nettbrett og smarttelefoner en form for leketøy eller «dingser» som man kan ta frem på samme måte som bøker og klosser, og at foreldrene gjør aktive valg i forhold til hvilke medieprodukter de mener kan være nyttige for barna (Johansen 2015:44). Hun sier videre at i stedet for å ta utgangspunkt i om vi er for eller imot, må vi ta utgangspunkt i hvordan vi ønsker å ta mediene i bruk, det vil si for hvem, med hvilket formål, hvor og hvordan (Johansen 2015:53). Dette virker å være et godt poeng, da vi om vi liker det eller ikke, må innfinne oss med at digitale medier er kommet for å bli. Og det å da skulle opponere veldig sterkt mot det, vil være en kamp som kanskje ikke er verdt å ta. Man tenker kanskje at når barna bruker iPad, så blir de asosiale og vil helst sitte alene. Tvert imot bruker barna mediene til å skape relasjoner med hverandre, bli venner og dermed i godt humør. Dette er observasjoner fra da Johansen besøkte en SFO, hvor alle barna hadde med seg en iPad hver. Når barn bruker iPad er det ingen som sitter alene, alle er gjensidig involvert i lek eller spillaktiviteter (Johansen 2015:99). Barna snakker sammen om hva de spiller, om hvordan du klarte den banen og hvordan de kom seg forbi det hinderet. De forteller hverandre historier og de opplever tilhørighet og samhold.

Johansen er utelukkende positiv til at barn bruker app, både til lek og til læring. Og i forhold til læring virker det som at hun har et poeng. PBS Kids, i samarbeid med US Department of Education, foretok i 2010 en undersøkelse av bruken av apper i den amerikanske skolen. Undersøkelsene viser at barn har lettere og mer lyst til å fullføre oppgaver på f.eks. iPad enn på ark. Mer nylig har to studier som separat fulgte femte- og åttende-klassinger som brukte nettbrett for læring i klassen og hjemme, funnet at læringsopplevelser forbedret seg over hele linja. 35% av 8. klassingene sa at de var mer interessert i lærernes leksjoner eller aktiviteter når de brukte nettbrettet, og elevene overgikk lærernes akademiske forventninger når de brukte enhetene. Det pekes også på klare utfordringer med bruk av nettbrett i undervisning. Lærers autoritet kan bli svekket ved overstadig bruk av nettbrett, da elevene kan miste kontakten med lærer. Det er også elementet av kostnad. I USA har man løst dette ved at elevene tar med sine egne, men da åpner man for muligheten til forskjellsbehandling, og synliggjør forskjeller. Faren for tyveri er også tilstede (Lynch 2015).

Det er derimot ikke alle som er like ukritisk positive. Åshild Moen-Arnesen skrev i 2017 en artikkel i magasinet *Strek*, hvor hun fikk både positive, men også kritiske røster til den bruken av digitale medier i kirken. «I kristne sammenhenger bør vi ikke falle for fristelsen til å lage tankeløs underholdning som skal motvirke kjedsomhet», mener Heid Leganger-Krogstad. «I en del av materiellet som tar i bruk teknologi innenfor trosopplæringen, er innholdet satt i skyggen...» (Arnesen 2017:30). Arnesen referer også til Superblink; Superblink.no er en nettside med kristne spill for barn fra 5 år og opp. På spørsmål om hvorfor det trengs en kristen medieklubb svarer Torunn Haraldsen, redaktør i Superblink: «Vi vil ikke at barn skal bruke mer tid foran skjerm enn de allerede gjør, men vi ønsker at Superblink skal innlemmes i den tiden de allerede bruker. Vi er selvfølgelig klar over at det finnes et hav av alternativ som fanger barna, og som er mye mer påkostet enn det vi i Superblink har råd til. Men vi ønsker at gode, kristne verdier formidles gjennom teknologien» (Arnesen 2017:31). Både Leganger-Krogstad og Haraldsen mener at teknologien er en veldig god ressurs, om den brukes rett. Leganger-Krogstad sier blant annet: «vi voksne bruker så mange ord, mens barn kan få frem poenger på andre møter, de er som regel visuelt sterke. Ved å be dem hjelpe oss å bruke visuelle hjelpemidler, kan mye spennende skapes. En kan for eksempel be barna lage en videosnutt om et tema, og vise det frem i gudstjenesten. Dermed verdsettes deres visuelle kompetanse, og det teknologiske brukes med en hensikt» (Arnesen 2017:32). Det viktigste

med bruken av teknologi, mener Leganger-Krogstad, er at vi må stille oss spørsmålet *hvorfor gjør vi dette?*

3.2.3. Spill for læring

Det har de siste årene blitt lansert en mengde spill som har som formål at barna skal lære. Dette defineres ofte i litteraturen som pedagogiske spill og kommer til nesten alle plattformer (PC, nettbrett, mobil, PS4, X-box osv). Men hvor mye læring finnes egentlig i disse spillene? Jeg vil nå presentere noen artikler som har dykket ned i denne materien.

Fremtredende læringsteoretikere, inkludert Lev Vygotsky, Jean Piaget og Mihaly Csikszentmihalyi, har lagt vekt på betydningen av å spille i utviklingen av abstrakt fantasifull tenkning og realisering av mål som barn ennå ikke kan oppnå i virkeligheten. For eksempel kan en treårig ute av stand til å ri en hest sitte på en ødelagt tregrein og forestille seg å ri. Som andre dyr bruker vi spill for å etterligne aktiviteter og roller som vi trenger å forberede, for eksempel å leke/spille "hus" for å etterligne voksne sosiale interaksjoner eller matlaging med en lett bakeovn for å få tak i måltidspreparasjonen (Slota 2014). På noen måter tilbyr elektroniske spill mer enn tradisjonelle leker. Deres innebygde instruksjoner kan gi læringsopplevelser ikke mulig på lekeplassen. Spillere kan regissere læring i sitt eget tempo, teste konsekvensene av forskjellige valg, og få tilgang til problemløsende muligheter de aldri ser i det daglige livet. Ved å referere til Jerome Bruner peker Slota på tre viktige punkter, hvor digitale spill kan ha et fortrinn:

- *Gå bort fra tradisjonell "stå og lever" klasseromsinstruksjon til konkrete, gjeldende aktiviteter.* Dette prinsippet er basert på teorien om lokalisert kognisjon (situert læring), noe som innebærer at læring er en aktiv prosess styrt av gjenkjenning av og respons på miljøsignaler. Læring er med andre ord uatskillelig fra gjøring.
- *Guide og gi instruksjon langs en klar vei mot et relevant mål.* Læring fungerer godt når det krever at en student skal adoptere mål, danne en plan for å nå disse målene, og jobbe trinnvis for å oppnå dem. Veldesignede alternative virkelighets- og rollespillmiljøer justerer spillets mål med de langsiktige målene lærerne har for sine studenter. Dette fremmer en trinnvis læringserfaring der tilbakemeldinger fra den virtuelle verden skyver spillerne mot læring i den ekte verden, problemløsning og sosiale ferdigheter.

- *Sørg for at alle læringsaktiviteter gir impuls til diskusjon og samarbeid.* Sosial læring oppstår når to eller flere personer samarbeider for å løse et gitt problem. En mer kunnskapsrik person kan veilede en relativ nybegynner til en felles løsning ved å stille ledende spørsmål og oppmuntre til evaluering og syntese av ideer. Flere like samsvarende elever kan hjelpe hverandre til å se likheter og forskjeller mellom deres læringsopplevelser og kombinere sine perspektiver for å forbedre gruppens overordnede perspektiver.

Universitetet i Aurora har drevet forskning på spill og læring. De har et godt poeng, som jeg mener viser noe av fortrinnet med spill; Spillene er effektive dels fordi læringen foregår i en meningsfylt (til spillet) sammenheng. Det du må lære er direkte relatert til miljøet du lærer og demonstrerer på det. Læringen er således ikke bare relevant, men anvendt og praktisert i den sammenhengen. Læring som forekommer i meningsfylte og relevante sammenhenger er mer effektiv enn læring som skjer utenfor disse sammenhenger, slik det er tilfelle med den mest formelle instruksjon (Aurora University 2016).

Pedagogiske apper brukes som metode for å bygge motivasjon og engasjement hos mindre barn. Apper er en systematisk måte å introdusere teknologi og læring til barn. Ikke bare gir de positive opplevelser og læringsutbytte, men de gir også et portabelt læringsverktøy. (App-styrt læring har mange fordeler fremfor datamaskinprogrammer. Det er en innovativ teknologi som bruker nye funksjoner, elementer og taktile brukergrensesnitt (kan berøres). Disse innovative funksjonene muliggjør en mer logisk og umiddelbar brukeropplevelse levert av skjermmanipulering, i motsetning til å skrolle med mus og peker) (Cullen 2015).

Man kan hente flere relevante momenter ut fra artiklene over. Jeg velger å trekke frem den abstrakte og fantasifulle tenkningen, hvor barna kan få tenke annerledes og være en annen versjon av seg selv. Tankene og rettledning og instruksjon mot et relevant mål er også verdifulle å ta med inn i drøftingen.

3.3. «Nudge»

«Nudge» er et begrep utviklet av den amerikanske økonomen Thaler og juristen Sunstein. De har skrevet en hel bok om dette begrepet, og sett på hvordan det kan brukes i ulike deler av yrkeslivet, men ikke i kirken. Det er stort sett i miljøer hvor profitten er viktigst at dette begrepet forekommer i boken. Jeg vil innlede presentasjonen med eksempelet som gis i

starten av boken, da den setter en klar ramme for hva begrepet betyr. Videre vil vi kort se på teorien rundt selve begrepet.

Eksempel: Caroline distribuerer mat til skoler. Uten å endre på menyen, vil hun utføre et eksperiment for å se om hvordan maten er vises frem og er arrangert har noen innvirkning på valgene barna tar når de skal velge mat. I noen skoler ble desserten plassert først, i andre sist, og i noen på et separat sted. Lokaliteten til ulik mat varierte fra skole til skole. På noen skoler sto pommefriten veldig synlig, mens i andre gulrøttene. Bare ved å «ommøblere» kantina klarte Caroline å øke eller senke konsumeringen av en «rett» med 25 %. Også barn kan bli påvirket av konteksten. Caroline mener nå at hun kan påvirke hva barna skal spise. Hun har nå fem valg for hva hun kan gjøre med informasjonen hun har (Thaler & Sunstein 2009:1-2):

1. Sette maten slik at elevene får den beste maten, alt tatt i betraktning.
2. Sette maten i tilfeldig rekkefølge.
3. Prøve å sette maten slik at elevene velger det de ville valgt av seg selv.
4. Maksimere salget av de varene som hun selv får best betalt for å selge.
5. Maks profitt.

Alternativ nr. 3 ser kanskje ut som det beste valget, da dette er en nøytral posisjon, hvor du ikke trenger deg på elevenes valg. Men en tanke; eksperimentet viser at elevenes valg avhenger av hvordan maten settes og vises. Hva er da egentlig elevenes sanne preferanser? For hun må jo organisere maten på en eller annen måte.

Caroline er en «chioce architect» - en valgarkitekt (Thaler & Sunstein 2009:3). En valgarkitekt har ansvaret for å organisere konteksten hvor mennesker tar beslutninger. Veldig mange av oss er valg arkitekter, eks: hvis du er en forelder som forteller barna dine om mulige utdanningsvalg/yrkesvalg eller måter å lære på, så er du en valgarkitekt. Caroline må velge en måte å presentere maten på, og ved å gjøre det kan hun påvirke hva folk spiser. Hun kan nudge (varsle, påminne eller mildt advare noen/å dytte forsiktig eller å poke i ribbeina, spesielt med albuen).

Valg arkitekter har flere likhetstrekk med vanlige arkitekter, da det ikke finnes noe som heter et nøytralt design. En tommefingerregel er å tenke at alt betyr noe. Hvordan du sier det, hvordan kroppsspråket ditt er når du sier det, hvilket tonefall du har osv, alt betyr noe.

Hvis vi mener at Caroline burde gå for alternativ 1, altså å påvirke elevene til å velge den maten som er best for dem, så er det *Libertarian Paternalism* (Thaler & Sunstein 2009:5).

Libertarianisme vektlegger individuell frihet. Du skal få velge det du vil. Paternalisme legger vekt på at det er lov for en valg arkitekt å prøve å påvirke folks valg/adferd, såfremt de påvirkes mot et bedre valg, et valg som gjør livene deres bedre, sett fra deres egen synsvinkel. På mange måter virker begrepene kontradiktoriske, men de gir mening i denne sammenhengen.

Libertarian paternalism er en ganske svak, veik og lite inntrengende form for paternalisme, fordi velgerne er ikke blokkert, avkuttet eller forhindret fra å ta de valgene de vil. Men det er fremdeles paternalistisk, da de forsøker å påvirke, de nudger (Thaler & Sunstein 2009:6).

Begrepet «å dulte» eller «nudge» kan være relevant i en eventuell presentasjon av trosopplæringsmidler, hvor man skal legge frem hvilke alternativer menigheten kan tilby. På denne måten gjør begrepet og teorien seg gjeldende videre i drøftingen.

4. Analyse

I denne delen av oppgaven vil jeg fremlegge mitt innsamlede materiale. Det er funn som er innhentet på bakgrunn av fire semistrukturerte intervju, fire rundbordsamtaler med foreldre, en kvantitativ spørreundersøkelse og åtte intervjuer med tilfeldige foreldre i målgruppen.

