

En bacheloroppgave i kreativ markedskommunikasjon

BOP3103

ALT ER NORMALT

ET SPILL FOR SEKSUALITETSUNDERVISNINGEN

Hvordan kan vi ved hjelp av et ikke-digitalt brettspill forbedre seksualitetsundervisningen i dag?



Våren 2019
Høyskolen Kristiania

Denne oppgaven er gjennomført som en del av utdannelsen ved Høyskolen kristiania. Høyskolen Kristiania er ikke ansvarlig for oppgavens metoder, resultater, konklusjoner eller anbefalinger.

Forord

Kjære leser,

Dette bachelorprosjektet er skrevet som en avsluttende del av vår bachelorgrad i Kreativ markedskommunikasjon, ved Høyskolen Kristiania i Oslo. Vi hadde et felles ønske om å bidra til noe større og viktigere enn oss selv, og utnytte potensialet i denne oppgaven til å skape noe av verdi for andre. Både for enkeltindivider og for samfunnet.

De siste årene har seksualitetsundervisningen i norsk skole fått mye negativ oppmerksomhet i media, og endelig krever ungdommen en endring. Dette samfunnsproblemet har engasjert oss over lengre tid, og med utgangspunkt i dette ville vi se om vi, med en innovasjon, kunne forbedre seksualitetsundervisningen.

Valget av temaet har naturlig nok gitt oss mange innholdsrike samtaler og diskusjoner både med hverandre og med venner og familie. Vi vil i den anledning takke våre kjære som har hørt oss snakke om sex og tabuer i over et halvt år.

Vi vil også takke utvalget som gjennom en workshop i design thinking bidro med verdifull innsikt, og takk til Malin Albrechtsen for å ha tro på prosjektet vårt.

Sist, men ikke minst vil vi rette en stor takk til vår veileder, Wenche Witberg, for din kunnskap og tillit, og for alle gode og trygge samtaler denne tiden har gitt oss. Tusen takk for at du introduserte oss for design thinking, det har gjort arbeidet innovativt og gøy.

Dette bachelorprosjektet er til alle fine ungdommer som tør å stå på kravene sine og kjemper for et fordomsfritt samfunn.

God lesning!

Oslo, 28.05.19

300136, 300017, 300035

Sammendrag

Visste du at 44% er misfornøyd med seksualitetsundervisningen i Norge? Eller at pensum som benyttes i undervisningen i dag underbygger fordommer?

For dette prosjektet er det tatt utgangspunkt i den manglende og tradisjonelle seksualitetsundervisningen som finnes i dag, og en idé om en forbedret undervisning ved hjelp av et verktøy. Løsningen ble et ikke-digitalt brettspill for dagens seksualitetsundervisning, og skal bidra med å gi en mer helhetlig forståelse av seksuell helse. Formålet med prosjektet er derfor å gi en seksualitetsundervisning som er helhetlig, fordomsfri og på ungdommens egne premisser. Følgende problemstilling ble derfor utarbeidet:

Hvordan kan vi ved hjelp av et ikke-digitalt brettspill forbedre seksualitetsundervisningen i dag?

Teorikapittelet er delt i to deler og i del en introduseres design thinking-metodikken. I del to introduseres spill og spillbasert læring, samt to nøkkelbegreper, brukervennlighet og læring. Totalt sett utgjør dette vårt teoretiske rammeverk som vil knyttes opp mot vår datainnsamling, analyse og den kreative løsningen. Basert på problemstillingen velger vi i metodekapittelet kvalitativ metode med et eksplorativt forskningsdesign. For å gjennomføre datainnsamlingen benyttet vi design thinking som metodikk, og gjennom en workshop fikk vi verdifull innsikt.

I analysekapittelet har vi analysert og tolket funn opp mot teorien og nøkkelbegrepene. Design thinking ga oss innsikt som vi etter analyse og tolkning kunne gjøre konkrete endringer basert på. Vi kan anta at disse endringene, som også ligger til grunn for den kreative løsningen, bidrar til et forbedret verktøy. Med bakgrunn i funnene og endringsforslaget, ble den kreative løsningen et ferdigutviklet brettspill med alle tilhørende spillkomponenter. Brettspillet *Alt er normalt* er et verktøy og en ressurs for seksualitetsundervisningen for 10.trinn. Den kreative løsningen avsluttes med en kommunikasjonsstrategi og noen tanker om veien videre.

INNHOLDSFORTEGNELSE

KAPITTEL 1 – INTRODUKSJON

1.1 Bakgrunn for prosjekt.....	8
1.2 Eksisterende brettspill	10
<i>1.2.1 Konseptbeskrivelse av eksisterende brettspill</i>	<i>10</i>
1.3 Formål	12
1.4 Problemstilling	12

KAPITTEL 2 – TEORI

2.1 Design thinking	15
<i>2.1.1 Gjennomgang av prosessen</i>	<i>15</i>
2.2 Spill og spillbasert læring.....	16
<i>2.2.1 The elemental tetrad</i>	<i>19</i>
<i>2.2.2 Mekanikk</i>	<i>19</i>
<i>2.2.3 Historie</i>	<i>19</i>
<i>2.2.4 Estetikk</i>	<i>19</i>
<i>2.2.5 Teknologi</i>	<i>20</i>
2.3 Nøkkelbegreper	20

KAPITTEL 3 - METODE

3.1 Valg av metode og forskningsdesign	22
3.2 Design thinking som metodikk	22
3.3 Datainnsamling.....	23
3.4 Utvalgsstrategi og respondenter	24
<i>3.4.1 Antall respondenter</i>	<i>24</i>
3.5 Gjennomføring av workshop.....	24
3.6 Bearbeiding og koding av data.....	25
3.7 Etikk, reliabilitet og validitet.....	26
<i>3.7.1 Reliabilitet</i>	<i>26</i>

3.7.2 Validitet	27
-----------------------	----

KAPITTEL 4 - ANALYSE

4.1 Analyse og tolkning av spillmekanikk	29
4.2 Analyse og tolkning av spilleestetikk	31
4.3 Analyse og tolkning av læring	32
4.4 Analyse og tolkning av opplevelse.....	33
4.5 Oppsummering	34

KAPITTEL 5 – LØSNINGSFORSLAG

5.1 Endringer	36
---------------------	----

KAPITTEL 6 - KONKLUSJON

6.1 Konklusjon opp mot problemstilling.....	39
6.2 Forslag til videre forskning	40

KAPITTEL 7 - KREATIV LØSNING

7.1 Den kreative løsningen.....	42
7.1.1 Spilletets kjerne	42
7.1.2 Presentasjon av Alt er normalt.....	42
7.2 Kommunikasjonsstrategi	52
7.2.1 Budskap A1	52
7.2.2 Interessentanalyse	52
7.2.3 Målgrupper.....	53
7.2.4 Mål	53
7.3 Kommunikasjonstiltak	54
7.3.1 Tiltak 1 - nettside.....	54
7.3.2 Tiltak 2 - brosjyre.....	58
7.3.3 Tiltak 3 - kurs	60
7.3.4 Tiltak 4 - Facebook	66
7.3.5 Tiltak 5 - Instagram.....	67

7.4 Veien videre	68
Litteraturliste.....	70

VEDLEGG

Vedlegg I - Resterende elementer tilhørende eksisterende brettspill

Vedlegg II - Innsikt til respondenter i workshop

Vedlegg III - Koding gruppenotater

Vedlegg IV - Transkribering observasjon

Vedlegg V - Koding observasjon

Vedlegg VI - Gruppenotater og observasjoner sammenfattet

Vedlegg VII - Spilleregler

Vedlegg VIII - Pressemelding

Vedlegg IX - Kahoot

Vedlegg X - E-postkorrespondanse m/Helsedirektoratet

Vedlegg XI - E-postkorrespondanse m/Stine Sofies Stiftelse

KAPITTEL 1

INTRODUKSJON

1.1 Bakgrunn for prosjekt

Bakgrunn for prosjektet er basert på vår generelle interesse for samfunnsrelaterte utfordringer, og en felles faglig interesse for innovasjon og kreative løsninger. Denne interessen fikk utfolde seg gjennom en eksamen i emnet kreativitet og innovasjon i organisasjonen, hvor oppgaven baserte seg på å utvikle et ikke-digitalt brettspill. Med et ønske om å løse større og mer komplekse problemer, kombinerte vi et samfunnsproblem og utviklingen av et brettspill. Løsningen ble et verktøy for seksualitetsundervisningen, og blir forklart mer inngående i avsnitt 1.2. Med mange positive tilbakemeldinger, både fra elever, studenter, lærere og eksterne aktører, ønsker vi med dette bachelorprosjektet å se nærmere på nettopp dette: et brettspill for seksualitetsundervisningen.

I 2017 gjennomførte Kantar TNS en undersøkelse hvor de kartla seksualitetsundervisning blant elever i 10.trinn og 1.trinn på videregående skole. Her svarte 8 av 10 elever at god seksualitetsundervisning er en viktig faktor når det kommer til å få et godt forhold til egen kropp (Rønes 2017, 68). 5 av 10 forteller også at det var ulike temaer de savnet i undervisningen. Av temaer som seksuell identitet, seksuelle overgrep og voldtekt, og grenser var det mindre enn halvparten som hadde hatt om dette (Rønes 2017, 31-33). Kun 35% mente at personen som underviste i høy grad hadde nødvendig kompetanse og kunnskap (Rønes 2017, 48), og på spørsmål om hvilke hjelpemidler som ble benyttet i undervisningen, var det ingen som svarte at spill eller brettspill ble benyttet. Dette ble ikke etterspurt spesifikt, men fremkom heller ikke under svaralternativet ”annet” (Rønes 2017, 61). Undersøkelsen etterspurte også hvilke tiltak elevene mente kunne bidratt til en forbedret seksualitetsundervisning, hvor 40% svarte at andre tiltak som eksterne ressurser og inkludering av elever ville vært faktorer som hadde bidratt til dette (Rønes 2017, 71).

Behovet for en bedre og mer helhetlig seksualitetsundervisning er uten tvil eksisterende. Et enkelt google-søk på “seksualitetsundervisning i Norge” viser nesten utelukkende negative omtaler. I 2017 utførte Norstat en spørreundersøkelse om seksualitetsundervisningen blant ungdom mellom 19-24 år, hvor hele 44 prosent svarte at de er misfornøyde eller svært misfornøyde med seksualitetsundervisning på skolen (Gjellan og Melsom 2017). Dette er to år siden. I 2019 har NRK allerede i mars og april publisert flere artikler om den manglende seksualitetsundervisning i skolen. I en av disse artiklene referer NRK til en ny serie med navnet “Kroppen”, hvor programlederne spør ungdom om hvem de snakker med når det gjelder kropp, følelser og sex (Flå og Solheim 2019). Her svarer halvparten av ungdommene

at de snakker med venner, og noen få snakker med foreldre, lærer eller helsesøster. Derimot er det hele en av tre ungdommer som ikke snakker med noen.

Heldigvis ser det ut som NRK har tatt problemet på alvor. I 2019 har de kommet med to opplysningsprogrammer hvor man skal få svar på alt man lurer på om kropp, sex og følelser. *Newton - Kroppen* som har en aldersgrense på ni år, og *Juntafil* for en litt eldre målgruppe. (For ordens skyld: *Juntafil* er et av NRK P3 sine lengstlevende programmer, og kom tilbake etter en pause som podkast i 2019.) Dessverre er begge disse tiltakene utenfor skolesystemet, istedenfor å ta en del av seksualitetsundervisningen i skolen.