Utformingen på analysekapittelet vil være temabasert. Jeg deler funnene inn etter temaer og legger frem alle svarene som passer innenfor temaet. Det betyr blant annet at alle menighetene vil presenteres samtidig. Dette er ikke noe problem, da det ikke er så viktig hvem som har sagt hva. I tillegg til menighetenes svar vil også foreldrenes svar, ganger to, presenteres under de samme temaene. Funnene fra spørreundersøkelsen i KuFo vil bare gjelde for noen av temaene, da de ikke hadde inngående kunnskap om appen «Takk for i dag». Fordelene ved å presentere funnene under temaer er at alt er samlet på ett sted. Det har både vært enkelt for meg å navigere i datamaterialet, og det er oversiktlig for leseren. Etter innhentet data ble materialet klippet og limt slik at funnene var sortert etter tema. Ulempene kan være at informantenes helhetsinntrykk forsvinner. Informantene kan ha svart på et konkret spørsmål fordi de fikk spørsmål om det, men kan likevel ha hatt andre tanker vedrørende temaet, som ikke ble tatt opp. I forlengelsen av dette er det klart at informantenes helhetlige tankeprosess forsvinner ved en tematisk inndeling. Man kan risikere at noen svar blir tatt ut av sin opprinnelige kontekst, fordi det for eksempel bygget videre på et tidligere svar.

I tillegg til å legge frem det innsamlede materialet vil jeg også kort belyse hvorfor hvert tema og svarene innenfor temaet blir presentert. Dette fordi det er viktig å være transparent, og forklare hvorfor noe er viktigere enn noe annet.

Jeg vil starte fremleggingen av funnene slik som intervjuguiden er satt opp, med tematikk vedrørende appen «Takk for i dag», før vi går over til bruk av app i trosopplæringen og app generelt.

4.1. «Takk for i dag»

Det er viktig å poengtere at alle som har svart på spørsmål vedrørende denne appen har hatt inngående eller noenlunde god kunnskap om appen, enten gjennom grundig presentasjon eller egne erfaringer.

4.1.1. Styrker ved appen

Flere av de undervisningsansvarlige påpekte tidlig at noe av det som var bra med appen var at den var intuitiv. Det faktum at det er veldig tydelig hva du skal gjøre er med på å gjøre appen brukbar for de aller fleste. Du får klare beskjeder fra «Voiceover» (en fortellerstemme i spillet) om hva du skal gjøre. Det intuitive henger også sammen med at det skjer noe når du trykker, noe som får så vidt er typisk for apper, og kanskje mer en styrke ved formatet i sin helhet.

En annen styrke som flere er inne på er appens gjentakelsesfaktor. De to oppgavene som skal utføres i appen; kle på og rydde, er begge to gjentakende, da de må gjøres flere ganger i samme sekvens. Dette mener flere at er en styrke, da barn liker å gjøre de samme tingene om igjen og om igjen.

Flere undervisningsansvarlige påpeker at de liker hvor enkelt man har gjort bønn tilgjengelig i appen: *«Også gjør man bønn til noe veldig enkelt, ikke noe vanskelig. Det synes jeg er fint»*. Dette er da knyttet til ryddedelen av appen, hvor etter hver ting er ryddet, så takker man for den.

Flere av foreldrene, både de i menigheten og de tilfeldige, sier at de liker at appen er enkel. De synes også at fargene og tegningene er fine og lystige. *«Bildene er rene og klare, og det er*

ikke noe som tar bort fokus». En samlede styrke, som de aller fleste er enige i, er at sangene i appen er veldig fin. Flere påpeker sangene som det mest positive med appen, og at de kan brukes uavhengig av resten av innholdet.

Det å finne styrker ved denne appen er viktig for å vite hva informantene mener at Skrifthuset har gjort riktig i sin utvikling av denne appen. I denne sammenhengen mener jeg «riktig» i den forstand at det viser til pedagogiske poeng, teologiske poeng og brukervennlige poeng. Hva er det de som har prøvd den liker? Hva er det som fanger mest? Hvilke aspekter ved appen kan videreutvikles? Undersøkelsene viser at styrkene ved denne appen forteller oss noe om hva som er viktig for undervisningsansvarlige i en menighet og for foreldre. Det gir oss en gylden mulighet til å se hva de mener fungerer. Jeg har valgt å trekke frem disse styrkene, da de hensiktsmessige for oppgavens videre fremdrift. Noen av informantene pekte også på «band-delen» som en styrke, men siden ikke alle informantene har hatt tilgang til den seneste oppdateringen hvor den figurerer, faller den utenfor oppgaven.

4.1.2. Svakheter ved appen

Den mest påfallende svakheten og den svakheten som blir påpekt av flere informanter som har prøvd appen, er at du blir fort ferdig med den. *«At den er så fort å gjøre. Du blir så fort ferdig. Svisj så er man ferdig. Det ligger ikke noe sånn utforskende i den*». Dette er en tilbakemelding flere av de undervisningsansvarlige og alle foreldrene i menighetene har kommet med. Dette er også tilbakemeldingen som instinktivt kommer når spørsmålet blir stilt. Flere foreldre påpeker at barna deres er vant til spill hvor det er flere nivåer, klarer du dette nivået går du videre til neste.

Til tross for at de aller fleste mener at sangene i appen er fin, mener flere at musikken som spilles ved oppstart av appen er litt skarp og ubehagelig. Flere mener dog at dette kan være nok til å ikke ville prøve appen, fordi det oppleves som masete og støyende.

En annen svakhet som ble påpekt hos flere undervisningsansvarlige var blå-lys-problematikken. Det handler om det å bruke iPad, nettbrett, mobil, PC rett før man skal legge seg. *«Så problematiserte et par av oss forskning som er gjort med blå-lys, hvor det nå særlig fra kanadisk forskning blir mer og mer entydig verifisert at blå-lys de siste par timene før du legger deg gjør at du har vondt for å sove*». Og dette er et interessant poeng da denne appen legger opp til å være en «God-natt-app» som kan brukes rett før legging, jmf. kveldsbønn og

nattasang i appen. Det ble her også poengtert at voksenkontakt er viktig i denne fasen av dagen, og at det alltid bør prioriteres fremfor en app, og det tror jeg også for så vidt at Skrifthuset vil være enig i.

En siste svakhet som er verdt å merke seg går på deler av innholdet. «*Hvis dåpen blir gjort til hva de i hovedsak skal ha på seg på festen, så synes jeg kanskje at det blir litt dumt*». Flere, både foreldre og undervisningsansvarlige har nevnt at innholdet er litt tynt, men her pekes det på en konkret svakhet ved innholdet. Og denne svakheten handler for så vidt også om teologi, som vi kommer tilbake til.

Viktigheten av å være klar over svakhetene i denne appen er tydelig, bare på denne måten kan du forbedre deg og endre det som oppfattes som dårlig, unødvendig eller feil. Det viser også reservasjonene både foreldre generelt og undervisningsansvarlige har for å ta appen i bruk i trosopplæringssammenheng. Svakhetene det vises til er valgt ut fordi de reiser relevante spørsmål som er vel verdt å ta med inn i den videre drøftingen.

4.1.3. Teologien i appen

Som nevnt i avsnittet over er det flere av informantene som har nevnt teologien i appen som en potensiell svakhet, fordi den ikke inneholder mye teologi. Og hvis tanken er at denne appen skal brukes i trosopplæringen, enten i hjemmet eller i kirken, er tilbakemeldingene at den må ha mer teologisk innhold. Et konkret eksempel på dette finnes i rydde –og takkedelen, hvor vi takker for alle tingene vi har fått og for dagen i dag. «*Takken skal være en bønn til Gud og dåpen er en dåp til Gud*», sier en undervisningsansvarlige. Flere foreldre og undervisningsansvarlige mener at dette ikke kommer tydelig nok frem. Takken blir nærmest bare en takk til ingenting, da Gud ikke nevnes med ett eneste ord i appen. Den har ingen retning.

Et annet innspill i samtalen rundt teologien er at «*Koblingen mellom Jesu dåp og det som her skal skje i kirken, den er jo fraværende, bortsett fra billeddelen da*». Flere har påpekt at dåpen i kirken virker å være avskåret fra teologien. Det sies ingenting om hva dåp er i luthersk sammenheng, og det trekkes ingen paralleller til Jesu dåp. Og det har man muligheten til å gjøre, da det zoomes inn på glassmaleriet av Jesu dåp etter at alle i dåpsfølget er blitt kledd på. Her kan man koble dåpen til Jesu dåp eller hvertfall legge en form for teologisk innhold inn. Ellers risikerer man «... *i verstefall at hele muligheten forspilles, at barna sitter og*

forstår ikke i det hele tatt hva dette handler om. Kanskje ikke oppdager at Jesus eller Gud er der i det hele tatt da, i dette».

Foreldrenes tilbakemelding på teologien er noe sprikende, da man har ulik grad av erfaring med teologi. Men det som ofte går igjen er tilbakemeldingen om at dette ikke fremstår som en veldig religiøs app. Bortsett fra det faktum at man ser et dåpsfølge, så er det ikke mye som legger føringer mot at dette er en kristen app, som skal brukes i trosopplæringen. Flere av foreldrene på gata trodde dette var et vanlig spill og syntes i så måte det var rart at de hadde valgt å ta med dåp som et element. Men de tenkte at det sikkert var fordi man pynter seg i dåp, og derfor passet det fint til oppsettet. Det at sangen «Kjære Gud jeg har det godt» ble spilt ved endt ryddesekvens ble ikke sett på som nevneverdig religiøst, da de mente det passet med tematikken.

Det å ta for seg teologien i appen ser jeg på som viktig, da den har som mål å brukes i trosopplæringen i Den norske kirke. Det at det her pekes på flere svakheter ved teologien, kan gjenspeiles i min egen tolkning jmf. avsnittet om pålitelighet. Uavhengig av min mening viser tilbakemeldingene noe av utfordringene ved å lage en «kristen app» i dagens samfunn. Dette er også noe jeg vil belyse senere. Det skal også sies at noen av informantene mente at teologien i appen var fin, men de utsagnene fremsto som noe ubegrunnet og blir derfor ikke presentert i sin helhet. Det var to foreldre på gata som sa: «Nei, teologien er vel fin den». Utsagnene ble ikke styrket av ytterligere argumentasjon, og begge foreldrene sa i tillegg at de ikke hadde noen befatning med kirken.

4.1.4. Presentasjon av appen

Det å presentere et nytt produkt på best mulig måte er viktig for å nå ut til så mange som mulig. I menighetene jeg har besøkt er det blitt gjort på ulike måter og man har gjort seg noen erfaringer. Foreldrene i menighetene har også fått appen presentert og kommet med tilbakemeldinger på hvordan de opplevde det. Skrifthuset har i forbindelse med presentasjonen av appen delt ut flyers, plakater og infoskriv til alle menighetene, og foreslått en måte å presentere appen på. Forslaget har indikert at appen kan presenteres på et tiltak, hvor det kommer foreldre i målgruppen, fortelle dem om appen og dele ut flyers med informasjon.

Alle menighetene har valgt å presentere appen på et tiltak hvor det både har vært barn og foreldre tilstede. I tillegg har flere av menighetene presentert appen på dåpstreff, hvor det bare har vært foreldre (de har naturlig nok hatt med seg spedbarn, men de er utenfor målgruppen). *«Det å stille seg opp å ringe med en bjelle også holde opp et ark og vise at dette finnes, det er ikke spesielt effektivt altså»*. Det er tydelig at man trenger å vise appen, og ikke bare informere om at den finnes. Flere av menighetene har i første instans gjort nettopp det eksempelet sier, holdt opp en flyer og sagt at det er kommet en ny app som kan prøves ut. Det viste seg å ikke fungere. *«Jeg tenker at man kanskje kunne valgt ut ett tiltak, kanskje 4-årsboka som vi hadde tenkt, og gjort det litt ordentlig. Og hatt en sekvens hvor vi: “Nå skal vi presentere en app”; forklare litt rundt, både for barn og foreldre»*. Denne tilnærmingen virker bedre, da både barn og voksne sammen får informasjon om hva appen er og hvordan den virker, hevdes det. Det er ingen av menighetene som har presentert appen på den måten som skissert over.

Tilbakemeldingene er at foreldrene ofte blir like engasjert som barna når det kommer noe nytt som kan testes ut av barna. Her er det bare foreldre fra menighetene det er snakk om, da foreldrene på gata ikke kan mene noe om presentasjon. De, foreldrene i menighet, mener at: *«Du må ha en liten gruppe, og den må kanskje presenteres en-til-en»*. Flere av foreldrene har opplevd å få presentert appen sammen med mange andre, under vanskelige omstendigheter, med mye støy og mange barn.

Hvordan appen har blitt presentert har mye å si for hvordan den mottas, og for om den blir brukt eller ikke. Tilbakemeldingene, fra undervisningsansvarlige, som presenteres gjenspeiler det som er blitt gjort, og det som kanskje burde vært gjort, og er i så måte viktige tilbakemeldinger, da det kan brukes i videre drøfting.

4.1.5. Målgruppe

Undervisningsansvarlige har fått spørsmål om i hvilken aldersgruppe de mener appen passer best. Svarene er forholdsvis samstemte, da de mener at appen passer best for barn mellom 2-5 år. Den er for vanskelig for barn under to år, og altfor kjedelig for barn over seks. Foreldre som har barn i målgruppen gir også det samme svaret, selv om de ikke har fått spørsmålet så direkte stilt som de undervisningsansvarlige. Foreldre med barn over fem år har antydnet at de

har gått lei av spillet veldig tidlig, mens foreldre med barn som er yngre, har ikke sett noe poeng i å la dem prøve.

Et siste avsluttende moment i forbindelse med denne appen, er om den kan brukes i undervisningssituasjoner i trosopplæringstiltak. Det unisone svaret fra undervisningsansvarlige er nei. «...men bare ikke akkurat med det innholdet som er nå. Da vet jeg ikke hvordan jeg skulle ha klart å bruke det til noe». Her antydes det at innholdet i appen per dags dato er for tynt til å kunne brukes i en undervisningssituasjon, men om man hadde endret innholdet ville det vært mulig.

Kommentarene angående målgruppe inneholder sentrale aspekter ved bruk av appen. Hvem den passer best for og hvordan den kan brukes er essensielle aspekter ved en app.

4.2. Bruk av app i trosopplæring generelt

Spørsmål vedrørende bruk av app i trosopplæringen generelt er blitt stilt til alle som har deltatt i forskningsprosjektet. Her vil jeg legge frem svarene som er gitt i intervjusammenheng, det vil si alle svarene utenom spørreundersøkelsen i KuFo som er mest hensiktsmessig å presentere for seg selv i sin helhet (se 4.3).

4.2.1. I undervisning

Svarene fra undervisningsansvarlige varierer i stor grad i dette spørsmålet; om app kan brukes i trosopplæringsundervisning. Noen mener at dette er et element som bør inn med en gang, mens andre synes det er vanskelig å se hvordan det konkret skal brukes. «Jeg kjenner at jeg kikker ikke sånn veldig på det», sier en undervisningsansvarlig. «Så det er mange muligheter. Jeg tror absolutt at det er noe som funker. Det funker på alle aldre», sier en annen. Utsagnene viser meningsvariasjonen mellom ulike undervisningsansvarlige i kirken. Men alle er enige om at hvis det kom et produkt som tilbyr noe nytt og bra, så vil det kunne være til nytte for trosopplæringen. Det er bare vanskelig å se med dagens øyne hva det skal være.

Flere undervisningsansvarlige er bekymret for at kirken kan bevege seg over i skolens område om man innfører for mye teknologiske hjelpemidler. «Alle må ha en iPad og da er vi liksom inne i skolen, da er vi liksom inne i klasserommet igjen da». Dette poenget pareres av en annen undervisningsansvarlig som sier: «Det er jo en del skoleklasser som er på besøk her som lærer om akkurat disse tingene her (det refereres her til kirkerommet og liturgiske farger), også hadde det jo vært kjempemorsomt om de kunne ha gått tilbake på skolen og

arbeidet videre med tingene i appen de brukte her». Det er altså ulike meninger om hvor tett man skal knytte undervisning opp mot skolens metoder og om det i det hele tatt er en god strategi.

Et annet godt poeng som kom opp under samtale er at mange barn kan bli skjermlei og *«skal man inn i kirka, og det er deilig å være i en sone hvor det ikke er skjerm»*. I forlengelsen av dette ble det pekt på det som er annerledes i kirken; *«Jeg opplever at det er en glede i møte med barn og sånne enkle symboler som vi har i kirken. Og håndfaste ting»*. Dette er noe alle undervisningsansvarlige holder høyt, og som de er opptatt av å beholde. *«Det er jo nettopp at her hentes barna ut av sin mobilhverdag og får lov til å gjøre noe som er direkte kroppslig, fysisk, interaktivt i samarbeid med andre»*. Samtidig er alle enige om at kirken må følge utviklingen i samfunnet, og at hvis vi har som mål å være aktuelle og meningsfulle, så må vi være der det skjer. Men at dette ikke må gå på bekostning av møte mellom mennesker og mellom mennesker og Gud.

Tre undervisningsansvarlige mener at app generelt vil fungere best i konfirmasjonstiden. Dette fordi konfirmantene allerede er vant til formatet og behersker det i stor grad, og ikke minst fordi mange av dem er vant til å bruke det i skolen. *«Jeg synes jo det er rart at ingen har begynt å utvikle et mer interaktivt konfirmantopplegg»*, var en tilbakemelding jeg fikk. Det spilles også inn at de lokale forholdene i de ulike menighetene har mye å si for hvor lett og enkelt det er å implementere ny teknologi, og hvordan dette bør gjøres. Det kan være alt i fra dekning, internettforbindelse, rommets egnethet, til barn og unges befatning med digitale medier.

Informantene på dette spørsmålet, undervisningsansvarlige i menighetene, har gitt svar som på mange måter speiler kompleksiteten i bruken av app. Noe sitatene også viser. Om man ikke har en app som gir akkurat det du er ute etter, så vil det være vanskelig å implementere den. Men de aller fleste var positive til bruk av app, selv om det for noen av dem var vanskelig å se hvordan den konkret skal kunne brukes. Og det er forståelig, da vi per dags dato ikke har noen apper som etter min kjennskap brukes aktivt i trosopplæringen. Et interessant spørsmål som da reises er hvordan en app eventuelt kan brukes i trosopplæringsundervisning, da det muligens er noe som vil være realistisk i fremtiden. Det som derimot er mer aktuelt allerede nå er å bruke app som en del av trosopplæringen i hjemmet.

4.2.2. I hjemmet

Når det gjelder bruk av app som trosopplæringsverktøy til bruk i hjemmet er alle undervisningsansvarlige enige; det er mulig. Her forenes alle røster mye tydeligere enn de gjorde når vi snakket om undervisning. Alle mener at appen er lettere å manøvrere hjemmefra, og at man vil få et større utbytte av å bruke en app hjemme enn i en undervisningssetting. *«Jeg klarer ikke helt å se for meg dette med barn, mobil, skjermbruk på et tiltak. Så jeg ser for meg det som en sånn tilleggsbit til bruk i hjemmet»*. Fokuset på «tilleggsbit» er også sentralt, da alle er enige om at en app ikke skal være et substitutt for det vi allerede har i dag, men et tillegg. Det er viktig at man igjen ikke går på akkord med det som allerede fungerer, sier de, den mellommenneskelige kontakten og samværet og kosen rundt en bok eller en sang.

Men også her poengteres det fra informantene at man enda ikke har et fullgodt alternativ; *«Så det er en veldig god måte å kunne formidle til trosopplæring i hjemmet. Så jeg tenker at det er MYE man kan utvikle når det gjelder akkurat dette her»*. Det som i dag finnes av apper som kan benyttes til trosopplæring i hjemmet er meget tynt, men kirken er også i en tidlig fase på å sondere terrenget, for å se hva som trengs.

Foreldrene i forskningsprosjektet har også fått spørsmål om bruk av app i trosopplæringen hjemme, og her spriker svarene noe mer enn hos undervisningsansvarlige. Flere av foreldrene i menighetene forteller at de allerede driver med trosopplæring i hjemmet og at de er godt fornøyd med det materialet de får fra kirken. De opplever også at barna deres lett lar seg fange av apper og spill og at de derfor ville vært veldig fornøyde dersom det kom en app med kristent innhold som barna kunne holde på med. Dette er nesten utelukkende et gjennomgående svar i menighetene. Et fåtall foreldre mener at barna ikke trenger en app for å få med seg et kristent innhold, de er mer enn godt nok fornøyd med bøkene og CDene de har. Foreldrene er også ganske samstemte i at hvis det skulle komme en app så vil de gjerne at den skal inneholde sanger og musikk, da dette er en mangelvare. De sier at CDene er på vei ut, og at en app ville vært enklere å bruke enn spillelister på for eksempel Spotify, iTunes, Soundcloud osv.

Foreldrene jeg snakket med på kjøpesenteret var enda mer varierte i svarene sine. Her var det flere som absolutt ikke ville bruke en app i trosopplæring i hjemmet, dette primært fordi de

ikke drev med trosopplæring i hjemmet. Også blant disse foreldrene blir sang og musikk trukket frem som noe de gjerne ville hatt i en app. «*Ja, jeg ville gjerne ha hatt en app med mange sanger. En slik app ser jeg for meg at vi hadde brukt ganske masse*». Flere av foreldrene påpeker også viktigheten av at appen må evne å fange oppmerksomheten til barna, da det er essensielt. Det blir blant annet sagt at en slik app bør ligne på AngryBirds eller Minecraft, da dette er noe som fenger hos barna.

Om en app kan brukes til trosopplæring i hjemmet er et sentralt poeng ved forskningsprosjektet. Det er viktig å belyse de ulike sidene ved dette spørsmålet, og peke på hva som skal til for at man vil ta i bruk en app i trosopplæringen i hjemmet. Funnene jeg har presentert viser til flere interessante sider ved spørsmålet, og vil tas opp under drøftingen.

4.2.3. Vil en app treffe noen andre?

Alle undervisningsansvarlige mener at en app muligens vil appellere til noen andre og hvertfall noen flere enn det tradisjonelle trosopplæringsmaterialet. Underliggende her ligger det en påstand om at ved bruk av app vil kirken kunne nå noen av de familiene som ikke lar seg friste av det materialet vi allerede har. Og med «nå» så mener jeg at kirken kan bygge en plattform inn til familiene; at man får dem interessert i kirken, at man kanskje drar på et tiltak, at man leser en kristen bok, synger en sang. Det er flere undervisningsansvarlige som også har vært inne på dette; «*Så at det finnes en gruppe her, spesielt fedre med teknointeresse, så at de kan få et innsteg inn i den kristne verden*». Det poengteres også at dette er snakk om en nisje, en veldig liten gruppe. Her nevnes bare fedre, men også mødre vil være representert her. Også her er det viktig å poengtere at man ikke nødvendigvis skal bytte ut det materialet vi bruker i dag, men supplere med en app. Det er også flere av informantene veldig tydelige på.

Også blant foreldrene har jeg fått inntrykk av at en app vil appellere til noen flere. Dette viser seg gjennom svar fra foreldre som vanligvis ikke driver med trosopplæring, men som sier at de kanskje ville prøvd ut en app, om den var veldig bra. Det må poengteres at det er innholdet som må være bra, ikke bare teknologien rundt. Det viser jo at en app appellerer til de som ikke tar i bruk det materialet kirken sender ut i dag.

Spørsmålet som her blir stilt er interessant i forhold til om en app kan styrke kirkens rekruttering. Det er naturligvis et alt for stort spørsmål å gå inn på i denne oppgaven, det har

jeg heller ikke materialet til å kunne svare på, men problemstillingen er interessant. Jeg tenker likevel at det er hensiktsmessig å luften tanken, og se hva de ulike informantene mener om temaet.

4.2.4. Kirken som motvekt

Skal kirken være en motvekt til dagens teknologiske samfunn? Det er flere som ser på dette som et viktig prinsipp ved det å være kirke, jmf. Leganger-Krogstads utspill (Arnesen 2017:32). Informantene i dette forskningsprosjektet stiller seg ikke konkluderende til hverken det ene eller det andre i denne sammenhengen. De fremholder derimot at «*Vi må gjøre begge deler, være både digital og analog*». Dette er et synspunkt som flere av informantene stiller seg bak. Noen undervisningsansvarlige påpeker at det kan være viktig å være digital i samarbeid med andre offentlige instanser, som for eksempel skolen. «*Det hadde vært morsomt å vist noe på en app for å gi en smakebit, så tenker de at dette er noe de kunne brukt på skolen; for de følger alltid opp med noe på skolen når de ha vært i kirken*». Foreldrene som ble spurt om kirken burde være en motvekt hadde vage svar, og mente også at kirken sannsynligvis kom best ut av det om de gjorde litt av begge deler.

Kirken som motvekt var en viktig del av oppgavens spede begynnelse, men fikk en mindre og mindre fysisk plass etter hvert som forskningen skred frem. Dette fordi flere av informantene ikke hadde veldig sterke forestillinger rundt temaet, og det viste seg å være et mindre kontroversielt tema enn jeg først trodde. De aller fleste mente som nevnt at kirken burde veksle mellom å være analog og teknologisk.

4.2.5. Hvor trenger kirken en teknologisk utvikling?

Dette spørsmålet er også mer generelt, og befinner seg på et vis utenfor problemstillingens tematikk. Samtidig er den innenfor tematikken, da informantenes svar viser at appen kan ha flere bruksområder.

Flere undervisningsansvarlige etterlyste en teknologisk utvikling når det kom til kommunikasjon, og spesielt i møte med ungdom. De så blant annet for seg en app hvor man kunne chatte direkte med konfirmantene, slik Messenger er i dag. Men at den var skreddersydd for konfirmantopplegget, hvor man kunne legge inn arrangementer osv. For som

flere av informantene påpekte: *«Hvis du vil snakke med en konfirmanter, så må du nesten bruke mobilen».*

Noen undervisningsansvarlige pekte på et annet forbedringspotensiale i møte med ungdommer og især konfirmanter: *«Jeg tror nok i utgangspunktet at jeg tenker at det måtte handle om ressurser til bruk for den som jobber i kirken. Jeg ser at noen har etterlyst en sånn registreringsapp for konfirmanter, som skal gå til gudstjeneste».* Dette er det flere utenfor forskningsprosjektet som også har nevnt, at dette er noe de virkelig savner.

«Det jeg ville etterlyst er nok enda flere gode pedagogiske redskaper i form av hvordan du skal legge opp samlingene». I første omgang virket dette som et utsagn som handlet om hefter og bøker, men etter nærmere undersøkelse fant vi ut at dette enkelt kunne gjøres i en app. En app med tips og hint til hvordan du kan legge opp samlingene i menigheten.

Flere av foreldrene mener at kirken er milevis unna i den teknologiske utviklingen, og svarer konsekvent at man trenger en teknologisk utvikling overalt. Etter nærmere ettertanke viser det seg at det som virket å være noe flåsete sagt faktisk har noe for seg. Flere foreldre opplever kirken som vanskelig å komme i kontakt med, da de ikke er like tilgjengelige som andre offentlige instanser. De opplever også at deler av forkynnelsen er traust og grå, da den ikke inneholder noen form for teknologi. Som en mor sier: *«Det er sikkert bare det at vi er så vant til at det skal skje noe nytt hele tiden. Vi forventer at ting skal skifte farge, at bilder skal bevege seg og at man skal bli overrasket. Og det blir man jo sjeldent i kirken».*

Det å snakke om teknologisk utvikling i kirken generelt virker å være noe på siden av temaet, men jeg synes det er viktig innspill, og det viser hvor vi som kirke står. Det viser hva som rører seg av behov, og om teknologien er det som skal løse disse behovene. Gjennom foreldrenes svar får man også et innblikk i hvordan kirken blir betraktet utenfra, og hvilke utfordringer vi står ovenfor. Et interessant spørsmål i denne sammenheng blir å koble sammen de to sistnevnte temaene, kirken som motvekt og kirkens teknologiske utvikling. Skal kirken være en underholdsgarantist med kjappe bilder og farger eller et meditativt sted for ro og tanke?