Denne åpenbare mangelen på en tilstrekkelig og helhetlig seksualitetsundervisning, gjør at nysgjerrig ungdom finner informasjon andre steder, som blant annet i sosiale medier. Elever ved Øygard ungdomsskole forteller til NRK at på grunn av den manglende seksualitetsundervisning i skolen, stiller de anonyme spørsmål til youtubere. Youtubernes svar er basert på egen erfaring, og uten en faglig bakgrunn burde ikke disse svarene få erstatte forskning (Skiaker og Stø 2019). I tillegg til youtube, bruker også ungdom i økende grad pornonettsider for spørsmål om sex, og norske ungdommer er nå de som ser mest på porno i Europa. Dette gir et falskt inntrykk av virkeligheten. Det fortelles om barn og unge som ikke tør å dusje etter gymtimen, fordi de tror de ser unormal ut og om gutter som tror det er noe galt med de fordi de ikke produserer like mye sæd som på porno (Solheim og Kringstad 2019). Når ungdom altså må bruke porno og sosiale medier som sine kilder, sitter vi igjen med spørsmålet: hvor dårlig er egentlig seksualitetsundervisningen i skolen?

Dette spørsmålet ble derimot raskt besvart ved en gjennomgang av pensumet som naturfagsundervisningen baserer seg på (Hesenget m.fl. 2011, 47-74), og viser at det absolutt må gjøres noe med. Kapitlet forteller at jomfruhinna eksisterer, benytter ukritisk heteronormen og underbygger fordommer både om gutters og jenters seksualitet og mot homofile. Sitat nedenfor er hentet fra pensumbok som benyttes i dag.

*“Å leve som homofil er å hele tiden leve i vissheten om
å være annerledes enn de fleste andre”
- (Hesenget m.fl. 2011, 56)*

At slike fordommer og tabuer ikke kan fortsette og underbygges i 2019, anser vi også som helt vesentlig for at Norge skal kunne arbeide for å nå FNs bærekraftsmål, som de er forpliktet til. En forbedret seksualitetsundervisning vil kunne bidra til å jobbe for både bærekraftsmål nr. 3 - god helse, nr. 4 - god utdanning og nr. 5 - likestilling mellom kjønnene (fn.no). Alle ovennevnte faktorer viser til at innovasjon i offentlig sektor i høyeste grad er nødvendig, og i neste avsnitt introduseres vår innovasjon på nåværende tidspunkt.

1.2 Eksisterende brettspill

For å få en bedre forståelse av det kommende arbeidet vi skal gjøre, ønsker vi å presentere det eksisterende brettspillet. Idéen er utviklet med utgangspunkt i følgende problemstilling:

Utdatert undervisning opprettholder tabuet og forhindrer læring om seksuell helse. Seksuell helse defineres slik (regjeringen.no):

“Seksuell helse kan defineres som fysisk, mental og sosial velvære relatert til seksualitet... Seksualitet omfatter følelser, tanker og handlinger, i tillegg til det fysiologiske og fysiske.”

Resultatet ble en idé om et ikke-digitalt brettspill utviklet med utgangspunkt i design thinking-prosessen. Brettspillet er tiltenkt 10.trinn, og ettersom elever fra 10.trinn var brukerne, brukte vi et utvalg ungdom 14-17 år for å skaffe innsikt. Disse elevene vektla blant annet at seksualitetsundervisningen var noe ubehagelig og “kleint”, og at temaer ikke ble normalisert, men heller underbygget tabuene som finnes. I tillegg ønsket de mer inngående informasjon i de temaene som de allerede fikk, samt mye mer innsikt i andre temaer som er relevante. Dette er noe vi har i bakhodet og tar i betraktning i videre arbeid.

1.2.1 Konseptbeskrivelse av eksisterende brettspill

Denne konseptbeskrivelsen er hentet fra den nevnte eksamensoppgaven. Spilleets navn er *Alt er normalt - Et spill om seksuell helse*.

Forbrukerne ønsker en mer moderne seksualitetsundervisning, hvor de ikke føler temaer er tabubelagt, men at det må normaliseres. De vektlegger også hvilken rolle læreren spiller i det hele, som de i noen tilfeller mener bidrar til tabuet og gjør hele stemningen i undervisningen til noe kleint og usikkert. Det stilles ingen krav til kompetanse for å ha

seksualitetsundervisning slik som i for eksempel i matematikk, og en eventuell etterutdanning er dyrt.

Brettspillet gir elevene muligheten til å sitte i mindre grupper, hvor de snakker med hverandre. Ved å dele opp i mindre grupper (4-6 personer) skapes det tryggere rammer, som igjen bidrar til et større engasjement og større læringspotensial. Brettspillet gir en umiddelbar tilgang til nyere kunnskap og gir en økonomisk fordel ved at det ikke krever dyr etterutdanning.

Brettspillet er et verktøy for seksualitetsundervisningen i 10.trinn. Kunnskapsspillet består av åtte kategorier som skal hjelpe elevene å lære om alle temaene knyttet til seksuell helse. Spillet inneholder et brett, seks spillebrikker, 400 spillkort á 50 per kategori + 20 blanke ekstra kort, 20 sjansekort, 18 svarkort, et kategoribrett og en ordliste, samt en lærermanual som forklarer bruken av spillet. Varigheten på spillet er ca. 30-45 minutter.

Pay-off: Svarer på alt du ikke visste du lurte på



Figur 1.1 - deler av eksisterende brettspill (fremkommer i sin helhet i vedlegg I).

1.3 Formål

Skolesystemet er åpenbart problemet, men kan også ses på som løsningen når det kommer til den manglende læringen om seksualitet. Ved å gi skolen en ressurs og tilby et verktøy, kan det gjøre seksualitetsundervisningen lettere tilgjengelig. Med forskningen og potensielle funn ønsker vi å utvikle og ferdigstille brettspillet, slik at det kan benyttes som et undervisningsverktøy. Verktøyet kan legge gode føringer for en helhetlig seksualitetsundervisning, med en bedre forståelse av seksuell helse. Formålet med dette prosjektet er å gi en seksualitetsundervisning som er mer helhetlig, fordomsfri og på ungdommens egne premisser. For å gi en god beskrivelse av hva vi vil påvirke i det store bildet, og understreke viktigheten av en god og helhetlig seksualitetsundervisning, ønsker vi å trekke frem dette sitatet om manglende satsing på seksualitetsundervisning (nrk.no):

“Seksualitet er et komplekst sammensurium av kropp, følelser, forhold og identitet, og nettopp derfor burde seksualitetsundervisningen omhandle mer enn prevensjon, infeksjon og reproduksjon.... Barn og unge trenger en seksualitetsundervisning som tar sikte på å gi dem verktøyene de trenger for å leve lykkelige og sunne liv, samt ta gode valg for seg selv og i møte med andre.”

1.4 Problemstilling

Problemstillingen er det faktiske utgangspunktet for forskningen (Johannessen, Tufte og Christoffersen 2016, 54), og dette bachelorprosjektet tar utgangspunkt i den manglende helhetlige seksualitetsundervisningen og vår idé om et brettspill. Vi ønsker å videreutvikle ideen om brettspillet til å bli et enda bedre verktøy, og potensielt være en del av løsningen på en samfunnsutfordring. Hvilke elementer må vektlegges for å videreutvikle det eksisterende brettspillet? Hvilke faktorer ligger til grunn for at brettspillet skal bli et optimalt verktøy for seksualitetsundervisningen? Med utgangspunkt i dette har vi formulert følgende problemstilling:

Hvordan kan vi ved hjelp av et ikke-digitalt brettspill forbedre seksualitetsundervisningen i dag?

I forbedre legger vi aspektene etterspurt av ungdom, basert på bakgrunn for oppgaven. Med det menes å bidra til å gi en seksualitetsundervisning på ungdommens egne premisser ved å tilby oppdatert fakta og informasjon, fjerne tabuer og fordommer, gi tryggere rammer ved mindre grupper og økt potensiale for læring. Brettspillet skal ikke erstatte seksualitetsundervisningen, men fungere som et verktøy og en ressurs.

KAPITTEL 2

TEORI

I dette kapittelet skal vi gjøre rede for de teoriene som danner prosjektets rammeverk. Den første teorien er design thinking. Design thinking er en kreativ problemløsende innovasjonsprosess, som vi videre benytter som metode og utgangspunkt for den kreative løsningen. Del to av teorikapittelet omhandler spill og spillbasert læring. Spill forklares med teorien om “the elemental tetrad”. Spillbasert læring vil belyses med ulike faktorer som bidrar til læring. Både design thinking og teorien om spill anses som vesentlig å vektlegge for å belyse hvorfor et spill kan fungere som et verktøy i undervisningen og gjennom en innovasjonsprosess bli en del av løsningen på det vi anser som et samfunnsproblem.

2.1 Design thinking

Design thinking er en metodikk som kan brukes for å løse alt fra små hverdagslige problemer til store samfunnsrelaterte spørsmål og utfordringer. Denne metodikken baserer seg på å være brukersentrert og skal løse et problem gjennom riktig design, hvor grunntanken er at man gjennom denne problemløsende prosessen vil sitte igjen med en bedre løsning enn den som allerede eksisterer eller en helt ny løsning dersom det ikke eksisterer en fra før (Brown og Martin 2015). Design thinking kan defineres som:

”En helhetlig tilnærming til utviklingsarbeid, hvor den grunnleggende holdningen er et ønske om kontinuerlig forbedring og hvor mennesker settes i sentrum”

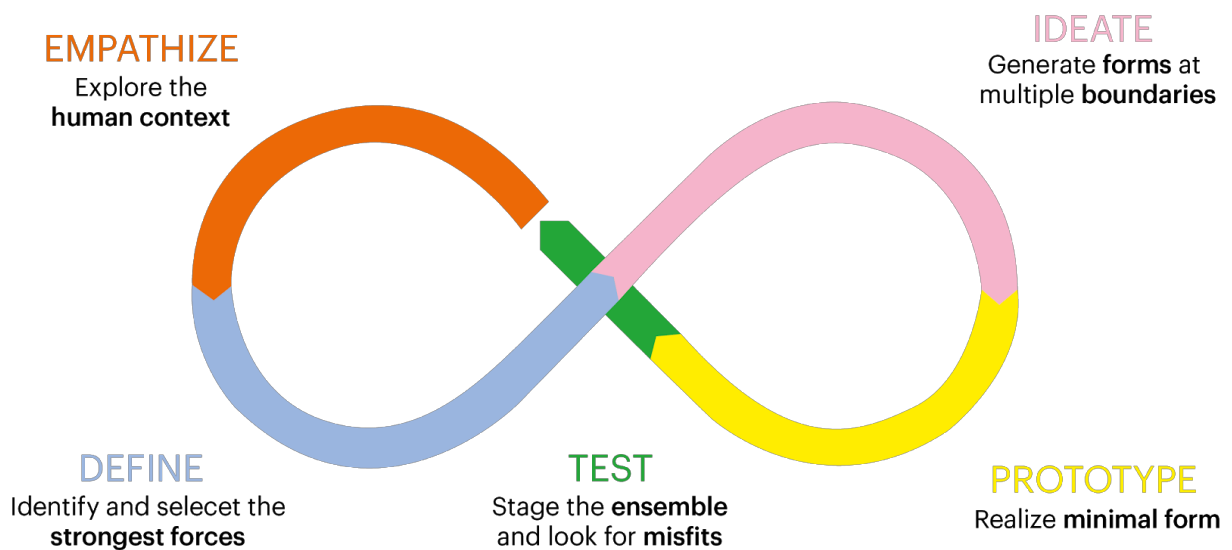
- (Hestad m.fl. 2016, 87)

Det finnes flere ulike tilnærminger til design thinking, med et ulikt antall faser og varierende innhold i hver av fasene. Felles for alle sammen er at innovasjonsprosessens kjerne handler om å identifisere behovet og hvilke muligheter som finnes, før man gjennom en iterativ prosess finner den beste løsningen (Hestad m.fl. 2016, 8). Av de ulike modellene har vi valgt å benytte modellen “Stanford Design Thinking Model”, slik den fremkommer i en artikkel av Tu, Liu og Wu (2018, 3). Denne inneholder det vi anser som de viktigste fasene og den gir oss muligheten til å teste løsningen på brukerne, samt gjennomføre nødvendige eller ønskede endringer.

2.1.1 Gjennomgang av prosessen

“Stanford Design Thinking Model” består av fem faser og er en iterativ prosess. Dette innebærer at fasene er fleksible, slik at man som designer hele tiden kan gå tilbake i de ulike

stegene og gjøre endringer, tillegge nye elementer eller fjerne eksisterende komponenter. De fem fasene er: (1) empati, (2) definere, (3) idégenerering, (4) prototype og (5) test.



Figur 2.1 - Design thinking-prosessen

Design thinking er en prosess der brukeren som nevnt står i sentrum, og hvor man i første og andre fase forsøker å forstå deres faktiske behov gjennom observasjon, intervju og undersøkelse, deretter definere det kartlagte problemet. Ved å virkelig sette seg inn i brukernes behov og ønsker, framfor å utvikle noe man antar at markedet ønsker, øker sjansene for at produktet lykkes. Videre må man i tredje fase generere en rekke idéer basert på det definerte problemet, før man i de siste to prototyper og tester det valgte designet på brukerne man utvikler produktet for. Etter prototypene har blitt testet, ser man viktigheten av at det er en iterativ prosess, da man ved tilbakemeldingene fort finner ut av om man har laget en løsning som faktisk dekker behovet eller ikke (Hestad, Grønli og Rigoni 2016, 7).

2.2 Spill og spillbasert læring

I denne delen av teorikapittelet vil vi belyse hvorfor vår idé kan fungere som et effektiv og involverende undervisningsverktøy. Dette forklares med *spillbasert læring* og *spillteori*. Bruk av spill i undervisningssammenheng og spillbasert læring er hver for seg to store forskningsområder, og i forbindelse med vårt prosjekt og dets omfang må det tas noen nødvendige avgrensninger. Med tanke på spillteori ønsker vi å avgrense dette til å se på hvilke faktorer som utgjør rammeverket til seriøse spill og benytter disse som retningslinjer i løsningsforslaget. Teori rundt spillbasert læring avgrenses til å se på hvilke faktorer som kan

bidra til å involvere, motivere og engasjere elevene, uten å ta hensyn til andre forhold eller aspekter som kan ha en innvirkning.

Spill forstås i dette prosjektet først og fremst som et ikke-digitalt læringsmedium og forklares med følgende definisjon:

«En problemløsende aktivitet, tilnærmet med en lekende holdning»

- (Schell 2015, 47)

Spill kan deles inn i flere underkategorier. På fagspråket kalles spill som benyttes i utdanningssituasjoner for “serious games” (heretter kalt seriøse spill). I boken *Serious Games: Games That Educate, Train and Inform* (Michael & Chen 2006, 4) skriver forfatterne at spill har makten til å trene, å utdanne og å lære bort. Seriøse spill kan forklares med at de ofte har en form for læring som sitt hovedmål, framfor et generelt mål om å være underholdende. Flere utenfor fagområdet antar dessverre ofte at denne typen spill derfor mangler all form for underholdning. Dette stemmer ikke, for følelsen av glede og gøy er en svært viktig faktor for at spillere skal ha et ønske om å spille og kanskje spesielt når det kommer til slike seriøse spill. Slike positive følelser blir en lykkefølelse som oppstår som en effekt av å lære noe nytt. En slik lykkefølelse bidrar på generelt grunnlag til at mennesker ønsker å gjennomføre den gitte aktiviteten om og om igjen. Med andre ord er det viktig at spillerne har det gøy i spillsituasjonen, slik at de har en indre motivasjon for å utføre aktiviteten (Schell 2015, 36-37)

Fordi spill gir elevene mulighet til å bruke den nye kunnskapen på en annen måte enn tradisjonelle undervisningsmetoder klarer, kan det videreføre læringen som finnes i bøker og filmer (Michael & Chen 2006, 27) og gir naturlig en mulighet for å repetere pensumet man jobber med. Som kjent vet vi at flere repetisjoner gir økt læring - øvelse gjør mester. Spillbasert læring bygger i all hovedsak på interaktive handlinger. I motsetning til typisk tradisjonell undervisning som ofte oppfattes som for teoretisk og lite innovativ, kan spill, som helt naturlig engasjerer hele hjernen og inkluderer flere sanser, benyttes som et alternativ. Når flere sanser involveres, dannes det meninger og holdninger, som igjen bidrar til økt mulighet for læring. Jesse Schell (2015, 502) viser til at dette er fordi mennesker motiveres av spillfaktorer som synlig fremgang og utvikling, og små og store mål. Spill

klarer, med alle sine komponenter, å engasjere alt fra både tanker og hørsel, til hender og øyne.

Et aspekt vi ønsker å belyse, er viktigheten ved at vårt brettspill ses på som et verktøy til undervisningen og ikke skal erstatte eksisterende undervisningsmetoder. I en undersøkelse fra 2011 uttrykte flere lærere at de ofte føler seg passive og som en tilskuer til egen undervisning når det benyttes digitale spill i undervisningen, fordi skjermen skaper et skille mellom elev og lærer, og blir et hinder for deres rolle som veileder. Et fysisk brettspill vil i større grad kunne skape rom for kommunikasjon og interaksjon elevene imellom, og mellom elev og lærer (Hanghøj og Brund 2011). Denne interaksjonen bidrar til å skape et felleskap mellom de involverte spillerne, fordi spill helt naturlig har evnen til å samle folk (Michael & Chen 2006, 4). I det eksisterende reglementet er det valgt at gruppesammensetningen skal bestå av maks seks elever. Dette valget er basert på en antagelse om at mindre grupper er fordelaktig for denne tematikken, noe forskning om at mindre grupper gir tryggere rammer bekrefter (Solheim m.fl. 2013). Med denne antagelsen tror vi også at spillerne i større grad tør å delta og være aktive underveis i spillingen. Dette kan ses i sammenheng med teorien til Daniel Kahneman om system 1 og system 2-tenkning, hvor man ved bruk av system 2 tar en aktiv del i læringsprosessen og derfor blir mer involvert (Samuelsen, Peretz, Olsen 2016, 77-80). Høy grad av deltakelse kan med andre ord bidra til å øke læringsutbyttet.

Avslutningsvis ønsker vi å belyse behovet for en mer engasjerende undervisning med en undersøkelse gjennomført av NOVA (Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring) fra 2011. Her svarer 7 av 10 elever at de kjeder seg i skolen (Øia 2011, 43), men samtidig svarer 9 av 10 at de trives på skolen. Trivsel er med andre ord ikke en direkte påvirkningsfaktor for hvordan elevene oppfatter undervisningen. I tillegg fremkommer det at hele 80 prosent av elevene opplever undervisningen som for teoretisk (Øia 2011, 45). Elevenes tilbakemeldinger viser her et tydelig ønske og behov for en mer engasjerende undervisning enn det den tradisjonelle undervisningen klarer å gi.

2.2.1 The elemental tetrad

Schell introduserer i boken *The Art of Game Design* (2015, 51) det han kaller for “elemental tetrad”. Schells *tetrad* består av fire grunnleggende hovedkategorier som danner rammeverket for et spill: mekanikk, historie, estetikk og teknologi. Alle kategoriene er like viktige og alle påvirker hverandre. Det er med andre ord viktig å huske på at alle elementene som tillegges eller fjernes fra spillet, vil påvirke resultatet. Det er viktig å nevne at ved spillutvikling er det ingenting som kan anses som riktig eller galt. Nedenfor følger en beskrivelse av hva hver av kategoriene inneholder basert på den nevnte tetraden (Schell 2015, 51-56), som blir benyttet videre i datainnsamlingen og analysen.

2.2.2 Mekanikk

Spillmekanikk er kjernen av hva spillet ditt virkelig er. Det er interaksjonene og forholdene som fortsatt består når de tre andre hovedkategoriene er fjernet, og oppsummert handler det hovedsakelig om tid, rom, attributter og objekter, handlinger, regler, ferdigheter og sjanser. I vårt eksisterende brettspill består det spillmekaniske av et spillebrett og spillebrikker, spørsmål-, svar- og sjansekort, regelhefte og ordliste, og en spinner.

2.2.3 Historie

En historie kan bidra til å gjøre alle de andre tre kategoriene forståelige - hvorfor mekanikken er som den er eller hvorfor de ulike fargene er valgt. Valg av historie kan være avgjørende for spillets underholdnings- eller læringsfaktor, samt gjør helheten enklere å forstå. Formålet med vårt prosjekt legger føringer for spillets historie, og vi forutsetter at denne står uforanderlig gjennom videreutviklingen.

2.2.4 Estetikk

Estetikken baserer seg på hvordan spillet berører de fem sansene hver for seg og sammen. Alle valgene man tar her er med på å fremheve de andre valgene som tas og forsterker forståelsen av spillet. Gode estetiske virkemidler kan for eksempel gjøre at spillet føles mer virkelig, gjennomført og solid, som igjen fører til at spilleren tar spillet mer seriøst (Schell 2015, 385). Slike virkemidler er for vårt prosjekt for eksempel tydelige symboler og tegn, bruk av komplementære farger og kontraster eller typografi og lesbarhet (Dabner, Stewart, Zempol 2015, 92).

2.2.5 Teknologi

Valg av teknologi gir deg muligheten til å utføre noen handlinger, mens andre igjen blir umulig å utføre. Teknologi er alt fra høyt teknologiske løsninger og dataspill, til brettspill og bondesjakk. Teknologi i spill er med andre ord ikke kun avanserte løsninger, men det grunnleggende som gir deg muligheten til å utføre spillet slik det er tenkt. Ettersom dette er et ikke-digitalt brettspill, har vi avgrenset bruken av teknologi til ikke-digitale løsninger.

2.3 Nøkkelbegreper

Basert på den ovennevnte teorien om spill og spillbasert læring, har vi valgt å sammenfatte dette til to nøkkelbegreper for å tydeliggjøre videre arbeid. Teorien rundt seriøse spill og elemental tetrad kombineres til det vi mener utgjør kjernen av spill: *brukervennlighet*. I brukervennlighet legger vi med andre ord hvordan de fire kategoriene og deres innhold samhandler i vårt spill. Det andre nøkkelbegrepet er *læring*, og inneholder de faktorene vi gjennom teorien anser som vesentlig med tanke på spillbasert læring: involvering, motivasjon og engasjement.

KAPITTEL 3

METODE

I dette kapitlet presenterer vi hvilken metode vi ønsker å benytte, samt viser til datainnsamling og bearbeiding og koding. Etske betraktninger med avgrensninger, og reliabilitet og validitet fremkommer også her.

3.1 Valg av metode og forskningsdesign

Det finnes to metodetilnæringer: kvantitative eller kvalitative metoder. Det som kjennetegner kvantitative metoder er at man analyserer et stort antall enheter for å teste hypoteser. Denne metoden skiller seg fra kvalitative metoder hvor man her går mer i dybden på fenomener (Jacobsen 2005, 126). Basert på vår problemstilling, egner en kvalitativ tilnærming seg best for vårt prosjekt.

Etter å ha definert problemstillingen og valgt metode, må man se på hva slags forskningsdesign man ønsker å benytte seg av. Et forskningsdesign dreier seg om hvordan man skal gjennomføre undersøkelsen fra start til slutt, med problemstillingen som utgangspunkt (Johannessen, Tufte og Christoffersen 2010, 73). Det finnes tre idealtyper for forskningsdesign: eksplorativt, deskriptivt, og kausalt design (Grenness 2001, 103), og forskningsdesignet vil alltid variere ut ifra problemstilling, tid og ressurser. Eksplorativt design er noe man gjerne benytter seg av når utgangspunktet for undersøkelsen er noe uklart. På bakgrunn av vår problemstilling og at det finnes lite forhåndskunnskap om fenomenet vi ønsker å forske på, benytter vi derfor et eksplorativt design i vår forskning.