4.3. KUFO-undersøkelse

Undersøkelsen er som tidligere nevnt blitt utført via en questback-variant på Facebook. Deltagere er medlemmer av gruppen: «KUFO-medlemmer». KUFO er en forkortelse for Kirkelig Undervisningsforbund, og er i hovedsak et fagforbund for ansatte i kirkens undervisningstjenester. Totalt har Facebook-gruppen 275 medlemmer pr. 15. mars. 37 personer har startet undersøkelsen, men bare 31 har fullført. Rent praktisk har undersøkelsen foregått slik; jeg har lagt ut en lenke til en undersøkelse i gruppen, og de medlemmene som har lyst til å være med på den, må selv trykke på lenken og hente frem undersøkelsen. Jeg skrev et kort innlegg da jeg la ut undersøkelsen, hvor jeg fortalte om prosjektet mitt og oppfordret alle til å delta, utover dette har jeg ikke kontaktet noen for å få dem til å svare.

Spørsmålene i denne undersøkelsen dreier seg om bruken av app i trosopplæringen generelt; det er ingen spørsmål om appen «Takk for i dag», da medlemmene i gruppen ikke har noen forutsetninger for å vite noe om den. Innledningsvis ble det stilt spørsmål rundt informantenes virke; arbeider du i kirken? Har du hatt eller har du ansvaret for opplæringen i kirken? Dette ble gjort for å kartlegge informantene, og for å forsikre meg om at informantene hadde en tilknytning til kirkens undervisning. På spørsmål om man trodde at app kan brukes i trosopplæringen generelt, svarte 36 «ja», mens én svarte «nei». Videre ble informantene bedt om å rangere ulike årsaker til hvorfor de tror det vil fungere. Her kunne de rangere fem årsaker ved å gi dem poeng fra 1-5, hvor fem er viktigste årsak. Resultatene som vist i «Figur 1», er en poengscore ut fra antall totale poeng delt på deltagere.

Lett å lære gjennom en app (ting som beveger seg, lyder osv)	3,7
Åpner nye dører for kommunikasjon	3,61
Bruke en plattform barna kjenner godt	2,96
Fange barnas interesse	2,8
Enkelt å bruke	2,09

Figur 1

Resultatene viser at det er lett å lære gjennom en app er den viktigste faktoren for at en app vil fungere i trosopplæringen. Det at det er lett for barna å trykke og flytte og leke seg er det viktigste bidragsyteren, jmf. en av undervisningsansvarliges utsagn om det intuitive ved bruk av app. Videre ser vi at like bak har vi et poeng vedrørende kommunikasjon, som vi også har vært innom tidligere. Det å bruke en plattform barna er godt kjent med er også et viktig

poeng, da man slipper å lære noe nytt. Interessant nok er det enkelheten ved bruk som får minst poeng i undersøkelsen. Dette kan være fordi deltagerne mener at barna er såpass gode på bruk av app, at det bør gå fint uansett.

Svarene som er lagt frem her er gjennomsnittstall, men ser vi på tallene isolert er svarene stort sett de samme. Bare syv informanter ga fem poeng til «Lett å lære gjennom en app», men den hadde en mengde firere, men den fikk samtidig to enere. «Åpner nye dører for kommunikasjon» hadde flest femere med hele 14, men der lett-å-lære-alternativet hadde mange femere, hadde kommunikasjons-alternativet mange toere. Både plattform-barna-kjenner-alternativet og fange-interesse-alternativet hadde mange treere og firere, men hadde henholdsvis syv og seks enere. Enkelt-å-bruke-alternativet hadde desidert flest enere med 14, og bare én femmer.

Alternativene på dette spørsmålet kretser kun rundt app som funksjon, og tar ikke hensyn til innholdet i appen. I retrospekt ser jeg at det sannsynligvis burde ha vært et element, da appens innhold potensielt kan trumfe alle de nevnte alternativene.

Videre i undersøkelsen fikk deltagerne spørsmål om en app i større grad vil legge til rette for trosopplæring i hjemmet, enn det tradisjonelt trosopplæringsmaterieell (CDer, bøker osv) gjør (fra og med dette spørsmålet er det bare 31 deltagere). Her svarte 25 «ja», mens seks svarte «nei». Videre fikk deltagerne stilt et åpent spørsmål om hvorfor/hvorfor ikke, hvor de selv kunne fylle ut svarene. Jeg vil kort presentere noen av svarene som er typiske. Først de som svarte «ja», da det er flest av dem.

«...fordi det ligger på noe de alt bruker. Utfordringen vil fort fortsatt være at det er avhengig av at noen i hjemmet følger det opp, på samme måte som med andre ting vi bruker».

«Dette er ikke et ubetinget ja. Dersom barnet gjør det sammen med en voksen, og samtaler rundt det appen handler om er det trosopplæring».

«Det er dette de sitter med daglig likevel - nettbrett og etterhvert telefon. CD-er er utdatert og nettbrett/app når også de som enda ikke har lært å lese». Hovedvekten av svarene her handler om tilgjengelighet og at barna allerede bruker apper. Appen er et verktøy barna allerede har lært å bruke og er lettere å ta i bruk enn for eksempel CDer. En bok vil derimot stille ganske likt med en app. Men flere av informantene påpeker også viktigheten av at de voksne setter seg ned med barna og snakker om det de holder på med. For om man bare gir dem en app og

forventer at de skal få med seg et trosopplæringsinnhold, så må man kanskje tro om igjen, jmf. Leganger-Krogstads utsagn (Arnesen 2017:31).

De som derimot svarte «nei» på spørsmålet om app legger til rette for trosopplæring i hjemmet er ganske samlet rundt et argument. «*Kan bli for mye på nettbrett/mobil mm*». Hovedvekten ligger i argumentet om at barna allerede bruker for mye tid på nettbrett og mobil, og at man heller ser at barna bruker tid på bøker og på samtale med sine foreldre.

Avslutningsvis fikk informantene spørsmål om hvilken aldersgruppe de mente en app egnet seg best for, tatt i bruk i trosopplæringen i Den norske kirke, enten i hjemmet eller på tiltak. Svarene her var såpass sprikende at vi ender opp med et svar som viser at en app passer best for barn mellom 6-15 år. Både aldersgruppene 6-10, 10-13 og 13-16 fikk ni stemmer. Bare én av 30 informanter mente at en app passer best for barn mellom 2-5, som er målgruppen for «Takk for i dag». Her må jeg ta selvkritikk på spørsmålet, da det fremstår vanskelig å skulle mene eksakt for hvilken aldersgruppe en app passer best, da man ikke vet hva slags type app det er snakk om.

Funnene i denne undersøkelsen er interessante da de gir et innblikk i hva et stort antall ansatte i undervisningsstillinger i Den norske kirke tenker om bruken av app i trosopplæring.

Funnene viser at det finnes en mulighet av app, og at det er fokuset på læring som står i fokus.

5. Drøfting

I dette kapittelet vil jeg drøfte funnene opp mot relevant teori. I forrige kapittel la jeg frem svarene fra informantene. Gjennom svarene informantene har gitt er det flere spørsmål som melder seg, både til appen «Takk for i dag» og til bruk av app i trosopplæringen. I dette kapittelet vil jeg gå gjennom relevante momenter og belyse dem ved å bruke den litteraturen jeg har lagt frem tidligere.

Bakgrunnen for drøftingen er problemstillingen som lyder slik: *er det formålstjenlig for undervisningsansvarlig i Den norske kirke å bruke app som undervisningsverktøy i trosopplæringen og eventuelt hvordan?*

Også det konkrete spørsmålet er med på å belyse problemstillingen og bidra i drøftingen; *er det formålstjenlig å bruke appen «Takk for i dag» som undervisningsverktøy i trosopplæringen i Den norske kirke og eventuelt hvordan?*

Flere av funnene kan kombineres med hverandre, og blir sammen en symbiose som er verdt å se nærmere på. Enkelte andre funn er enkeltstående, og vil i så måte drøftes slik. Utformingen av kapittelet vil også her være temabasert. Inndelingen vil i første omgang være bruk av app i trosopplæringen og «Takk for i dag». Her vil vi se på de momentene som ble hentet inn fra analysekapittelet, og se hvordan de responderer med teorien. Ut fra foregående kapittel vil jeg omdanne det jeg har sett til det jeg forstår. Fremleggingen av funnene i forrige kapittel var forholdsvis nøytral, i den grad en fremlegging av data noen gang er nøytral. I drøftingen skal funnene vurderes.

Jeg vil starte med å se på bruken av app i trosopplæringen, hvor det egner seg best, hvordan og hvorfor. Jeg anser det som mest hensiktsmessig å starte med å se på app i trosopplæringen generelt, før jeg ser på bruken av «Takk for i dag». Dette fordi drøftingene rundt bruk av app generelt gir et relevant utblikk på den spesifikke appen. Andre del av dette kapittelet vil omhandle «Takk for i dag»-appen, og jeg vil se hva som kan forstås utfra informantenes svar og hvordan det responderer med teorien.

5.1. App i trosopplæringen generelt

Den første delen av drøftingen kretser naturlig nok i hovedsak rundt hovedproblemstillingen; hvordan undervisningsansvarlig kan bruke app som undervisningsredskap i trosopplæringen i Den norske kirke. Informantenes svar på dette spørsmålet er som jeg har vist gjennom mine funn, mange og varierte. Det må også poengteres at det er en mengde underliggende temaer og problemstillinger som må diskuteres før man kan konkludere med hvordan man kan eller bør bruke en app i trosopplæringen.

5.1.1. Trenger vi apper?

Dette er et relevant spørsmål. Er det et reelt behov for bruk av app i trosopplæringen eller er det bare en idealistisk tankegang fra de av oss som er litt for glad i digitale medier? Min undersøkelse hos KUFOs medlemmer viser tydelig at deltagerne er åpne for bruk av app i trosopplæringen. Jeg tolker det slik at undervisningsansvarlige generelt har denne

innstillingen, da utvalget i undersøkelsen er representativt, jmf. kapittel 2.3. Det interessante i denne sammenhengen er hvorfor de mener at det vil fungere. Poenget om at det er lett å lære gjennom bruk av app fikk størst oppslutning, og viser nok til det jeg har nevnt tidligere, nemlig det intuitive med app. Det at man til enhver tid vet hva man skal gjøre og at barna ikke trenger mye innføring før de starter. Dette gir seg uttrykk også gjennom at det er kort avstand mellom handling og læring eller handling og reaksjon. Trykker du på en bestemt ting, skjer det noe instinktivt. Det legger til rette for at læring kan oppstå umiddelbart. Læringsbanene går rett frem i disse tilfellene, og slipper å ta omveier rundt andre tanker. Appens fortrinn er på mange måter enkelheten og det intuitive. Det er også lettere å lære gjennom app, da det er et verktøy som kan inneholde store mengder data uten at det nødvendigvis går på akkord med enkelheten. Flere apper inneholder mye informasjon, mange animasjoner, mange spill osv, uten at appen blir vanskelig å manøvrere eller å bruke. Siden brukergrensesnittet på app er så enkelt som det er, kan man putte inn nesten hva som helst, og det vil fungere, jmf. (Cullen 2015).

Et annet poeng i forhold til at det er lett å lære gjennom en app er at barnet selv får muligheten til å utforske. En lærende app kan i høyeste grad være et spill. Da får barnet selv mulighet til å trykke på de elementene de synes ser interessante eller artige ut og de står på denne måten i sentrum for sin egen læring. Dette er et viktig poeng som Slota drar frem i sin artikkel gjennom å referere til Bruner, som hevder at man bør bevege seg bort fra den klassiske klasseromsinstruksjonen, hvor man står og leverer (Slota 2014). Gjennom at barna selv får muligheten til å ta valg og til å utforske bidrar appen og/eller spillet til utviklingen av abstrakt fantasifull tenkning og realisering av mål som barn ennå ikke kan oppnå i virkeligheten. Et annet element som Bruner trekker inn er at barna trenger veiledning og instruksjon på veien mot et relevant mål. Dette er «å treffe spikeren på hodet» på de aller fleste spill for barn i aldersgruppen 2-6. Barna får klare instruksjoner på hva de skal gjøre, enten fra en av karakterene i spillet eller fra en forteller. Barna er sjeldent usikre på hva de faktisk skal gjøre for å klare å gjennomføre det «oppdraget» de er satt til.

Det å ta i bruk apper i trosopplæringen handler også om at vi som kirke tar i bruk språket og virkemidlene som brukes i samfunnet for øvrig. Dette var en kritikk John P. Jewell rettet mot kirken da han mente at kirken ikke bruker det samme språket som samfunnet (Jewell 2005:23). Og på mange områder så vil jeg være tilbøyelig til å være enig med ham. Det er klart at noen vil hevde at man i forkynnelsen, liturgien og kanskje også i salmene, bruker et

språk som ofte er fremmed fra verden, hvertfall den verden som innebefatter unge mennesker. Men gjennom å bruke apper vil kirken muligens fremstå som «mer i tiden» og ikke så avskåret fra omverdenen. Det avgjørende her vil være hvordan det gjøres. Bruker kirken apper bare for å bruke det, så vil man fremstå som desperat etter anerkjennelse fra omverdenen. Det viktige blir derfor å finne en arena og en app som oppleves relevant.

5.1.2. Meditasjon eller lek?

Ved å ta noen av momentene ovenfor et skritt videre får vi muligheten til å se på sentrale aspekter ved kirken. Skal kirken være et sted for refleksjon, hvor stillhet og ettertanke er de sentrale elementene? Skal kirken bare ha fokus på Ordet og kraften i prekenen? Eller skal kirken være et sted hvor man får lov til å utforske troen gjennom lek og læring? Av disse to alternativene ville nok de fleste valgt det første. Det viktigste for kirken er naturlig nok det personlige møtet med Gud, hvor hvert menneske forstår seg som sett og akseptert. Men dette kan oppnås på flere måter. Det er ikke sann at den eneste måten å møte Gud på er gjennom en stillhet og refleksjon eller gjennom en preken. Man kan også møte Gud gjennom å leke at man er agenter for en helg, hvor man skal hjelpe til med å redde gudstjenesten.