3.2 Design thinking som metodikk

Som nevnt vil man ved kvalitativ metode gå i dybden på individer og forske på sosiale samhandlinger, noe design thinking-prosessen i aller høyeste grad gjør. Design thinking-modellen vi benytter er en femstegs-prosess og er et godt utgangspunkt for vår forskning, der tanken er at man på best mulig måte skal sette seg inn i brukerens behov. Som nevnt i kapittel 2 kan design thinking i stor grad hjelpe til der det er utfordringer uten en åpenbar løsning eller fremgangsmåte. Dette samsvarer også med det eksplorative forskningsdesignet som problemstillingen indikerer. Gjennom den iterative design thinking-prosessen blir man kjent med brukerne og definerer brukerens behov gjennom fasene. Med denne metodikken vil man altså sitte igjen med en enda bedre løsning enn den som allerede eksisterer, eller en helt ny løsning dersom det ikke finnes en fra før (Brown og Martin 2015). Ettersom

prosjektets formål er å forbedre undervisningen ved å utvikle en løsning, mener vi at denne metodikken egner seg utmerket til vårt prosjekt.

3.3 Datainnsamling

Etter å ha definert forskningsdesignet, må man velge innsamlingsmetode (Jacobsen 2015, 145). Her ønsker vi å vise til vårt valg av design thinking som innsamlingsmetode ved å se på flere av denne innovasjonsprosessens egenskaper. Som vist til i kapittel 2 vil man i første omgang ha empati med brukeren for å skaffe nødvendig innsikt og en dypere forståelse av behovet. I vår forskning gjøres dette gjennom både å benytte observasjon og gruppesamarbeid.

For å samle inn data vil vi invitere utvalget til en seks-timers workshop i design thinking. Her vil respondentene deles inn i grupper og få utdelt en prototype som vist i figur 1.1. Ved hjelp av denne prototypen antar vi at respondentene raskt kommer med kreative idéer og løsninger, ettersom design thinking-prosessen i stor grad påvirker til dette (Tu, Liu og Wu 2018, 3). Under workshopen vil vi observere dem for å se hva de gjør og hvordan de samhandler (Jacobsen 2005, 141). Vi ønsker at respondentene skal få fritt spillerom uten at de blir påvirket av våre meninger om spillet, så først etter at respondentene har dannet sine egne meninger, vil vi involvere oss for å få en dypere forståelse av disse. Kombinasjonen av disse innsamlingsmetodene vil i større grad gi oss en helhetlig forståelse av problemet, som gir oss bredere grunnlag for å definere problemet.

Datainnsamlingen vil fokusere på de to valgte nøkkelbegrepene: brukervennlighet og læring. Brukervennlighet blir, for å utdype budskapet for respondentene, delt opp i to kategorier: hvordan spillet er å spille (spillmekanikk) og hvordan spillet er å se og ta på (spilleestetikk). Læringen baserer seg på hva spillerne lærer og opplever underveis. Kvalitative undersøkelser krever mye planlegging for å oppnå best mulig kvalitet, og derfor vil vi utarbeide ulikt materiell som respondentene kan få inspirasjon fra, samt klargjøre den prototypen utvalget skal teste. Vi vil også gi respondentene noen stikkord tilhørende hver kategori som de kan hente inspirasjon fra, for å sikre at vi får tilstrekkelig med informasjon.

3.4 Utvalgsstrategi og respondenter

Å velge ut hvem som skal være med i forskningen er naturligvis viktig for å få et best mulig resultat (Johannessen, Tufte og Christoffersen 2010, 106). Hensikten er å få mest mulig informasjon og innsikt, og basert på utvalgskriteriene fra Jacobsen (2005, 173) velger vi å benytte *informasjon* som utvalgs-kriterium. Gjennom et samarbeid med vår veileder valgte vi respondenter vi mente kunne gi oss bred og god informasjon. Vi inngikk dette samarbeidet på bakgrunn av hennes kjennskap til en gruppe løsningsorienterte og kreative respondenter.

3.4.1 Antall respondenter

Våre respondenter går ulike kreative fag på Høyskolen Kristiania, kommer fra ulike steder i landet og er i alderen 19-25 år. Basert på deres faglige kunnskap innenfor innovasjon og kreativitet mente vi at denne gruppen egnet seg godt for prosjektets hensikt. I tillegg til dette har alle respondentene hatt seksualitetsundervisning på sine tidligere ungdomsskoler i løpet av de siste 10 årene. I rapporten fra Kantar TNS (Rønes 2017) fremkommer det at seksualitetsundervisningen oppleves ulikt både blant kjønn og regioner, og på bakgrunn av dette var det viktig for oss at respondentene representerer et demografisk mangfold for å få innsikt i ulike syn og perspektiver.

3.5 Gjennomføring av workshop

I samarbeid med vår veileder inviterte vi utvalget til en workshop i design thinking. Workshopen foregikk i et klasserom på Høyskolen Kristiania Oslo. For at flest mulig fra utvalget skulle delta, var workshopen inkorporert i timeplanen deres, og totalt var det 29 respondenter, hvorav 12 menn og 17 kvinner.

Workshopen startet kl. 08.15 og varte til kl. 14.30, og gruppeinndelingen bestod av 4 til 5 personer på totalt 6 grupper. Den første timen fikk gruppene informasjon om spillet, samt innsikten og bakgrunnen for prosjektet. Innsikten ligger som Vedlegg II. Deretter startet de å teste prototypen, som de testet i ca. halvannen time. Vi fungerte som tre observatører og observerte respondentene i hver vår del av klasserommet hvor vi tok utgangspunkt i to grupper hver. Ved å fordele oss på denne måten fikk vi observert alle respondentene nøye, og gjennom workshopen noterte vi det de sa, samt det vi så “mellom linjene”. Vi småpratet med respondentene underveis og deltok i den sosiale samhandlingen uten å fremstå forstyrrende. Dette utgjør det deltakende aspektet ved datainnsamlingen (Fangen 2010, 9).

Respondentene ble oppfordret til å notere tanker og meninger underveis, og etter endt testfase fikk de i oppgave å arbeide mer strukturert med egen innsikt. Oppgavene de fikk utdelt baserte seg på nøkkelbegrepene *brukervennlighet* og *læring* som nevnt i 2.3. Som planlagt la vi vekt på at respondentene skulle besvare disse uten direkte innblanding fra oss, slik at deres egne tanker og meninger fikk utfolde seg fritt. Etter at alle gruppene hadde notert sine meninger, presenterte hver gruppe sine funn. Her kunne vi stille utdypende spørsmål for å få en dypere forståelse av deres behov. Det som fremkom i presentasjonene ble notert slik at vi senere kunne sammenligne med gruppens egne notater. Avslutningsvis samlet vi inn de skriftlige oppgavene, samt alle komponenter som ble benyttet tilhørende spillet.

3.6 Bearbeiding og koding av data

For å få en oversikt over datamaterialet, er det nødvendig å organisere og identifisere det. Det er ulike måter å gjøre dette på, og vi mener kategorisk inndeling egner seg best i vårt tilfelle. I tillegg til dette ønsker vi også å benytte tabeller som vil fungere som et hjelpemiddel for den kategoriske inndelingen (Johannessen, Tufte, Christoffersen 2016, 170).

Datamaterialet var fordelt etter observasjon og gruppenotater. Vi gikk gjennom gruppens notater og strukturerte de i tilhørende kategori: spillmekanikk og spilleestetikk. Disse kan ses i sin helhet i Vedlegg III. Ifølge Johannessen, Tufte og Christoffersen (2016, 114) vil størrelsen til et kvalitativt utvalg avgjøres ved at man når et metningspunkt for ny informasjon. Etter å ha samlet inn data så vi at vi hadde nådd metningspunktet, og at flere respondenter ikke ville gitt oss ytterligere innsikt.

For å kode data fra observasjonsnotatene, definerte vi de seks viktigste temaene og benyttet fargekoding. Dette ble gjort basert på vår valgte teori om spill og spillbasert læring. Vi delte opp i tre konkrete tema: spillmekanikk, spilleestetikk og liker/like ikke. Videre delte vi opp resterende data i tre mer abstrakte tema: læring, følelser og engasjement. Sammen bidro disse tre med å skape en helhetlig forståelse av hele spillopplevelsen. Observasjonsdata kan ses i sin helhet i Vedlegg IV.

3.7 Etikk, reliabilitet og validitet

Det er flere faktorer som i ulik grad kan påvirke en elevs oppfatning av seksualitetsundervisning. Dette prosjektets formål, karakter og innhold kan oppleves ubehagelig eller personlig krenkende. Vi veide dette opp mot at alle, uansett bakgrunn, skal ha muligheten til å sammen delta i en helhetlig seksualitetsundervisning, som ble avgjørende for oss. Vi vet at det er flere aspekter man kan vektlegge ved utvikling av undervisningsmateriell, men på grunn av prosjektets omfang har vi valgt å ta avgrensninger og vil ikke vektlegge følgende aspekter: kulturell eller sosioøkonomisk bakgrunn, trosretning, ressurser både i og utenfor skolen, og ulike behov som fysiske eller psykiske funksjonsnedsettelse.

Som vist i kapittel 1, ser vi at dagens undervisning i aller høyeste grad ikke er kritiske ved bruk av heteronormen og kan dermed virke ekskluderende for flere grupper i samfunnet. Ved å benytte et normkritisk språk i all kommunikasjon, vil vi inkludere alle og i størst mulig grad være nøytrale til nærliggende problemstillinger. Dette betyr at vi vil være påpasselige og forsiktige med bruk av blant annet heteronormen og at vi unngår å bidra til ubevisst å underbygge tabuer som dessverre eksisterer.

Et siste etisk aspekt er at vi anonymiserte respondentene for å verne om deres privatliv (Nilssen 2014, 145). Et slikt prosjekt er meldepliktig, og derfor meldte vi forskningen via meldeskjema til NSD Personvernombudet for forskning, noe vi fikk godkjent.

3.7.1 Reliabilitet

Når vi skal se på forskningens reliabilitet, er det flere faktorer som kan belyse dette. For prosjektets pålitelighet er det viktig at vi som forskere synliggjør egen subjektivitet gjennom refleksivt arbeid (Nilssen 2014, 137), noe som betyr at vi hele tiden går fram og tilbake mellom oss selv som forskere og det forskningsarbeidet vi gjør. På bakgrunn av vår egen forståelse og oppfatning av problemet, var det to aspekter vi måtte huske på som videre kunne påvirke analysen og tolkningen. Det første var inntrykket vårt av dagens seksualitetsundervisning, ettersom det ikke er lenge siden vi selv satt i klasserommet på 10.trinn. Det andre aspektet vi måtte huske på, var egne meninger om det eksisterende brettspillet. Begge disse aspektene og forforståelsen kan føre til at samtaler og spørsmål blir ledende og derfor gir oss forutsigbare svar. Det var med andre ord viktig at vi var

selvbevisste i rollen som forskere, og underveis i workshopen vektla vi som nevnt å ikke involvere oss før respondentene selv hadde dannet egne meninger.

En annen faktor som kunne ha påvirkning på reliabiliteten, var relasjonen mellom vår veileder og utvalget. Veileder hadde kjennskap til utvalget på forhånd og omvendt, og dette var noe vi hadde i bakhodet under workshopen. Vi tok hensyn til dette ved å presisere at det var vi som gjennomførte selve undersøkelsen, og resultatene som fremkom kun er for vår forskning. Likevel kan det at veilederen var til stede ha påvirket informasjonen som fremkom, noe som igjen kan påvirke reliabiliteten.

Den tredje faktoren vi vet kan påvirke reliabiliteten, er unøyaktig registrering av data (Jacobsen 2015, 245). For å unngå dette, samlet vi inn alt det utdelte materialet etter endt workshop slik at vi kunne sammenligne med egne notater og sikre at dette samsvarte. Dette bidrar til styrke påliteligheten.

3.7.2 Validitet

Nilssen (2014, 141) beskriver at målet for den kvalitative forskeren er å forsikre leseren om at bildet som blir gitt ikke er feilaktig eller er en forvrenging av faktiske forhold, samt unngå misforståelser. Forskeren skal bevise for leseren at funnene er troverdige og konsistente med datamaterialet som ble samlet inn i den aktuelle konteksten.

Som nevnt benyttet vi flere innsamlingsmetoder i vår forskning og ved slik triangulering belyses problemstillingen fra flere perspektiver. Fremkommer de samme resultatene fra begge innsamlingsmetodene, vil troverdigheten styrkes (Nilssen 2014, 142). Under bearbeidingen av datamaterialet så vi helt klart likheter mellom hva vi observerte og hva respondentene kom frem til. Dette bekrefter at metodetriangulering styrker validiteten i vår forskning.

Selve utvalget av respondenter vil ha en stor betydning for validiteten til en forskningsprosess (Jacobsen 2015, 177). Med dette i bakhodet kan troverdigheten ha blitt svekket da utvalget kan ha blitt vurdert på egen innsats, fordi workshopen inngikk som en del av undervisningsplanen. Samtidig ser vi på dette som en faktor som kan ha styrket troverdigheten fordi utvalget kan ha ønsket å komme frem til best mulige resultater for egen gevinst, og derfor la ned mye innsats i å gjennomføre oppgaven.

KAPITTEL 4

ANALYSE

I dette kapittelet vil funnene analyseres og tolkes opp mot den valgte teorien introdusert i kapittel 2. En analyse kan defineres som en sorteringsprosess, hvor man gjennom prosessen vil få fram eventuelle mønstre og strukturer (Askheim og Grenness 2008, 142). Det vil, uavhengig av innsamlingsmetoder, være vanskelig å skille mellom analyse og tolkning (Johannessen, Tufte, Christoffersen 2016, 29) og derfor foregår disse parallelt.

Ettersom design thinking-prosessen er iterativ og gruppene arbeidet fritt uten å forflytte seg konkret fra den ene fasen til den neste, har vi valgt å samle funnene fra hele prosessen i kategoritabeller, istedenfor å fordele på hver enkelt fase. Under bearbeidingen ble de tilsvarende kategoriene fra observasjon og gruppenotater samlet og strukturert i hver sine tabeller: en tabell for spillmekanikk og en tabell for spilleestetikk. I tillegg har vi én tabell med funn under læring, samt en siste tabell som dekker følelser og engasjement, kalt opplevelse. Videre er tabellene strukturert med funnene fordelt på positive og negative tilbakemeldinger. Vi har valgt å kun presentere de viktigste funnene, for å unngå unødvendig informasjon (Jacobsen 2015, 402). Tabellene med alle funn ligger i sin helhet som Vedlegg VI. Vi presenterer her hver kategori for seg med en introduksjon, tabell med funn, deretter analyse og tolkning.

4.1 Analyse og tolkning av spillmekanikk

Spillmekanikk er, som nevnt i kapittel 2, kjernen av hva spillet virkelig er, og kan forklares som tid, sted, attributter og objekter, handlinger, regler, ferdigheter og sjanser.

	<i>Spillmekanikk</i>
+	Alle får svare samtidig, spillets varighet, praktiske svarkort, variasjon i kategoriene
-	Mange av svaralternativene var veldig like, digitalisere spillet, snevert utvalg av sjansekort, færre spørsmål for gutter, enkelte spørsmål og svaralternativer er uklare, dårlig mekanikk på spinneren, uklart hvor brukte kort skal plasseres, uklare regler om vinner, vanskelig med to riktige svaralternativer, uklart hvem sin tur det er, rotete med spørsmålskortene på spillebrettet, få utfordringer, for mange kategorier, mangler spenning, ordlisten og dens hensikt må forklares bedre

Tabell 4.1 - spillmekanikk

Analysen av de spillmekaniske faktorene viser at gruppene jevnt over var fornøyde med at alle fikk delta samtidig, som tyder på at alle følte seg inkludert og at alle sansene ble involvert. Ved å beholde spillets varighet på 30-45 minutter ser vi at engasjementet i større grad vil kunne opprettholdes, ettersom man ikke blir kognitivt sliten i like stor grad. Svarkortene bidro til at alle kunne svare, også om man var usikker på svaret, noe som ble ansett som en svært inkluderende faktor. Bruken av svarkortene kan med andre ord bidra til det fellesskapet man ønsker å skape, som vist i kapittel 2.

Tilbakemeldingen om at det er færre spørsmål om gutter er et funn som kan forklares med at vi er tre kvinner som utvikler spillet, og er viktig å ta hensyn til i forbindelse med at alle skal være inkludert. Få utfordringer og mangel på spenning gjorde at respondentene i mindre grad viste engasjement, noe vi tyder slik at respondentene ønsker flere utfordringer for å bli underholdt i større grad. Dette aspektet ses i sammenheng med å engasjere hjernen og involvere sanser som en viktig faktor for å gi en positiv spillopplevelse og et ønske om gjentagelse.

Ettersom flere av respondentene var usikre på bestemte handlinger, ser vi viktigheten av å tydeliggjøre reglene. Dette gjøres basert på følgende tilbakemeldinger: mange like svaralternativer, enkelte spørsmål og svaralternativer er uklare, uklart hvem sin tur det er og hvordan man vinner, samt hvor spørsmålskortene de hadde lest opp skulle plasseres. Det ble påpekt at det var for mange kategorier, noe som opplevdes som unødvendig og det ble foreslått at enkelte at kategoriene kunne kombineres.

Det var også flere av respondentene som påpekte at utvalget av sjansekort var for snevert, og at det var ett av kortene som flyttet spilleren helt tilbake til start. Sistnevnte svekket motivasjonen til flere. Ordlisten ble kritisert for å kunne brukes til å jukse under spillet, og hensikten må forklares tydeligere i reglementet. Et funn viser også at spillet foreslås og digitaliseres, men på grunn av prosjektets omfang og tidligere avgrensning vil ikke dette funnet vektlegges ytterligere.

Å ha spørsmålskortene på selve spillebrettet skapte mye rot og forhindret spillets gang slik det var tiltenkt da de raskt havnet i spillebanen, sklei ut fra bunken eller blandet seg med hverandre. Vi så at dette skapte noe frustrasjon, som kan gå utover opplevelsen og læringspotensialet.

4.2 Analyse og tolkning av spilleestetikk

Estetikken baserer seg på hvordan spillet berører de fem sansene hver for seg og sammen.

	<i>Spilleestetikk</i>
+	Fint og enkelt oppsett, muntert og ikke for komplisert, bokstavene på svarkortene var godt gjennomført, symboler på brettet fungerer godt, rumper som brikker er morsomt, fine farger
-	Fargebruken er ikke ideell for fargeblinde, vanskelig å finne de forskjellige temaene når det er lik farge på spørsmålskortene, lik farge på hele kategorispinneren, sjansfeltene på spillebrettet kunne vært tydeligere, feltene kunne vært gjort mer spennende, svake farger, vanskelig å se skillet mellom feltene på spillebrettet

Tabell 4.2 – spilleestetikk

Spilletts enkle og tradisjonelle oppsett gjør det gjenkjennelig og det er tydelig for alle hva som skal gjøres. Den visuelle utformingen av symboler, spillebrikker og svarkort bidrar til å gjøre spillerne interesserte og nysgjerrige, som nevnt kapittel 2. I tillegg bidrar utformingen til å holde fokuset på brettet fordi det er mange symboler og elementer som engasjerer, noe vi vet kan bidra til å øke læringen.

Som nevnt er fargekombinasjoner også viktig, og man oppnår god synlighet når det er tydelig kontrast. I vårt tilfelle er spillets bakgrunn svakt rosa og feltene svakt gule, noe som ga for liten kontrast. Dette ble påpekt av respondentene som uttrykte at de synes at fargene var for svake og skillene mellom feltene på spillebrettet ikke kom tydelig nok fram, selv om de likte fargekombinasjonen. Dette tyder vi slik at respondentene ønsker tydeligere kontraster for å unngå misforståelser. De resterende tilbakemeldingene skyldes dårlig kontrast på spillebanen, samt gjentagende fargebruk og lite som skiller de ulike aspektene fra hverandre. Dette ble et irriterende moment, og alle slike momenter må fjernes for at de ikke skal skape negative følelser.

4.3 Analyse og tolkning av læring

I læring ligger involvering, motivasjon og engasjement, samt hvordan de spillmekaniske faktorene påvirker disse tre.

	<i>Læring</i>
+	God bredde i temaer, lettere å lære om seksualitet ved å erstatte kleinhet med normalisering, bra at sex og reproduksjon er hvert sitt tema, spørsmålene skapte engasjement, én gruppe leste opp rett svar enda en gang etter avgitt svar
-	Færre spørsmål for gutter, enkelte spørsmål kan oppleves ubehagelig å svare på (homofili etc.), spinneren tar fokus bort fra spillet

Tabell 4.3 - læring

Respondentene påpeker at de synes det er bedre å lære om seksualitet når språkbruken er normkritisk og fordomsfri. De vektlegger at god bredde i temaer er vesentlig for å skille seg fra den noe snevre og tradisjonelle undervisningen. Flere påpekte at å dele opp sex og reproduksjon i to ulike kategorier bidro med å normalisere sex som noe som kan nytes og ikke kun er for reproduksjonens del. Disse tilbakemeldingene belyser igjen viktigheten av en mer engasjerende seksualitetsundervisning med oppdatert pensum. En gruppe leste opp rett svar igjen etter avgitt svar. Her så man tydelig at studentene husket mer sammenlignet med de andre gruppene. Dette er en faktor som ses i sammenheng med at flere repetisjoner gir økt læring.

En av gruppene påpekte at noen av spørsmålene som omhandlet homofili kunne være vanskelig og ubehagelig å svare på hvis man for eksempel ikke har kommet ut som homofil. Vi vet at målgruppen er i en sårbar alder, men det er også slik at jo mer kunnskap man har om et tema, jo mindre fremmed blir det. Med andre ord vil vi anta at kunnskapen bidrar til å skape trygghet og fjerne fordommer. Spinneren tok både mye tid og mye fokus bort fra selve spillet, noe som kan påvirke tiden man får igjen til faktisk læring.

4.4 Analyse og tolkning av opplevelse

Opplevelse henger tett sammen med læring, i tillegg til å inkludere følelser.

	<i>Opplevelse</i>
+	Stort engasjement, ingen benytter mobil underveis, mye god diskusjon, høy konkurransefaktor i gruppene, mye latter - spesielt i starten, spørsmålene skapte latter
-	Etter en times tid forsvant noe av engasjementet, en respondent var usikker når hun skulle svare, men var selvsikker når hun var master, kji prototype skapte frustrasjon

Tabell 4.4 - opplevelse

Respondentene var involverte og det var ingen som benyttet mobil underveis. Vi tolker dette slik at ingen hadde behov for mer stimuli, noe som understreker teorien om at spill okkuperer hele hjernen og i større grad engasjerer. Som nevnt i kapittel 2 skal også spill være underholdende og fremkalle positive følelser som glede. Dette ble under workshopen bevist med mye latter.

Respondentene virket jevnt over selvsikre, bortsett fra én som fremsto usikker når hen skulle svare på spørsmål. Det var derimot mye mer selvsikkerhet når hen selv var master. Vi tolker dette som at denne respondenten ble noe usikker av spørsmålene, og derfor satte pris på “pausen” hen fikk ved å være master.

Engasjementet tapte seg litt utover i workshopen. Dette kan skyldes at spilllets varighet i utgangspunktet er 30-45 minutter, men under workshopen spilte gruppene flere runder som ga en total spilletid på 1,5 timer. Fordi det var et begrenset utvalg av spørsmålskort og sjanseskort, ble disse etter hvert gjentakende noe som kan ha svekket engasjementet. I realiteten vil det som nevnt i konseptbeskrivelsen 1.2.1 utarbeides 400 spørsmål fordelt på de åtte kategoriene.

4.5 Oppsummering

Basert på våre funn og analysen av disse, ser vi at design thinking-metodikken har gitt oss konkret innsikt i spillets brukervennlighet og læring, som var de to nøkkelfaktorene vi satte tidligere. Vi har identifisert flere faktorer, både positive og negative, som legger grunnlaget for alle endringer vi presenterer i neste kapittel.