Kirken har som oppdrag å føre flere mennesker til Gud, men konkret hvordan dette skal gjøres er det ingen fasit på. Det er mange voksne og unge voksne som setter stor pris på kirkens forkynnelse, det være seg en preken, andakt, vitnesbyrd osv. Men denne type forkynnelse har ikke en like stor appell hos barn. Dette er også noe av grunnen til at Bruner mener at vi må bort fra den klassiske «stå og lever» formidlingen (Slota 2014). For mange barn kan dette fremstå som enda en voksenperson som skal fortelle dem hva de skal gjøre og hva de ikke skal gjøre, og som snakker på en måte og med et slikt språk at barna ikke forstår. Med dette tatt i betraktning mener jeg det er naturlig at kirken også må ha et element av lek i seg. I trosopplæringsplanen pekes det også på at lek er et sentralt element i opplæringen av de minste barna (Den norske kirke 2010:19-20). Lek kan også gjøre at barna føler seg trygge i kirken, da leken er en aktivitet alle barn kjenner. Uten at man som barn oppfatter kirken som et trygt og godt sted å være, hvor man har følt seg sett og akseptert, vil det være vanskelig å komme tilbake som voksen. Og det å gjøre kirken til et trygt og godt sted å være, gjøres ikke nødvendigvis gjennom en 15 minutter lang preken om Guds kjærlighet. Det er større sjanse for at det gjøres gjennom lek og moro.

Og når det gjelder lek og moro i kirken, så gjøres det veldig mye bra. Alt fra søndagsskole til utallige trosopplæringstiltak. Men her må det også være en balanse mellom lek og moro og læring. I Arnesens artikkel om digitale hjelpemidler har Leganger-Krogstad et relevant innspill, da hun mener at kirken ikke må falle for fristelsen til å lage tankeløs underholdning som skal motvirke kjedsomhet (Arnesen 2017:30). Og det er nok en viktig poengtering, tatt i betraktning at vi vil at barna skal kjenne at kirken er et godt sted å være. Da er det lett å tenke at man skal gi dem det de ønsker, og det kan i mange tilfeller være tankeløs underholdning, eller så er det ofte det vi voksne tror at barna ønsker. Barna er ofte ute etter å få noe ut av tingene de gjør, de vil lære noe, oppleve noe eller erfare noe nytt (Woolfolk 2016:89). Vi trenger derfor ikke være redde for å gi barna underholdning med mening.

Kirken i trosopplæringssammenheng skal ha fokus på lek og moro, men også læring (Den norske kirke 2010:20). Middelet for læring kan ha mange former. Alt fra flanellograf til app. Både foreldre i menighet, foreldre på kjøpesenter, undervisningsansvarlige og medlemmer av KUFO mener at appen har en plass i trosopplæringen, og da spesielt i forholdet mellom lek og læring. Som tidligere nevnt gir appen en unik mulighet til læring gjennom dens enkelhet og det intuitive. Det er også viktig å poengtere at selv om de fleste er positive til bruk av app, så er de også opptatt av at appen ikke må få for stor plass. Flere undervisningsansvarlige og foreldre fortalte at de liker at barna får være fysiske, aktive og utforskende i kirken. De ser det som et pluss at barna hentes ut av en hverdag fylt med skjermer og plasserer dem i en setting hvor man ikke forholder seg til dem i det hele tatt. De tiltakene det her tenkes på er Tårnagent, Lys Våken og lignende. Og grunnen til at dette som oftest blir veldig vellykkede arrangementer er ikke fordi de ikke har et element av skjerm i seg, men fordi de er godt planlagt og godt gjennomført. De inneholder elementer som barna synes er artige og lærerike. For eksempel det å lete etter spor eller besøke kirketårnet. Hovedpoenget er at barna får tre inn i en rolle de vanligvis ikke har og utfører oppgaver de ser andre barn gjøre på TV. Det å være agent eller å sove sammen med 20 andre barn i kirken er begivenheter de fleste barn drømmer om. Det er absolutt mulig å ta i bruk en app i disse tiltakene, det må bare gjøres hensiktsmessig.

Det er tydelig for meg at kirken, både kan og må, være flere ting på en gang. Kirken må både være seriøs og morsom. Kirken skal romme hele livet, alle oppturer og alle nedturer. Det skal være et sted for åndelig vekst, hvor hver enkelt skal kunne få møte Gud gjennom sang, bønn og meditasjon. Samtidig skal kirken også være et sted hvor barna skal få leke agenter,

fargelegge Jesus og danse. Meningen med eksemplene er ikke å vise motsetninger, men å vise mangfold. For kirken er kirke for ulike mennesker og viser seg ulikt for ulike mennesker. Kirken må derfor både romme lek og moro og det seriøse og vanskelige. Og da må man også ha ulike verktøy for å fremme de ulike sidene, vi må ha Bibel, brød, vin og prekestol, men vi må også ha kostymer, apper og leker til lek og moro.

5.1.3. Pedagogiske apper

For at man i det hele tatt kan ta i bruk apper i trosopplæringen i Den norske kirke, må det være apper som er gode å bruke. Her er det de pedagogiske appene som er utgangspunktet, altså apper som oftest er spill eller apper hvor man skal løse oppgaver. I denne typen apper ligger det ofte et kognitiv – konstruktivistisk læringssyn i bunn, hvor man er opptatt av at barna skal lære noe nytt. Man vil at barna ubevisst skal måtte ta i bruk likevektsprinsippet, og enten tilpasse seg eller utvide horisonten (Woolfolk 2016:55). Og dette kan absolutt overføres til trosopplæringen. Kirken har et ønske om at trosopplæringen skal:

- vekke og styrke kristen tro
- gi kjennskap til den treenige Gud
- bidra til kristen livstolkning og livsmestring (Den norske kirke 2010:4).

Alle disse tre elementene innebærer enten assimilasjon eller akkomodasjon (Woolfolk 2016:55). For å kunne vekke en kristen tro må barnet forstå at det er noe man trenger å forstå. Og når man har forstått det man enda ikke forstår, så vekkes troen. Og den kan styrkes gjennom å stadig tilegne seg mer kunnskap og erfaringer, assimilasjon. Det å få kjennskap om den treenige Gud handler om det samme, barnet trenger mer kunnskap og skjemaene inneholder etter hvert mer og mer kunnskap. Kanskje er det også noe ved skjemaene som må byttes ut, og noe nytt legges til, akkomodasjon. Det er selvfølgelig flere måter å tilegne seg kjennskap til Gud på enn gjennom det rent kognitive. Man kan også få vekket troen gjennom emosjoner og erfaringer og troen kan styrkes gjennom samhandling med andre.

(Hvordan) kan denne type læring skje ved å bruke app? Det kan gjøres på mange ulike måter, og det er egentlig bare fantasien som setter grenser. Man kan lage et spill hvor man skal hjelpe Jesus med å få disipler, hvor man går rundt i Galilea å samler følgere. Et interessant aspekt her kan være å snakke med litt eldre barn om terminologien «følgere», og knytte det opp mot Instagram. Du kan lage en illustrativ-app som viser hvordan Gud skapte verden, hvor de viser de nye tingene som blir skapt dag for dag. På denne måten kan du lage illustrativ-

apper til alle Bibelens fortellinger, da de fleste fortellingene er gode og har mening og innhold medbrakt. Du kan på samme måte lage spill av flere bibelfortellinger; du kan lage spill av Jesus som helbreder syke og fattige, av Noas ark – her kan man trekke inn dyrelyder for å lære små barn hva dyrene sier. Man kan også lage problemløsnings-apper hvor man skal hjelpe disiplene å svare på sentrale spørsmål etter Jesu død, eller hvor man skal hjelpe Josef og Maria med å komme frem til stallen før Maria skal føde. Som sagt, det er bare fantasien som setter grenser. Apper som er utformet som dette vil gi barna ny kunnskap og vil gjøre noe med deres kognitive skjemaer.

Barn lærer mye i møte med apper generelt og spillapper spesielt, på godt og vondt, men for barnet er det slett ikke utbyttet som står i fokus, sier Johansen. Det skal selvsagt ikke stå i veien for at dette også er interessante observasjoner å gjøre seg, men ved å rendyrke læringsutbyttefokuset skriver man seg inn i en kontekst hvor alt kirken gjør, skal kunne måles, veies og vurderes ut fra hvor pedagogisk og hensiktsmessig aktiviteten er – og hvor aktivitetens verdi hovedsakelig ligger i hvilket utbytte barn kan synes å ha av den (Johansen 2015:13). Dette er et interessant poeng, som må nevnes. Ovenfor skisserte jeg apper som kan bidra til at barna lærer noe. Og det er selvsagt viktig, men Johansen har likevel et poeng med at læringsutbyttefokuset gjør at alt skal kunne måles. Etter å ha brukt en app om Josef og Marias jakt på stallen, så kan det ikke være forventet at barna skal kunne alt om Jesu fødsel. Man kan ikke ha en quiz i etterkant og forvente at barna skal kunne alt. Man må også kunne tilby apper og spill som kun er moro. Det viktige er derimot at det ikke er tanketomt, som vi har nevnt tidligere.

Både i den sosiokulturelle og den kognitiv-konstruktivistiske læringsteorien heter det seg at kognitiv utvikling skjer i samhandling med andre (Woolfolk 2016:71). Her mener jeg at apper og spill er en viktig ressurs som muligens ikke brukes nok. Man tenker kanskje at når barna bruker iPad for eksempel, så blir de asosiale og vil helst sitte alene. Tvert imot bruker barna mediene til å skape relasjoner med hverandre, bli venner og dermed i godt humør (Johansen 2015:99). Johansens poeng har jeg opplevd mange ganger selv. På SFO (Skole-fritidsordning) hvor jeg arbeider, er det sjeldent så mye samhandling og interaktivitet mellom barna som når vi bruker iPad/nettbrett. Barna er nysgjerrige på hvordan sidemannen klarte å komme så langt, og på hvorfor han spiller det spillet når det andre spillet er mye morsommere. Et annet aspekt ved samhandling, er at barna ved å bruke app er mobile til å kunne forflytte seg.

Gjennom å kunne bevege seg relativt fritt, siden appen er portabel, kjenner barna seg frie og kan trives.

Et annet viktig element med det sosiokulturelle læringssynet er at apper fungerer perfekt i stillasbygging (Woolfolk 2016:76). I et spill, i en app, får man tips, triks og råd til riktig tid, uansett, fordi spillet er programmert til å gi deg det. Rådene og tipsene man får i spillet blir ofte gitt for at barna skal forstå eller lære noe. Skal man putte den rektangulære brikken i det rektangulære hullet, så får man tips om hvor denne brikken passer best. Da blir tipset gitt for at barnet skal lære noe om former. I noen spill gis tipsene og rådene for at spillet skal ha fremdrift. Du må gjøre dette slik at du kommer deg videre. På denne måten bruker spillene stillasbygging mye mer effektivt enn man gjør ved samhandling med voksen, da den voksne kan misforstå barnas behov eller bli distraheret og ikke gi tips og råd i tide.

5.1.4. Interaktivitet og forslag til konfirmant-app

Flere undervisningsansvarlige har nevnt at interaktivitet er meget viktig, spesielt i møte med ungdommene. De etterlyser en enklere og mer effektiv måte å komme i kontakt med for eksempel konfirmantene på. Dette kan selvfølgelig gjøres gjennom å bruke en app. Da ser jeg for meg at alle konfirmantene blir bedt om å laste ned en app, og i denne appen finner de alt; datoer for samlinger, navn på de andre konfirmantene og lederne og ikke minst gudstjenesteregistrering. Flere undervisningsansvarlige har sagt at de savner et bedre system for nettopp dette. Nå er det bare et ark som blir utlevert ved starten av året, og konfirmantene må selv fylle inn informasjonen fra hver gudstjeneste. Hovedproblemet ifølge undervisningsansvarlige er at konfirmantene ofte mister arket. Derfor ser jeg for meg denne appen, for den mister du ikke. Konfirmantene kan fylle inn hvilke gudstjenester de har vært på, og hva som ble sagt. Appen kan også være tilknyttet GPS, slik at man får verifisert at konfirmantene faktisk har vært på gudstjeneste. Og etter Skinners tanke kunne undervisningsansvarlige hatt mulighet til å like eller kommentere konfirmantenes fremmøte på gudstjeneste (Stray & Wittek 2014:116), som kanskje ville gjort at det var mer stas å gå på gudstjeneste. Konfirmanter er ute etter anerkjennelse fra lederne, selv om det ikke alltid virker slik. De er i en sårbar alder hvor alle tilbakemeldinger analyseres og tolkes opp mot selvet (Woolfolk 2016:91). De streber etter å bli sett for hvem de er og hva de får til. Min erfaring er at konfirmanter setter pris på tilbakemeldinger fra voksne.

Den appen jeg forsøkte å skissere ovenfor går ikke direkte på undervisningen, men det kan den fint gjøre. Spesielt i den forstand at konfirmantene selv kan få mulighet til å si hva de mener om undervisningen, gjennom en chatte-funksjon, direkte til undervisningsansvarlig. Her kan man legge opp til at konfirmantene i starten av året kan melde inn hva slags type undervisning de liker og hva slags temaer de vil lære om. Man kan også kjøre evalueringer underveis, hvor de kan si noe om hva de synes om undervisningen.

5.1.5. Implementering og forslag til bruk

Implementeringen av apper og nye teknologiske utvinninger generelt er kanskje det aller vanskeligste med denne prosessen. Man kan bestemme seg for at apper er et godt alternativ, men hvordan skal det brukes? Modellen jeg skisserte ovenfor, med en app som knytter til seg alle konfirmantene forenkler den prosessen og er en god løsning på hvordan implementering kan gjøres. Men hvordan kan app implementeres til de yngre barna (5-10)?