Av positive faktorer vi identifiserte, ser vi at respondentene i stor grad er fornøyd med spillet som konsept og jevnt over er svært engasjerte og involverte. Det fremkommer også tydelig at det er en bred enighet om at dette er en underholdende måte å lære på.

Av endringer eller forbedringer som ønskes, er det generelt stor enighet blant gruppene og det er få til ingen funn som utmerker seg på bakgrunn av gruppesammensetningen med tanke på kjønn og alder. Det eneste funnet som konkret kan kobles til kjønn, er tilbakemeldingen om at det er få spørsmål knyttet direkte til det mannlige kjønn. I tabell 4.1 og tabell 4.2 fremkommer det konkrete ønsker fra gruppene som vi vil gjøre endringer basert på, mens de to andre tabellene (4.3 og 4.4) gir oss god innsikt i andre aspekter som må forandres for å optimalisere læringsutbyttet og opplevelsen.

KAPITTEL 5

LØSNINGSFORSLAG

Vi vil i dette kapittelet beskrive endringer basert på funnene i analysen, mens den endelige løsningen fremkommer i kapittel 7. Vi velger å dele opp dette, fordi endringene også legger grunnlaget for konklusjonen i neste kapittel. For å gi et helhetlig uttrykk er det viktig å skape en samlet visuell identitet. Det vil si at om det er én eller flere endringer som gjøres i det visuelle, vil det påvirke alle deler av identiteten.

5.1 Endringer

Respondentene var positive til fargekombinasjonen, noe vi derfor velger å ta inspirasjon fra. Vi velger å beholde den rosa bakgrunnen, men endrer feltene og banen til en blåtone som gir en tydeligere kontrast. Dette er basert på at kontrastene i den forrige versjonen var for svake. Vi velger å dele opp banen i tydeligere felter slik at det skal bli enklere å se hvor man er på spillebrettet. Sjanseskortene man møter på under spillets gang fikk kritikk for å være for strenge og avgjørende. I tillegg fikk vi tilbakemelding om at det var for få utfordringer og et ønske om mer refleksjon. Vi velger derfor å kombinere disse funnene og endrer “*Sjansse*” til “*Sjansse eller dilemma?*”. Funksjonen med “*Sjansse eller dilemma?*” er at om man havner på dette feltet må man trekke et kort fra “*Sjansse eller dilemma?*”-bunken, og her får man enten et dilemma eller en handling (sjansse) som må utføres, som å gå to steg tilbake. Tanken med dilemma er at spillerne kan reflektere over ulike situasjoner de kan møte på, se figur 7.9. Denne endringen vil gi flere utfordringer og oppfyller respondentenes ønske om et mer komplisert spill.

Vi vil også endre illustrasjonen til “*sjansse eller dilemma?*”-kortet (som var abstrakt illustrasjon av mensenblod) til sædceller. Samme symbol vil også fremkomme på spillebrettet.

Illustrasjonen vil da komme tydeligere frem, og det er ikke lenger usikkerhet rundt hva det skal forestille, slik som det var i den tidligere prototypen. Svarkortene blir også endret, slik at kontrastene skal bli sterkere.

Når det kommer til kategoriene fikk vi tilbakemeldinger på at det var i overkant mange, og av den grunn velger vi å slå sammen enkelte kategorier slik at det blir totalt seks kategorier. Vi ender opp med følgende kategorier: (1) sex og følelser, (2) reproduksjon, (3) seksuell orientering, (4) lover, regler og grensesetting, (5) prevensjon og seksuelt overførbare infeksjoner, og (6) kjønnsorganer.

Bruken av tekst for å beskrive navnet på kategoriene, både på spørsmålskortene og spinneren, skapte støy for respondentene under spillet. Derfor får hver kategori nå et eget symbol som assosieres med den valgte kategorien slik at de blir lett gjenkjennelig. Følgende kategorier og symboler henger sammen: (1) sex og følelser får et hjerte, (2) reproduksjon får et foster, (3) seksuell orientering får en regnbue, (4) lover, regler og grensesetting får en dommerhammer, (5) prevensjon og seksuelt overførbare infeksjoner får et kondom, og (6) kjønnsorganer får en vulva.

Ettersom spinneren fikk kritikk og tok fokus vekk fra spillet, velger vi å bytte ut spinneren med en terning. Med seks kategorier, og seks flater på en tradisjonell terning, får hver kategori sin flate med tilhørende symbol. Ordlisten har vi valgt å fjerne helt, da vi etter nærmere vurdering så at dens hensikt kan inkluderes i spørsmålene.

Den siste endringen vi gjør med spørsmålskortene er å flytte dem fra spillebrettet. Disse var som vist i analysedelen i veien for banen og gjorde respondentene frustrerte. Ved å fjerne kortene fra spillebrettet gir det mer plass, noe vi har valgt å utnytte ved å gjøre banen større. Elementer som er på spillebrettet er ikke av betydning for spillets gang, men skal bidra med å skape og opprettholde engasjement.

Teksten i regelheftet må skrives om på bakgrunn av de konkrete endringene, i tillegg til de reglene som respondentene ønsket endret, blant annet klargjøring av vinner. Det vil også fremkomme i regelheftet at masteren må lese opp riktig svar når alle har svart, slik at svaret blir repetert.

Ettersom alle endringer påvirker hverandre, som vist med *elemental tetrad*, er vi som en konsekvens av ovennevnte endringer også nødt til å gjøre endringer på det resterende innholdet av brettspillet. Alt av tilleggsinnhold ved spillet må oppdateres for at både farge- og symbolbruk skal samsvare med resten. Lærermanualen og spillebrikkene får samme estetiske uttrykk som resten av spillet. Spillesken oppdateres også.

Som nevnt tidligere flyttet vi sjanse eller dilemma- og spørsmålskort fra spillebrettet. Vi velger derfor å plassere kortene utenfor spillebrettet, og for å unngå rot vil vi lage en egen boks som spørsmålskortene kan ligge i, fordelt på kategoriene. Med tanke på at brettspillet skal benyttes i skoletimer, vil det være mer effektivt med en slik ryddig løsning.

KAPITTEL 6

KONKLUSJON

I denne delen av prosjektet vil vi konkludere de viktigste funnene opp mot problemstillingen, samt se de i lys av den valgte teorien. Avslutningsvis vil vi vise til forslag for videre forskning.

Vi startet prosjektet med problemstillingen: *Hvordan kan vi ved hjelp av et ikke-digitalt brettspill forbedre seksualitetsundervisningen i dag?*, og for å belyse dette satte vi to nøkkelbegreper: brukervennlighet og læring.

6.1 Konklusjon opp mot problemstilling

Med tanke på brukervennlighet, kan vi konkludere med at metoden ga oss god innsikt som vi gjennom analysen kunne tolke til konkrete endringsforslag. Disse endringsforslagene ble introdusert i kapittel 5, hvor aspektene i brukervennlighet fikk en kritisk gjennomgang. Vi vil også nevne Schells teori om at elemental tetrad (rammeverket for spillets utforming) og at alle kategoriene vil være like viktig, viser seg å kunne bekreftes også gjennom vår oppgave. Summen av funnene ga oss muligheten til å gjøre endringer på produktet basert på brukerens behov, slik design thinking-metodikken tilsier.

Ved å se på læring opp mot problemstillingen vår og design thinking som metodikk, vil vi konkludere med at læringen oppfyller våre forutsetninger for involvering, motivasjon og engasjement. Denne konklusjonen gjør vi på bakgrunn av de funnene vi gjorde ved hjelp av metoden, hvor vi så hvordan respondentene samhandlet og i hvilken grad de var involverte, motiverte eller engasjerte underveis i spillet. Det viste seg at det opplevdes fordelaktig med mindre grupper og at spill i stor grad engasjerer hele hjernen.

Basert på våre funn og analysen av disse, kan vi konkludere med at et ikke-digitalt brettspill kan bidra med å forbedre seksualitetsundervisningen. Denne konklusjonen gjør vi på bakgrunn av våre satte forutsetninger og avgrensninger med tanke på brukervennlighet og læring, og at vi gjennom metode og analyse ser at disse kan bekreftes.

6.2 Forslag til videre forskning

Gjennom datainnsamling, bearbeiding av funn og analysen av disse, har vi blitt oppmerksomme på flere nærliggende og interessante problemstillinger vi gjerne skulle sett nærmere på. Et av våre funn går på engasjementet og involveringen respondentene viste underveis i spillingen. Hvis vi skulle ha forsket videre på dette temaet, hadde det vært interessant å se på disse funnene opp mot bruk av andre brettspill i undervisningssammenheng, for å styrke overførbarheten til våre funn.

Et annet funn viser til digitalisering av brettspillet. I Fjord Trend-rapporten (2018, 10-11) anbefales det å se på det digitale og det fysiske som to aspekter som kan kombineres, og ikke burde forbli to separate faktorer. Det hadde vært interessant å benytte design thinking-metodikken til å se på muligheten for å digitalisere brettspillet, som for oss ikke var mulig å gjennomføre med oppgavens omfang.

Gjennom arbeidet med prosjektet, har vi også sett at viktigheten av en god seksualitetsundervisning har blitt satt i sammenheng med en bærekraftig utvikling av samfunnet. Derfor kunne det vært spennende å koble spillet og seksualitetsundervisningen i større grad opp mot FNs bærekraftsmål nr. 3 - god helse, nr. 4 - god utdanning og nr. 5 - likestilling mellom kjønnene, som Norge er forpliktet til å jobbe fram mot.

Videre skulle vi gjerne også forsket på forbedringen av seksualitetsundervisningen med et brettspill som verktøy fra lærernes perspektiv, og over en lengre tidsperiode se på det faktiske læringsutbyttet sammenlignet med tradisjonelle undervisningsmetoder. Det siste interessante forskningsområde, som vi ønsker at vi hadde hatt mulighet til å vektlegge mer, er tilrettelegging for ulike grupper i samfunnet. Dette var med prosjektets omfang også en avgrensning vi måtte ta.

KAPITTEL 7

KREATIV LØSNING

I dette kapittelet presenteres den kreative løsningen som er den videreutviklede versjonen av brettspillet *Alt er normalt*. I tillegg til dette utarbeides det en kommunikasjonsstrategi til den kreative løsningen, og avslutningsvis viser vi til tanker om veien videre.

7.1 Den kreative løsningen

Basert på endringsforslagene som fremkommer i kapittel 5 presenteres her den endelige løsningen.

7.1.1 Spillets kjerne

Spillets navn er *Alt er normalt - Et spill for seksualitetsundervisningen* og pay-off er *Svarer på alt du ikke visste du lurte på*. Brettspillet er et verktøy og en ressurs for seksualitetsundervisningen til 10.trinn.

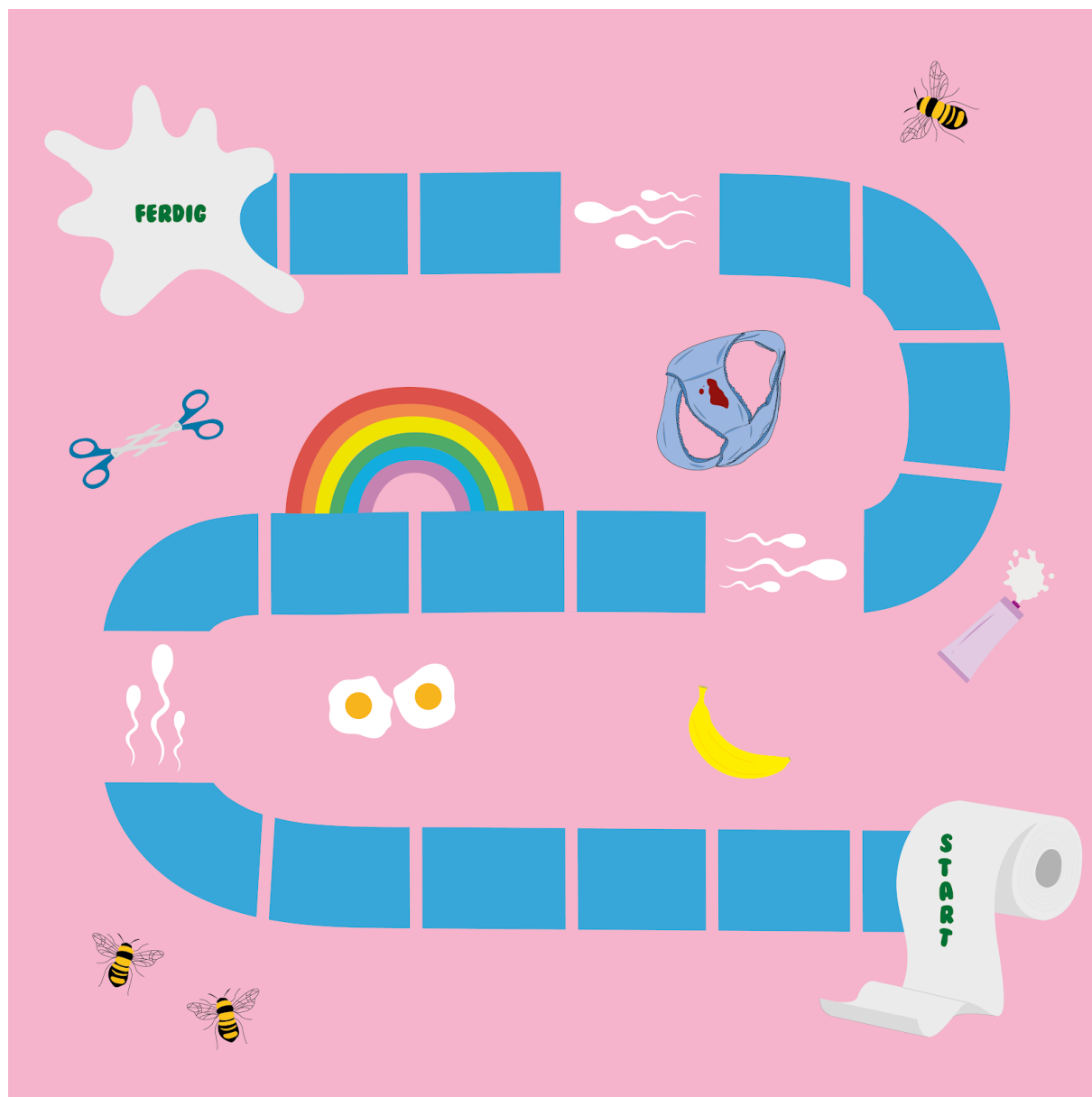
Formålet er at brettspillet skal bidra til å fjerne tabuer og fordommer, og gi en helhetlig undervisning på ungdommens egne premisser. Brettspillet skal være en underholdningsfaktor i undervisningshverdagen. *Alt er normalt* består nå av: et brett, seks spillebrikker, én terning, 390 spørsmålskort á 65 per kategori, 20 sjanse- eller dilemmakort og 18 svarkort.

7.1.2 Presentasjon av *Alt er normalt*

Hvert element forklares her hver for seg.

7.1.2.1 Spillebrettet

Spillebrettet består av 20 felt, hvorav tre er sjanse- eller dilemmafelt. Elementene på spillebrettet har ingen betydning for spillets gang.



Figur 7.1 - spillebrett

7.1.2.2 Kategorier

Her presenteres kategoriene og ett eksempel på spørsmålskort fra den aktuelle kategorien. Kategoriene er basert på de temaene som finnes i læreplanen i dag, samt de kategoriene vi mener er nødvendig for å dekke det som mangler, basert på innsikt. I utformingen av eksempelspørsmålene er det tatt utgangspunkt i dagens pensum og spørsmål som stilles på ung.no, en offentlig og kvalitetssikret portal hvor ungdom kan stille spørsmål anonymt. Det er barne-, ungdoms-, og familiedirektoratet som står bak siden (ung.no). Ved utarbeiding av ytterligere spørsmål må dette gjøres i samarbeid med fagpersoner, både fra utdanning- og helsesektoren.

Kortene inneholder ett spørsmål og tre svaralternativer, samt en tekstboks for nødvendig tilleggsinformasjon. Tilleggsinformasjonen skal dekke eventuelle avklaringer som anses som nødvendige med tanke på spørsmålet.

Kategori 1 - sex og følelser

Sex og følelser skal dekke alt fra kjærlighet, forelskelse, samliv, sex og samleie til nytelse, erogene soner, orgasme og onani.



Figur 7.2 - spørsmålskort

Kategori 2 - reproduksjon

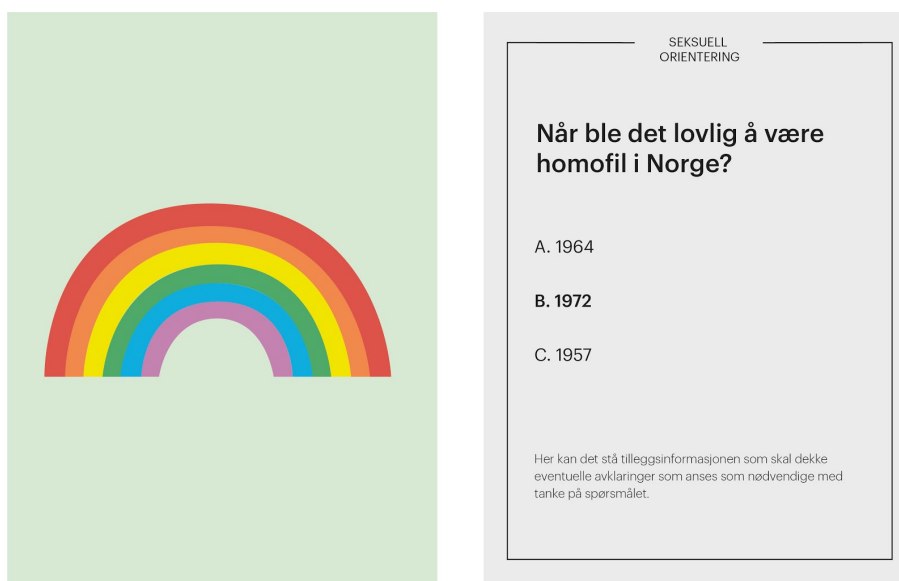
Reproduksjon omhandler alt fra foster og fosterutvikling til graviditet og svangerskap.



Figur 7.3 - spørsmålskort

Kategori 3 - seksuell orientering

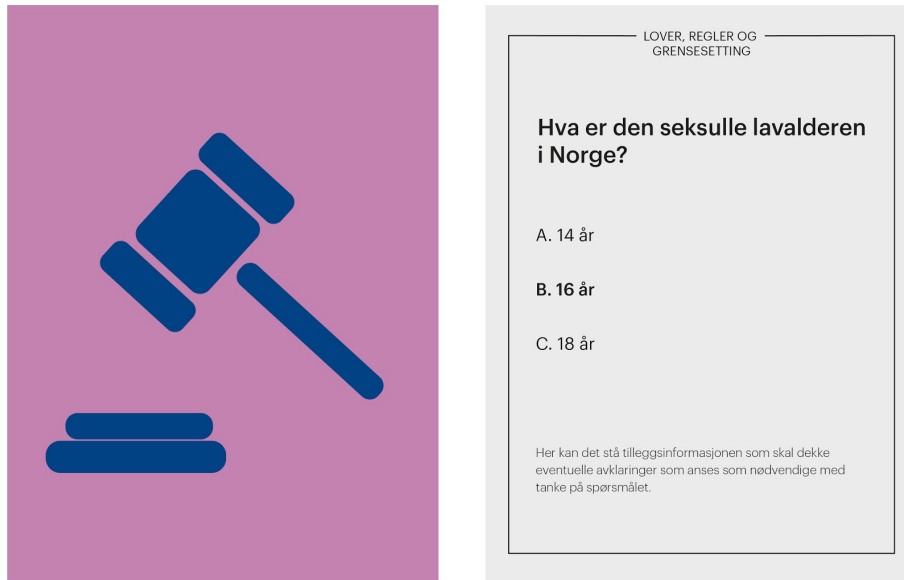
Kategorien seksuell orientering har som mål å motarbeide samfunnsnormen om at “alle er heteroseksuelle til det motsatte er bevist”, og kunnskapen kan bidra med å fjerne fordommer og unngår at historien gjentar seg selv. Inneholder spørsmål om følelser og stigma rundt heterofili, homofili, bifile og transpersoner.



Figur 7.4 - spørsmålskort

Kategori 4 - lover, regler og grensesetting

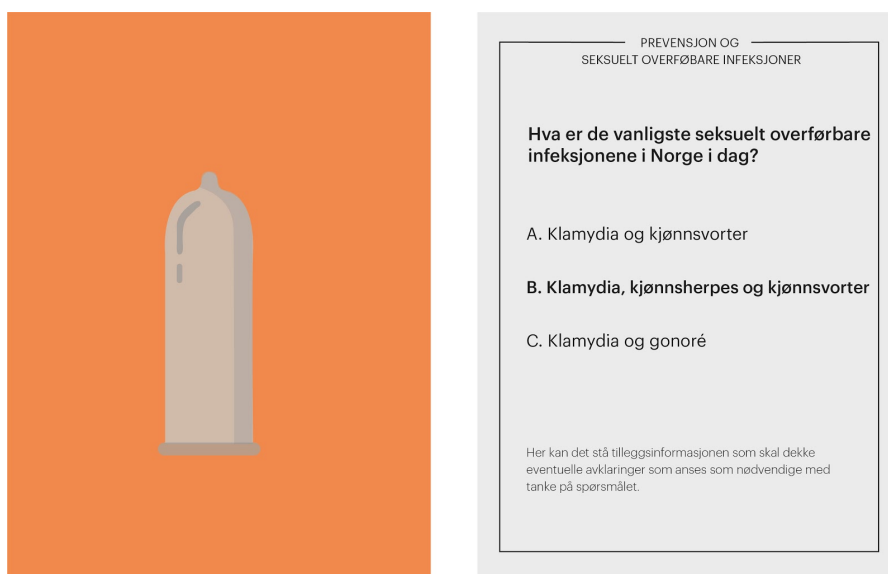
Denne kategorien omfatter det som er lovbestemt med tanke på abort, seksuell lavalder, voldtekt og seksuelle overgrep, og seksuell trakassering. Den omhandler også grensesetting, og vektlegger blant annet hva gråsone-sex er og hvilke konsekvenser det kan føre til.



Figur 7.5 - spørsmålskort

Kategori 5 - prevensjon og seksuelt overførbare infeksjoner

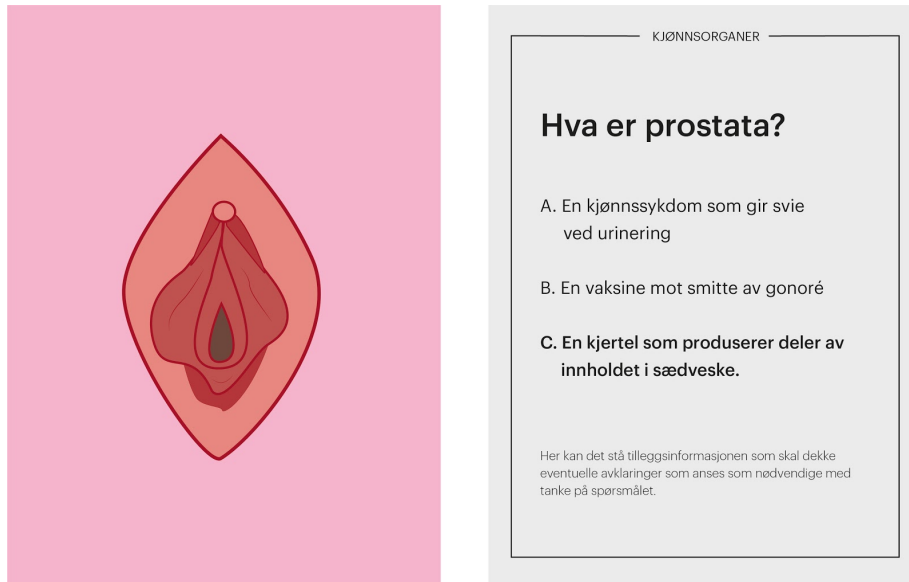
Denne kategorien handler om viktigheten av prevensjon og de ulike prevensjonsmidlene, og kjønnssykdommer: hvilke som finnes, smittefarer, samt behandlingsmetoder og hvordan man sjekker seg.