Informantene i prosjektet har vært veldig delt i dette spørsmålet, spesielt de undervisningsansvarlige, noen mener at det ikke er mulig å implementere på en god måte, mens andre mener at det fint kan la seg gjøre. Jeg mener at det er mulig, det må bare komme apper som er mer skreddersydd til ulike tiltak eller temaer. Jeg nevnte Tårnagentene tidligere, og om det hadde kommet en app som kunne brukes sammen med det eksisterende opplegget, så tror jeg det kunne vært noe. Appen kunne ikke tatt for mye plass, i den forstand at man ikke måtte bruke lang tid med appen hver gang, men at den likevel ville vært signifikant. Jeg ser for meg en app hvor man får klare retningslinjer til hva det nesten oppdraget innebærer. Gjerne i form av at en «sjefsagent» har spilt inn en film, hvor man forklarer hva som skal gjøres. Dette kan spilles inn lokalt, for hver enkel menighet, men det enkleste er om det spilles inn sentralt. Mange menigheter bruker det samme opplegget, og man kan da spille inn en film som kan brukes overalt. Da vil man ikke miste det fysiske, konkrete og samhandlingen som man er opptatt av i dette tiltaket, man vil sette en ekstra spiss på helheten. Ulempen med å legge til noe slikt kan være at alle arrangementene blir standardiserte og mister særpreg. Den lokale tilpasningen er stor i noen menigheter og mindre i andre menigheter. Menighetene må derfor kjenne sin kontekst og tilpasse deretter.

Ellers har jeg også nevnt at foreldrene i menighetene har vært svært begeistret for sang og musikk. En måte å implementere en app på, er ved å lage en app med sanger som kan spilles

av på ulike tiltak. Flere undervisningsansvarlige forteller at de er lei av å bruke CD-plater, da det er vanskeligere å håndtere. Med en app har man også muligheten til å legge inn animasjoner som for eksempel viser bevegelser. Man kan da koble enheten til en projektor og vise animasjonen for barna. Det samme kan man også gjøre med en eventuell film til Tårnagenter.

5.1.6. Til bruk i hjemmet

I forlengelsen av implementeringsproblematikken er det mulig å trekke konklusjonen at en app egner seg bedre i trosopplæringen i hjemmet. Og det er nok riktig, men det er også avgjørende hvordan en app blir presentert for potensielle brukere. Undervisningsansvarlige har også nevnt at presentasjonen av «Takk for i dag» hadde stor betydning for oppslutningen rundt appen.

Flere av menighetene presenterte appen ved å dele ut flyers med informasjon. Det er en måte å presentere på som overlater alt til brukerne. Da vil det være bedre å gi alle, både barn og foreldre, en mulighet til å se appen i bruk. Man må da presentere appen i tilknytning til et tiltak, gjerne hvor det er barn i målgruppen, og vise hvordan appen fungerer. I tillegg til dette kan det lønne seg å *nudge/dulte* litt. Ved å presentere en app, vise hvordan den kan brukes og vise hvilke styrker den har, fremstår den som presenterer som en valgarkitekt (Thaler & Sunstein 2009:3). Han/hun er ansvarlig for konteksten appen blir presentert i. Personen velger ut hvilke sider ved appen som er verdt å vise frem, og ved å gjøre det, velger han/hun også hvilke sider som ikke er lurt å vise frem. På denne måten er valgarkitekten med på å forme foreldre og barns inntrykk av appen. Valgarkitekten vil også prøve å påvirke foreldrene til å laste ned appen, da den kan brukes i trosopplæringen i hjemmet. Og han/hun vil da spille på alle styrkene ved å bruke en app fremfor en bok, CD, VHS, DVD, alt ettersom hva appen inneholder. Det er da snakk om «libertarian paternalism», hvor man prøver å påvirke noen til å velge noe, samtidig som vedkomne har full rett til å velge det den vil (Thaler & Sunstein 2009:6).

Ved å *nudge/dulte* vil valgarkitekten legge til rette for at foreldre og barn kan bruke en app i trosopplæringen i hjemmet. Både undervisningsansvarlige og foreldrene mener at appen, som undervisningsverktøy passer best der. Dette fordi oppfølgingen som oftest er bedre hjemme. Dette gjelder selvfølgelig så lenge man ikke har en app som er tilknyttet et spesielt tiltak eller som passer perfekt inn mot et tema i undervisningen i kirken. Foreldrene hjemme er ofte parat

til å svare på spørsmål som barna måtte stille. Barna vil også ha lavere terskel for å spørre foreldrene om de lurer på noe. Ved å hovedsakelig bruke app i trosopplæringen i hjemmet kan undervisningen i kirken fremdeles være opptatt av det konkrete, fysiske og samhandlende. Og appen kan nå sitt fulle potensial i en setting den egner seg bedre til. En annen fordel med å bruke app i trosopplæringen i hjemmet er at man ikke nødvendigvis må være like innholdsfokusert. Skal en app brukes i trosopplæringen i kirken, må innholdet være eksepsjonelt godt, siden man har kort tid med barna og man vil gjerne gi dem så mye matnyttig som mulig. Mens i hjemmet bruker barna mye tid på ulike apper og TV-programmer uansett. Poenget er ikke at innholdet ikke betyr noe i apper som skal brukes i trosopplæringen i hjemmet, men at man ikke nødvendigvis trenger å sette altfor høye krav til innholdet. Med dette mener jeg at innholdet i apper til bruk i hjemmet kan være mer for underholdningen sin del enn et skreddersydd læringsfokus som passer til et trosopplæringstiltak. Dette er også et økonomisk aspekt, som i denne oppgaven er underkommunisert. Hvis det er kirken som skal stå for utviklingen av appene som skal brukes i kirken og i hjemmet, så kan ikke alle ha fem stjerner i App-store. Det er det ikke ressurser til.

5.1.7. Oppsummering

Diskusjonene i dette kapittelet viser at vi trenger apper i Den norske kirke. Appene kan tilby et supplement til det vi allerede har. Det å bruke app trenger ikke å gå på akkord med det kirken alltid har stått for og det som for mange kjennetegner kirken. Kirken er en stor organisasjon og rommer ulike mennesker, ulike tiltak og ulike behov. Apper er kommet for å bli, også i kirken, man må muligens passe på, eller hvertfall være bevisst, det læringsutbyttefokus som er og ikke la det være det eneste fokuset. En app vil også kunne gi ny kunnskap om Bibelens fortellinger, om kristen tradisjon og tro og om selvet. En app stimulerer også til samhandling mellom barn og barn og mellom barn og voksne. Appene bør presenteres for voksne og barn, og en valgarkitekt kan stimulere til bruk. Man kan argumentere for at apper egner seg best på hjemmebane, hvor konteksten for bruk er bedre, da man ikke nødvendigvis har samme presset på innhold.

5.2. «Takk for i dag»

«Takk for i dag»-appen er en sentral del av oppgavens konkrete spørsmål som skal belyse problemstillingen. Måten den belyser problemstillingen på er å gi noen svar på hvordan man som undervisningsansvarlig kan bruke en app i trosopplæringen. Dette er pr. dags dato den

eneste appen, så vidt jeg vet, som er av en slik karakter at den kan tas i bruk i trosopplæringen. Mitt forskningsprosjekt viser, ved funnene som er lagt frem, hva som kan forventes av en app som skal brukes i trosopplæringen, og «Takk for i dag» er den eneste referansen både jeg og informantene har.

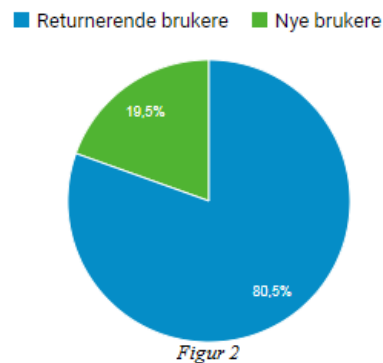
5.2.1. Intuisjon og enkelhet

Flere av informantene viser til en av de beste sidene ved «Takk for i dag» er at den er intuitiv. Du forstår instinktivt hva du skal gjøre for å komme deg fremover i spillet. Også Cullen (2015) viser til dette, at dette er en av de store fordelene med spesielt iPad, nettbrett og lignende. Det er ingen mus eller tastatur som hemmer utforskeren i deg, du kan trykke på den og den, så skjer det og det. Som tidligere nevnt er det intuitive med app ikke noe eget for denne appen, men noe som ofte er gjeldende for alle apper til bruk på Smart-objekter. Likevel er enkelheten i «Takk for i dag» betydelig om skal sammenligne med andre typer spill, hvor man blant annet må forholde seg til et tastatur på skjermen eller at ulike måter å trykke på endrer spillets dynamikk (trykk lenge for langt hopp, trykk kort for kort hopp, eksempelvis).

Flere av informantene peker også på appens enkelhet, at tegningene er enkle og at spillets fremtoning er enkel. Enkel i denne sammenhengen er ikke noe negativt, men indikerer derimot at appen er intuitiv og at man ikke mister oppmerksomheten. Tegningene er klare og rene, og det er lett å holde konsentrasjonen. Det er ingenting i appen som tar konsentrasjonen din bort fra oppgaven din. Flere av foreldrene i menighetene var opptatt av nettopp dette; at barna klarte å holde fokus, fordi ingenting i appen stjal oppmerksomhet.

Et annet element ved enkelheten er gjentakelsesfaktoren. Flere foreldre likte godt at spillet inneholdt mye gjentakelse. Gjenkjennelse er et viktig parameter hos barn, noe som kommer godt til uttrykk i hva slags tv-serier de synes er artige, jmf. Teletubbies osv (Johansen 2015:42). Spesielt hos små barn innbiller jeg meg at gjentakelse er kjærkomment, da det er greit at ting kan være forutsigbart og man vet hva man skal gjøre. Gjentakelsesfaktoren er nok også noe av grunnen til at målgruppen er blitt satt til 2-5, da det er for lite nye og utforskende elementer til at den appellerer til større barn.

Enkelheten er også det som av de fleste informantene blir trukket frem som appens største hemsko, den har ikke nok innhold. Både foreldre og undervisningsansvarlige mener at det tar for kort tid før appen er ferdigspilt, noe også tall fra Google Analytics viser². Tallene viser at fra september 2017 til april 2018, så varer en gjennomsnittlig økt i appen i 5:55. Det betyr at i gjennomsnitt er man inne i spillet i underkant av seks minutter før man slutter. Dette viser at informantene kan ha hatt et poeng når de sier at man blir fort ferdig med spillet. Men likevel viser tallene at over 80 % (Figur 2) av appens brukere er returnerende brukere, altså brukere som har brukt appen tidligere. Dette viser at appen åpenbart appellerer.



Men det at appen har mange returnerende brukere sier ingenting om hvor mange tilbakekomster det er snakk om, snakker vi om to tilbakekomster, så er det ikke like imponerende som 19. Også her har Google Analytics et godt verktøy som viser oss hvor ofte de returnerende brukerne returnerer. Tallene til venstre (Figur 3) viser hvor mange returer det er snakk om. Det er 850 mennesker som har prøvd appen én gang (øverste linje i figur 3). Det interessante er for øvrig å kikke vesentlig lenger ned på tabellen. Vi ser blant annet at det er 248 mennesker som har brukt appen mellom 101-200 ganger. Hvis vi legger sammen alle som har brukt appen over ni ganger så er det 1984 mennesker (de fem nederste linjene slått sammen). Og det å ha spilt et og samme spill over ni ganger er ganske bra. Det viser seg kanskje at det er en ting hva vi voksne mener om en apps innhold, og noe annet hva barna i målgruppen mener. Det er åpenbart, gjennom

1	850
2	445
3	314
4	229
5	180
6	145
7	113
8	92
9-14	405
15-25	488
26-50	478
51-100	365
101-200	248

Figur 3

informantens utsagn, at appen har sine begrensninger på innhold, hvis man skal sette den opp mot et spill som er designet for større barn og voksne. Men appen er designet for å treffe barn mellom 2-5 år som ikke er like kresne som voksne på mengden innhold, taktskifter og plotutvikling. De har ikke nødvendigvis noe imot å skulle gjøre de samme tingene om igjen og om igjen. Som vi vet, så liker barn gjentagelse. Mine informanters svar samsvarer med

² Tallene er hentet fra analytics.google.com. Tallene er blitt gjort tilgjengelige for meg via Skrifthusets egen profil på siden. Google Analytics er en nettside som lar deg se hvor mange som din nettside/app og hvordan enkeltmennesker manøvrerer seg din side/app. Google Analytics er tilgjengelig for utvikler av en nettside/app.

tallene fra Google Analytics. Foreldrene forteller at barna ofte vil spille spillet flere ganger og flere av dem poengterer at grunnen sannsynligvis er at spillet tar relativt kort tid å gjennomføre.

5.2.2. Musikken

Sangene i appen er det som hos de aller fleste informantene blir trukket frem som det mest positive med appen. De liker godt at man har muligheten til å velge hvilke sanger man vil høre på, og de liker produksjonen på de sangene som er der. Man har muligheten til å høre på sanger både etter endt rydding og etter endt dåp. Samtidig ble det også sagt at musikken i oppstartsfasen var noe slitsom og skarp.

Musikken er i høyeste grad en viktig del av denne appen og dette spillet. Musikken har som oppgave å avrunde de ulike sekvensene og å skape en retning. Jeg skal ta for meg teologien i appen senere, men utvalget av sanger sier også noe om teologien. Sangene viser tydelig at det er et teologisk innhold i spillet. Gjennom sangvalget forstår vi at dåpen handler om at vi får del i Guds rike og blir Hans barn. Gjennom sangvalget får vi også vite at det er Gud som har gitt oss alt vi har fått og at Han er glad i oss. Sangene som er valgt ut kan kategoriseres som trygge og gode sanger, som sannsynligvis er godt kjent for den vante kirkegjenger og som er selvforklarende for en førstegangsbesøkende. Jeg synes at valget av sanger er godt, fordi de både tar for seg takknemlighet, bønn og dåp, og disse tre momentene er teologiske grunnpilarer i appen. Sangene fanger opp alle aspekter ved spillet. Alle sangene blir sunget av barn, og gjør at brukerne opplever noe gjenkjennelig.

Et problem med musikken, slik jeg ser det, er at du må utføre enten dåpen eller ryddingen for å komme frem til sangen. Dette ble også påpekt av både undervisningsansvarlige og foreldre; de så at noen av barna helst ville høre sangene og ikke rydde eller døpe. Jeg er kjent med at det i den nyeste versjonen er mulig å spille fire av disse sangene uten å gjøre noe annet, men dette var ikke tilgjengelig da forskningen ble gjort. Siden sangene fremstår som noe av det mest ettertraktede ved denne appen ville det nok vært et godt trekk å gi barna muligheten til å spille av alle syv sangene med en gang.

Det å ha et slikt element i en app og i et spill som musikk er helt essensielt. De aller fleste barn elsker musikk, og vil sette stor pris på sangene i appen. Flere undervisningsansvarlige sa sågar at de vurderte å ta i bruk sangene i appen, slik at de kunne lære barna sangene. Dette

fremhever hvertfall behovet for å kunne spille av sangene uten å måtte utføre alle oppgavene først.

5.2.3. Formål og blå-lys

«Takk for i dag» har som skriftlig målsetning å være en interaktiv "bønnebok for småbarnsfamilier" til smarttelefoner/nettbrett. De har også uttalt, både til meg og undervisningsansvarlige, at en av målsetningene er at barna skal sitte med denne appen på sengen som noe av det siste de gjør før de skal sove. Da gjerne gjennom å rydde rommet, takke for tingene, takke for dagen og høre nattasangen i spillet. Flere undervisningsansvarlige og noen foreldre har uttalt seg spørrende til den uttalte målsetningen til Skrifthuset. De mener i hovedsak at leggetid og appbruk ikke lar seg kombinere. Både fordi de mener at barna blir opplagt av lyset og at de gjerne vil ha en mer intim stund på slutten av dagen. Den kanadiske forskningen som en undervisningsansvarlig nevnte er forskning utført av kanadiske optikere, som både sier noe om hvilke skader blålyset kan ha på øyet, men også at bruk av blå-lys hjelper kroppen til å holde seg våken (Canadian Association of Optometrists 2017). De hevder også at bruk av blå-lys på kveldstid kan føre til vanskeligheter for å sovne, dårlig søvn og tretthet på dagtid. Også den danske forskeren Stine Liv Johansen har meninger rundt blå-lys-bruk; hun forteller om en barnehage som hadde kjøpt inn iPader som barna skulle bruke rett før sovetid i barnehagen. Tanken var at barna ville bli rolige og avslappede og klare til å sove etter at de hadde sittet litt med iPaden. Resultatet var det stikk motsatte. Et poeng er: om et gitt medium vil virke i en gitt kontekst, er fullt og helt avhengig av måten det blir tatt i bruk på, altså hvilken praksis som finner sted (Johansen 2015:84).

Det at barna skal bruke appen rett før legging virker å være lite hensiktsmessig, slik jeg ser det. Meningen måtte i så fall vært at barna skulle ha blitt rolige og klare for å sove, men både forskning, undervisningsansvarlige og foreldres erfaringer tilsier noe annet. Barna blir oppspilt og giret og det kan til og med være vanskelig for dem å legge iPaden fra seg, når de først har begynt. Derfor mener jeg at den uttalte målsetningen til Skrifthuset ikke er hensiktsmessig. Det virker ikke som at appen deres kan brukes til det formålet som var tenkt. Da burde man kanskje finne en annen måte å bruke den på. Samtidig er det mange ting man gjør utenfor den konteksten man tenkte det var naturlig. Det er ikke slik at dåpsdelen av denne appen bare kan spilles rett før man skal i en dåp i kirken. Hovedpoenget til Skrifthuset må være at man skal få frem poenget med å takke Gud for tingene man har fått, dette både

gjennom ryddingen og sangen. Også får man heller kanskje la kveldskosen være en intim stund mellom barn og voksen.

5.2.4. Teologien

Vi har allerede sett på musikken i appen som på mange måter er hovedeksponenten for teologi. Dette fordi sangene viser at det er en tydelig retning, hvor man alltid peker på Gud. Appen for øvrig (foruten musikken) mangler denne retningen. Det er hvertfall tilbakemeldingen fra undervisningsansvarlige, som mener at det ikke er tydelig hvor takken vår går. De mener også at det er uklart hva som er koblingen mellom dåpen i spillet og Jesu dåp. Samtidig påpekes det at man har klart å gjøre bønn til noe ufarlig og enkelt.

Musikken er en viktig del av teologien i denne appen. Men jeg er fremdeles enig med en av de undervisningsansvarlige som sa at vi i verstefall forspiller muligheten til å si noe om Gud og Jesus gjennom denne appen. Selv om musikken inneholder en takk til Gud for alt vi har fått, mener jeg at ryddedelen trenger en retning. Det mangler noe å rette takken mot, slik jeg ser det er det nå bare en takk ut i ingenting. En mulighet er at voiceoveren sa: «Takk for familien min, Gud», eller «Takk Gud, for vennene mine». Det hadde på mange måter bedret inntrykket i forhold til mangelen på retning. Det er ikke nødvendigvis så mye som skal til. På den annen side er det naturligvis veldig viktig å lære barna å takke for tingene de har fått, uavhengig om takken har en retning eller ikke. Men som en app som ønsker å figurere i trosopplæringen mener jeg at den kunne hatt en retning.

Der jeg synes at det er mest fravær av teologi er på dåpsdelen. Det som er der nå, er at «Det skjer et under i verden» spilles etter endt dåp, og vi får se et glassmaleri av Jesu dåp. Sangvalget er for såvidt greit, men jeg er litt redd sangen virker intetsigende på så små barn. Jeg er usikker på om barna, for det første, vet hva et under er, og for det andre, om de klarer å koble sammen sangen og glassmaleriet. Sangvalget må nesten bare være slik det er, da det er en av våre mest kjente og kjære dåpssalmer, men da vil jeg gjerne ha litt mer informasjon rundt. Med det mener jeg at Gud må skinne klarere gjennom. Det kan være en forklaring på hva som skjer når vi blir døpt eller informasjon som forklarer sangen. Jeg er redd for at barna ikke forstår hva som skjer når de får se glassmaleriet av Jesu dåp. Jeg savner litt informasjon rundt bildet, som forteller hva som skjer, kanskje hvorfor det skjer, og hvordan det skjer. Men samtidig er det noe veldig fint med enkelheten. Det er noe veldig fint med et enkelt bilde, hvor Jesus står i vannet, med en regnbue og en due over seg. Det er noe fint med at barnet

selv blir oppfordret til å selv finne ut av hva dette er for noe. Men så tror jeg kanskje at det er en litt for idealistisk tankegang. Jeg tror at de fleste barn vil tenke at dette var rart, og at de ikke forstår hva det betyr, men at de kanskje går videre uten å stille spørsmål. Dette baserer seg på erfaringer jeg har med de barna jeg har sett bruke appen. Formålet med enkelheten og barnets egen utforskning må være at barna løper til sine foreldre og forteller at de så et bilde av en mann i et vann, med en due over seg, og lurer på hva det var. Og at foreldrene forteller villig vekk. Den tyske psykologen Erik Erikson viser til at barn gjerne vil utforske og forstå (Woolfolk 2016:89). Men jeg mener uansett at man bør forvente litt informasjon, rett og slett for at så mange som mulig skal kunne forstå hva som skjer. Om det er voiceoveren som forteller noe, om det er animasjoner som gjør det enklere å forstå eller om det er ved å bytte til en mer forklarende sang.

5.2.5. Trosopplæringstiltak

Undervisningsansvarlige svarte et ganske unisont nei på spørsmål om appen «Takk for i dag» kunne brukes i et trosopplæringstiltak i kirken. Dette stiller jeg meg bak, med mindre det er snakk om å ta i bruk sangene i appen. Men da bør det endres slik at man går rett til å spille alle sangene med en gang. Utover dette ser jeg ikke for meg at appen kan brukes som et ledd i et trosopplæringstiltak. Rett og slett fordi den verken treffer godt nok på noen eksisterende tiltak eller at den har et innhold som et eksisterende tiltak kan tilpasses rundt. Den har et ledd om bønn og et ledd om dåp, men begge deler uten å forklare eller si så mye rundt det. Om man skulle tatt i bruk appen i et tiltak, ville det vært som et underholdningsinnslag uten mening.

Men jeg ser ikke på appen som ubrukelig i trosopplæringssammenheng, på ingen måte. Den egner seg veldig mye bedre til bruk i hjemmet. Som jeg forsøkte å skissere ovenfor, så vil den fungere fint om et barn sitter med appen hjemme, og løper til foreldrene og spør når de kommer til noe de ikke forstår. Da fungerer den. Det er mange menigheter som kan vurdere å ta denne appen inn i sitt repertoar, og «dele den ut» som et supplement til det de allerede deler ut. Appen er gratis, og det er derfor ingen kostnader i noen ender. Men det er en viktig poengtering at den må være et supplement, da den ikke på noen måte kan stå alene.

5.2.6. Oppsummering

Appen «Takk for i dag» har noen klare styrker og den egner seg godt som en del av trosopplæringen i hjemmet. Den inneholder fin musikk, klare og tydelige tegninger, men fremdeles en noe mangelfull informasjon. Mangelfull i den forstand at det er litt lite teologisk

innhold som overleveres fra appen til mottaker. Musikken viser tydelig retning, i et teologisk perspektiv, mens dåpsdelen og ryddedelen mangler teologisk retning. Appen fungerer ikke som kveldsapp, da blå-lyset gjør den uegnet til dette. Men et av de viktigste poengene er at appen er lett å bruke.

6. Konklusjon

Flere ganger har jeg nevnt at appen er kommet for å bli. Og det har den. App som verktøy for kommunikasjon, underholdning og undervisning vil bare øke i omfang. Kirken virker å være imøtekommende ovenfor denne utviklingen. Appen som læringsverktøy gir unike muligheter, både for trosopplæring i kirken og i hjemmet. App generelt sett har et fortrinn med å være intuitiv og enkel, i den forstand at der du trykker skjer det noe. Det skapes derfor en kort vei mellom handling og læring, noe som gjør at barna lett lærer ved bruk av app. De aller fleste apper til barn er spill, og det er mye læring i gode spill. Gjennom å løse oppgaver og utforske det ukjente trigges barna til læring. Den kognitive utviklingen stimuleres også av stillasbygging og samhandling med andre, som appen er en god eksponent for. Gjennom enkle råd og tips oppfordres barna til å bevege seg i en bestemt retning i spillet. Det er også viktig å poengtere at ikke alle pedagogiske aktiviteter skal kunne måles utfra hva barna lærer. Et viktig argument er å la barn være barn, og få anledning til å kose seg med digitale medier.

Undervisningsansvarlige kan bruke app som en integrert del av trosopplæringen i kirken, om det kommer apper som er tilpasset bruksområdet. Det betyr at det må komme apper som lett kan implementeres i tiltaket det er en del av. Det kan være et spill barna skal utføre hver for seg, sammen, med hjelp fra en voksen eller det kan være en filmsnutt som forteller noe om temaet for dagen. Mulighetene er uendelige når man arbeider med et slikt medium som app. Det viktige er hele tiden at undervisningsansvarlig har en plan, hva appen skal brukes til, hvordan den skal brukes og hvorfor. Mot ungdom er det viktigere å tenke på interaktivitet. For å nå ungdom må kirken være tilgjengelig i det digital-sosiale-rommet. Det er skissert hvordan dette kan gjøres.

Undervisningsansvarlig har også en unik mulighet til å promotere apper til bruk i hjemmet. Dette fordi hjemmets plattform er større en kirkens, og appens enkelhet og tilgjengelighet gjør den godt egnet til å brukes hjemme. Undervisningsansvarlig har muligheten til å «dulte» app

inn som et supplement til trosopplæringens øvrige tilbud, det være seg bøker, CDer, videoer, hefter osv.

Appen «Takk for i dag» er vanskeligere å bruke som undervisningsredskap i trosopplæringen, da denne appen ikke er lett forenelig med et tiltak. Appen har et begrenset innhold knyttet til bønn og dåp, men hvor ingen av delene blir formulert teologisk på en slik måte at appen kan stå alene som informasjonskanal. Musikken er appens teologiske alibi, da den inneholder syv sanger med teologisk innhold. Skrifthuset hadde et uttalt formål om at appen skulle være en god-natt-app, noe den ikke er egnet til grunnet blå-lys-problematikken. Appen er derimot godt egnet til bruk i hjemmet på dagtid, hvor barna selv kan utforske spillet og be foreldrene om forklaring på det de ikke forstår.

7. Ettetanke

I arbeidet med denne oppgaven har jeg tilegnet meg både ny kunnskap og nye erfaringer. Det har vært en spennende og lærerik prosess. Hvis jeg skal komme med noen perspektiver og noen tanker til slutt, så har jeg noen punkter.

Deler av utvalget er valgt ut av Skrifthuset Forlag. Jeg tror det på flere måter ville vært en fordel for oppgavens helhet om jeg selv hadde vært ansvarlig for helheten i utvalget, og at alle valg ble tatt av meg. Ikke fordi jeg ikke verdsetter Skrifthusets innsats og arbeid, men fordi det ville gitt meg en tydeligere retning tidligere. Starten av prosjektet ble noe usikkert fra min side, da jeg ikke helt visste hva Skrifthuset forventet, hva menighetene forventet og hva jeg selv skulle forvente.

Når det gjelder litteratur og tema ser jeg at det kan ha vært lite fruktbart å velge et tema hvor det er så lite litteratur tilknyttet. Det finnes ingen forskning på mitt felt, bare på undervisning og teknologi generelt og undervisning og kirke generelt. Min innsnevring med app i trosopplæringen er et helt nytt felt som ingen kjenner. Samtidig har det vært en interessant prosess å vite at man er først ute i et nytt farvann.

Kunne jeg valgt igjen, ville jeg tatt oppgaven i en annen retning. Jeg ville kanskje spisset begrepet trosopplæring til å kun handle om enkelttiltak, fortrinnsvis Tårnagenter. Dette fordi, som jeg allerede har vist, jeg har flere ideer for hvordan en app kan brukes i det spesifikke

tiltaket. Det å skulle forholde seg til alle trosopplæringstiltak kan bli for generelt, det blir vanskeligere å spisse argumentene, da det er vanskelig å si noe om en app kan fungere, da tiltakene er ulike. Samtidig mener jeg at diskusjonen rundt app i trosopplæringen må gjelde trosopplæringen generelt, før man kan spisse det mot enkelttiltak.

Jeg håper at mange menigheter og undervisningsansvarlige tar i bruk app i trosopplæringen i nærmeste fremtid, og ikke minst at det kommer noen apper som kan gjøre seg gjeldende. Jeg gleder meg til å se hva fremtiden bringer for en kirke i et teknologisk samfunn.

8. Litteraturliste

- Arnesen, Å. M. (2017, nr. 3). *Jesus i flanell eller på skjerm?* Strek, ss. 30-33.
- Aurora University. (2016, November 16). *online.aurora.edu*. Hentet fra online.aurora.edu: <http://online.aurora.edu/game-based-learning/>
- Canadian Association of Optometrists. (2017). *Blue Light – Is there risk of harm?* Hentet fra Canadian Association of Optometrists: <https://opto.ca/health-library/blue-light-is-there-risk-of-harm> Hentet 9.4.2018
- Cullen, M. (2015, Desember 21). *Education Technology Solutions*. Hentet fra Education Technology Solutions: <https://www.educationtechnologysolutions.com.au/2015/12/how-is-interactive-media-changing-the-way-children-learn/> Hentet: 20.12.2017
- Daily, E. M. (2013). *The promise of mobile technology for public religious education* . Religious Education, Nr. 108. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00344087.2013.767653> Hentet: 15.12.2017
- Den norske kirke. (2010). *Plan for trosopplæring - Gud gir-vi deler*. Oslo: Kirkerådet.
- Det teologiske Menighetsfakultet. (2014) *Rundbordsamtale - ideskisse*. Oslo: Menighetsutvikling i folkekirken. Hentet fra <http://www.mf.no/forskningphd/pagaende-prosjekter/muv/verktoy-ressurser>. Sett: 8/5-17
- Jewell, J. P. (2005, 1). *What Does All This (Technology) Mean for the Church?* Theological Education v41, ss. 17-31.
- Johansen, S. L. (2015). *Barnas liv og lek med medier*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.
- Kaare, B. H., & Lundby, K. (2011). *Digitale trosfortellinger. Et forskerblikk*. I A. Simonnes (red.) Digital trosopplæring (s. 89-105). Trondheim: Tapir Akademiske Forlag.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2015). *Det kvalitative forskningsintervju*. Oslo: Gyldendal akademisk
- Lynch, M. (2015, Mars 31). *Do mobile devices in the classroom really improve learning outcomes*. Hentet fra theconversation.com: <http://theconversation.com/do-mobile-devices-in-the-classroom-really-improve-learning-outcomes-38740> Hentet: 18.12.2017
- Miller, C., & Doering, A. (2014). *The new landscape of mobile learning: Redesigning Education in an App-based World* . Minnesota: Routledge.
- Postholm, M. B. (2009). *Forsknings- og utviklingsarbeid i skolen*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Postholm, M. B. (2010). *Kvalitativ metode: en innføring med fokus på fenomenologi, etnografi og kausstudier*. Oslo: Universitetsforlaget.

Ritchie, J., & Lewis, J. (2003). *Qualitative research practice: a guide for social science students and researchers*. London, Thousand Oaks: SAGE Publications.

Simonnes, A. (2011). *Digital trusopplæring*. Trondheim: Tapir Akademiske Forlag.

Simonnes, A. (2011). Trusopplæring på den digitale arena. I A. (. Simonnes, *Digital trusopplæring* (ss. 7-33). Trondheim: Tapir Akademiske Forlag.

Slota, S. (2014, Januar 29). *Education through play - how games can help children learn*. Hentet fra Footnote: <http://footnote.co/education-through-play-how-games-can-help-children-learn/>

Stray, J. H; Wittek, L. (2014) *Pedagogikk – en grunnbok*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk

Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2009). *Nudge*. London: Penguin Books.

The National Committee for Research Ethics in the Social Sciences and the Humanities. (2016). *Guidelines for research etichs in the social sciences, humanities, law and theology*. Oslo: Oktan Oslo AS.

Tjora, A. (2012). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Oslo: Gyldendal Akademisk.

Woolfolk, A. (2016) *Pedagogisk psykologi*. Bergen: Fagbokforlaget

Vedlegg 1

Intervjuguide til undervisningsansvarlige

Appen "takkt for i dag", kjennskap og vurdering:

Hvordan, om mulig, kan appen «Takk for i dag» brukes som undervisningsredskap i trosopplæringen i Den norske kirke?

Kan en app om aftenbønn og dåp gjøre det enklere å implementere aftenbønn i en familie, og få flere til dåp?

Hva synes du om teologien i appen? (Forutsetter kunnskap)

Hvilke styrker og svakheter har appen?

Hvis du skulle kommet med noen tilbakemeldinger til utvikler, hva ville du sagt? (kuriosa)

Hvordan skal/bør denne appen presenteres til foreldrene (og evt. barna)?

Mulig bruk av appen - i din undervisning. Muligheter og begrensninger:

Kan du bruke denne appen i din undervisning?

I hvilken aldersgruppe vil appen «Takk for i dag» passe best?

Hvordan ser du for deg at den konkret kan brukes?

Hvem kan i så fall bruke den? (barna selv eller en voksen?)

Vurdering av behov for hjelpemidler i undervisningen.

Ser du at bruk av app kan ha noe for seg, eller er det en teknologi som enda er noen år frem i fremtiden?

Og er det egentlig et reelt behov fra trosopplæringen?

Trenger vi å bruke apper?

App som fenomen og redskap i undervisningen, generelt:

(Hvordan, hvis mulig, kan undervisningsansvarlig bruke app som undervisningsredskap i trosopplæringen i Den norske kirke?)

Er det noen områder av trosopplæringen som ikke fungerer tilstrekkelig?

Og om vi trenger en utvikling, på hvilke områder er det denne trangen melder seg først?

Er det blant de eldste av våre deltagere eller hos de yngste?

Kan en app tilby noe nytt på innenfor trosopplæring i hjemmet?

Hvordan vil appen brukes i bredden av et dåpskull?

Vil den appellere til noen nye?

Vil den treffe noen som ikke føler seg truffet av de mer konservative opplæringsmidlene, eller vil den bare treffe de vante kirkegjengerne?

Hvilke begrensninger / ulemper ser informanten ved bruk av app?

Vedlegg 2

Rundbordsamtale

- Har du erfaring med appen «Takk for i dag»?
- Hvis du skulle brukt den, hvordan ville du brukt den? Når ville du brukt den? Og hvorfor ville du brukt den?
- Hva skal til for at du skal bruke den? (sanger, teknisk, innhold osv)
- Hvordan kan man bruke app som undervisningsverktøy i trosopplæringen generelt? Alle typer apper?
- På hvilke type tiltak, for hvilken aldersgruppe, egner bruken av app seg best?

Vedlegg 3

Intervjuguide for foreldre på kjøpesenter

- Hva tenker du om oppdragelse/opplæring i den kristne tro?
- Har du benyttet deg av kirkens trosopplæringstilbud? (Hvilke?)
- (Hvorfor sluttet du?)
- Driver dere noen form for trosopplæring i hjemmet? (bordbønn, kveldsbønn, sanger, bøker osv)
- Bruker dere teknologiske medier hjemme? (iPad, nettbrett, mobiltelefon osv)
- Hvordan bruker dere disse?
- Jeg har en app jeg gjerne vil vise deg, kan jeg det? Her presenteres appen ”Takk for i dag”, hvor deltagerne får et lite og kort innblikk i hvordan appen fungerer.
 - o Hva synes du om denne appen?
 - o Hvilke styrker og svakheter ser du?
 - o Tror du at du kunne brukt denne? Hvorfor/hvorfor ikke?
- (Noen hadde ikke tid til å se på appen, da avsluttet jeg heller med et kort spørsmål: hvis det fantes en app som kunne hjelpe til med trosopplæringen i hjemmet, ville du brukt den og hva skal til for at du ville brukt den?)
- Hvis det kom en annen type app med kristent innhold, kunne du selv brukt den hjemme?
 - o Hva skal til for at du ville brukt en slik app?

Vedlegg 4

Erling Birkedal
PO BOX 5144 Majorstuen 0302 OSLO

Vår dato: 29.11.2017 Vår ref: 57026 / 3 / OASR Deres dato: Deres ref:

Vurdering fra NSD Personvernombudet for forskning § 31

Personvernombudet for forskning viser til meldeskjema mottatt 10.11.2017 for prosjektet:

57026 Behandlingsansvarlig Daglig ansvarlig Student

Vurdering

Bruken av app i trosopplæringen i Den norske kirke.
Stiftelsen Det teologiske menighetsfakultet, ved institusjonens øverste leder Erling Birkedal
Eirik Jørgensen

Etter gjennomgang av opplysningene i meldeskjemaet og øvrig dokumentasjon finner vi at prosjektet er meldepliktig og at personopplysningene som blir samlet inn i dette prosjektet er regulert av personopplysningsloven § 31. På den neste siden er vår vurdering av prosjektopplegget slik det er meldt til oss. Du kan nå gå i gang med å behandle personopplysninger.

Vilkår for vår anbefaling

Vår anbefaling forutsetter at du gjennomfører prosjektet i tråd med:

- opplysningene gitt i meldeskjemaet og øvrig dokumentasjon
- vår prosjektvurdering, se side 2
- eventuell korrespondanse med oss

Vi forutsetter at du ikke innhenter sensitive personopplysninger.

Meld fra hvis du gjør vesentlige endringer i prosjektet

Dersom prosjektet endrer seg, kan det være nødvendig å sende inn endringsmelding. På våre nettsider finner du svar på hvilke [endringer](#) du må melde, samt endringskjema.

Opplysninger om prosjektet blir lagt ut på våre nettsider og i Meldingsarkivet

Vi har lagt ut opplysninger om prosjektet på nettsidene våre. Alle våre institusjoner har også tilgang til egne prosjekter i [Meldingsarkivet](#).

Vi tar kontakt om status for behandling av personopplysninger ved prosjektslutt

Dokumentet er elektronisk produsert og godkjent ved NSDs rutiner for elektronisk godkjenning.

Ved prosjektslutt 01.06.2018 vil vi ta kontakt for å avklare status for behandlingen av personopplysninger.

Se våre nettsider eller ta kontakt dersom du har spørsmål. Vi ønsker lykke til med prosjektet!

Marianne Høgetveit Myhren

Øivind Armando Reinertsen Kontaktperson: Øivind Armando Reinertsen tlf: 55 58 33 48 / Oivind.Reinertsen@nsd.no

Vedlegg: Prosjektvurdering

Kopi: Eirik Jørgensen, eirikjorgensen1@gmail.com



Personvernombudet for forskning

Prosjektvurdering - Kommentar

Formålet med studien er å finne ut om hvordan, hvis mulig, undervisningsansvarlige kan bruke apper som undervisningsredskap i trosopplæringen i Den norske kirke.

Ifølge prosjektmeldingen skal utvalget informeres muntlig om prosjektet og samtykke til deltakelse. For å tilfredsstille kravet om et informert samtykke etter loven, må utvalget informeres om følgende:

- hvilken institusjon som er ansvarlig
- prosjektets formål / problemstilling
- hvilke metoder som skal benyttes for datainnsamling
- hvilke typer opplysninger som samles inn
- at opplysningene behandles konfidensielt og hvem som vil ha tilgang
- at det er frivillig å delta og at man kan trekke seg når som helst uten begrunnelse - dato for forventet prosjektslutt
- at data anonymiseres ved prosjektslutt
- hvorvidt enkeltpersoner vil kunne gjenkjennes i den ferdige oppgaven
- kontaktopplysninger til forsker, eller student/veileder.

På bakgrunn av utvalgets sammensetning, legger personvernombudet til grunn at det vil behandles sensitive personopplysninger om religiøs oppfatning.

Det behandles enkelte opplysninger om tredjeperson. Det skal kun registreres opplysninger som er nødvendig for formålet med prosjektet. Opplysningene skal være av mindre omfang og ikke sensitive, og skal anonymiseres i publikasjon. Så fremt personvernulempen for tredjeperson reduseres på denne måten, kan prosjektleder unntas fra informasjonsplikten overfor tredjeperson, fordi det anses uforholdsmessig vanskelig å informere.

Personvernombudet legger til grunn at forsker etterfølger Stiftelsen Det teologiske menighetsfakultet sine interne rutiner for datasikkerhet. Dersom personopplysninger skal lagres på mobile enheter, bør opplysningene krypteres tilstrekkelig.

Det oppgis at personopplysninger skal publiseres. Personvernombudet legger til grunn at det foreligger eksplisitt samtykke fra den enkelte til dette. Vi anbefaler at deltakerne gis anledning til å lese igjennom egne opplysninger og godkjenne disse før publisering.

Forventet prosjektslutt er 01.06.2018. Ifølge prosjektmeldingen skal innsamlede opplysninger da anonymiseres. Anonymisering innebærer å bearbeide datamaterialet slik at ingen enkeltpersoner kan gjenkjennes. Det gjøres

Prosjektnr: 57026

ved å:

- slette direkte personopplysninger (som navn/koblingsnøkkel)
- slette/omskrive indirekte personopplysninger (identifiserende sammenstilling av bakgrunnsopplysninger som f.eks. bosted/arbeidssted, alder og kjønn)
- slette digitale lydopptak.