Figur 7.6 - spørsmålskort

Kategori 6 - kjønnsorganer

Kjønnsorganer dreier seg om alt som har med kjønnsorganene å gjøre. Fra innsiden til utsiden.



Figur 7.7 - spørsmålskort

7.1.2.3 Svarkort

Svarkortene består av A-, B- og C-kort, og det er tre til hver spiller.



Figur 7.8 - svarkort

7.1.2.4 Sjanse- eller dilemmakort

Eksempelet på dilemmakortet er hentet fra et undervisningsopplegg fra Trondheim kommune (2010, 8).

SJANSE ELLER
DILEMMA

SJANSE

Oi, der sklei du på et kondom.
Gå ett skritt tilbake.

SJANSE ELLER
DILEMMA

DILEMMA

To personer som liker hverandre, er blitt kjærester. De har begge tenkt at de kunne tenke seg å gå til sengs med hverandre, men vet ikke hvordan de skal få sagt det til den andre. Hva kan hver av dem gjøre?

A. Bare kaste seg ut i det og nevne det neste gang de er sammen.

B. Snakke med en god venn om hva man kan gjøre, og ta det opp med kjæresten neste gang en møtes og det føles "riktig".

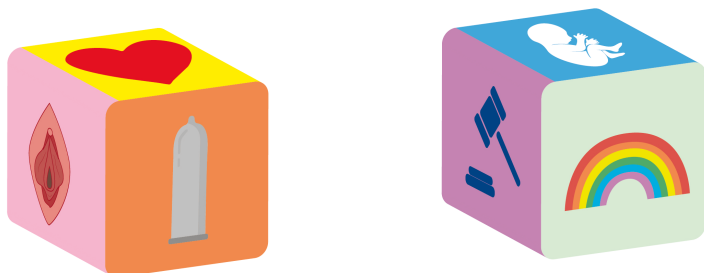
C. Vente til den andre tar initiativet, så de er sikre på at den andre også gjerne vil.

D. Annet.

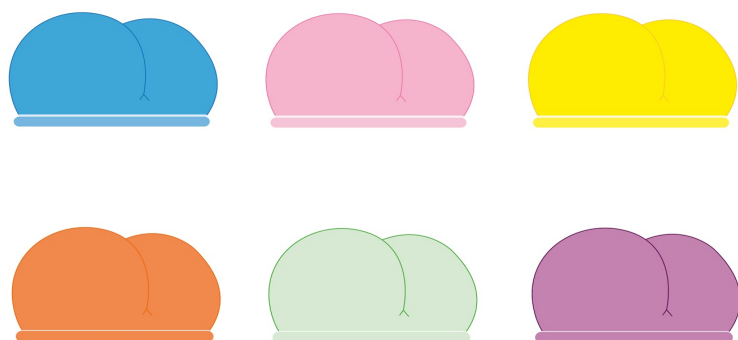
Figur 7.9 - Sjanse- og dilemmakort

7.1.2.5 Terning, spillebrikker og spilleske

Terningen består av de seks ulike kategoriene og avgjør hvilken kategori man skal lese opp spørsmål fra. Spillebrikkene er utformet som rumper i seks ulike farger. Spillesken er av enkel utforming, og holder seg til det visuelle uttrykket.



Figur 7.10 – terning



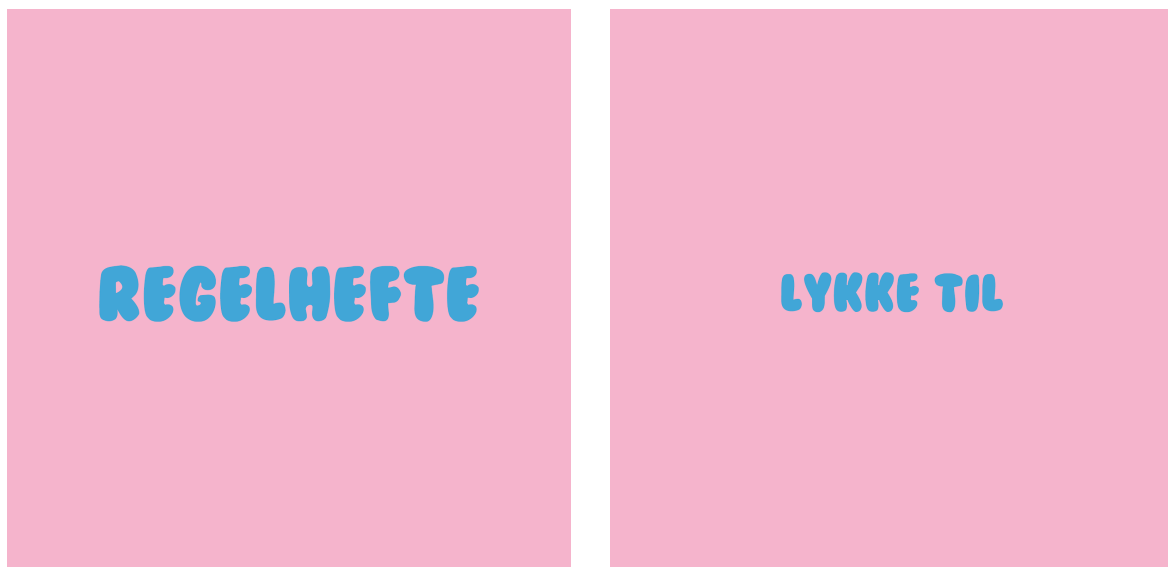
Figur 7.11 – spillebrikker



Figur 7.12 - spilleske

7.1.2.6 Regelhefte

I regelheftet er det lagt vekt på å utarbeide teksten så kort og forståelig som mulig, slik at elevene ikke bruker lang tid med å komme i gang med spillet. Varigheten på spillet er 30-45 minutter, slik at man blir ferdig i løpet av én skoleøkt. Hele regelteksten ligger som vedlegg VII.



Figur 7.13 - regelhefte for- og bakside

Spilleets innhold
Et brett, seks spillebrikker, en terning, 390 spørsmålskort á 65 per kategori, 20 sjanse- eller dilemmakort, 18 svarkort.

Spørsmålskort
Det finnes seks kategorier og hver kategori dekker sitt område i forbindelse med seksuell helse. Spørsmålskortene har ett spørsmål og tre svaralternativer: a, b og c. Det riktige svaret er alternativet som er fremhevet med **fetere skrift**. Flere av spillkortene har også ekstra-informasjon som skal leses opp etter svarene er avgitt. Denne informasjonen er viktig for læringen og det er derfor veldig viktig at den leses opp.

Sjanse- eller dilemmakort
Det er tre sjanse- eller dilemmafelt på brettet. Hvis spilleren lander på et slikt felt, trekker man et sjanse- eller dilemmakort, leser det høyt og følger kortets beskjed. Dersom det er et dilemma, leses dette opp og spillerne diskuterer seg i mellom. Her er det ikke noe rett eller galt. Det er tre alternativer, kun ment for å innlede diskusjonen. Kommer ikke spillerne til enighet etter 5 minutter, kan man gå videre. Neste master starter som vanlig.

**SVARER PÅ ALT
DU IKKE VISSTE DU LURTE PÅ**



Figur 7.14 - regelhefte innsiden

7.1.2.7 Lærermanual

Ettersom dette er et spill utviklet for utdanningssektoren, ser vi at det ville vært nødvendig å utarbeide en brukermanual. Dette er hensiktsmessig for at den ansvarlige for undervisningen vet hvordan man benytter spillet best mulig og hvordan elevene får størst mulig læringsutbytte. Manualen vil bygges opp i samsvar med eventuelle retningslinjer bestemt av myndighetene, og utarbeides i samarbeid med aktuelle aktører. Den må inneholde en introduksjon til spillet, faglige kunnskaper elevene eventuelt må inneha for å spille, den praktiske anvendelsen av spillet, samt hvordan man kan forholde seg til eventuelle spørsmål som kan dukke opp.

I manualen vil det også være en forklaring av reglementet, og retningslinjer for å sette i gang spillet i klassen. Klassen skal deles inn i grupper på 4-6 elever. Det vil inkluderes regler for forenkling av spillet hvis det er nødvendig for enkeltelever, men også tips for å benytte spillet på et mer avansert nivå ved for eksempel å kombinere spillet med andre fag eller emner.

7.2 Kommunikasjonsstrategi

Kommunikasjonsstrategien skal bygges opp som en kampanje, og består av fem kommunikasjonsiltak. Kampanjen kalles *Er vi ikke ferdig med dette?*

7.2.1 Budskap A1

Alt er normalt skal gi en seksualitetsundervisning som er helhetlig, fordomsfri og uten tabuer.

7.2.2 Interessentanalyse

Med interessenter menes enkeltindivider eller en gruppe som kan påvirke, er påvirket av eller kan være til hinder for det man har som formål å oppnå (Wiig og Brønn 2005, 121). For *Alt er normalt* er følgende grupper definert som våre interessenter:

Kunder vi anser som viktige er undervisningspersonell og helsepersonell, samt elever på 10.trinn. Derfor vil alle grunnskoler fra 8.-10.trinn i hele landet være potensielle kunder. I 2018 fikk en gruppe unge politikere endelig gjennomslag for en bedre seksualitetsundervisning, noe som belyser påvirkningskraften ungdommer kan ha (Hansen 2018).

Det finnes per i dag ingen direkte konkurrenter på det norske markedet som har laget et lignende spill. Konkurrentene nevnt nedenfor utarbeider undervisningsmateriell eller har en påvirkningskraft på pensum som kan benyttes i seksualitetsundervisning. De viktigste interessentene her er: Sex og politikk, Sex og samfunn, Utdanningsdirektoratet, Helsedirektoratet og Oslo medisinstudenter. Alle konkurrentene nevnt over kan også være potensielle samarbeidspartnere, ettersom vi ikke konkurrerer direkte. Andre mulige samarbeidspartnere kan være akademiske forlag eller Stine Sofies Stiftelse.

Vi vet at mange store aktører sponser og investerer i prosjekter man selv ikke kan finansiere. Dette er derfor en viktig interessent for vårt prosjekt, ettersom det er vesentlig for brettspilletts framtid å få økonomisk støtte.

Media er en viktig interessent å ta hensyn til, da de kan både gi god og dårlig publisitet, samt hjelpe å spre pressemeldinger.

Den siste interessentgruppen vi ønsker å se på er myndigheter. Myndighetene regulerer offentlig skole, noe som åpenbart vil ha innvirkning på brettspilletts muligheter. Denne gruppen inkluderer f.eks. Kunnskapsdepartementet.

7.2.3 Målgrupper

Målgruppene vi velger vil gi oss retningslinjer for kommunikasjonstiltakene. Ved å følge disse retningslinjene, vil vi i større grad treffe målgruppene på riktig måte og i riktig kontekst (Helgesen 2013, 112). Med dette i bakhodet har vi, basert på interessentanalysen ovenfor, definert følgende målgrupper:

Primærmålgruppe - Ledelse og undervisningspersonell

Kvinner og menn i alderen 24-67 år, som er bosatt i Norge og arbeider i skolesektoren, både privat og offentlig. De er engasjerte lærere og har et ønske om å gi elevene sine et optimalt læringsutbytte. De ønsker å gi det lille ekstra.

Sekundærmålgruppe - Elever

Jenter og gutter i alderen 13-16 år, som er elever fra 8.-10.trinn og bosatt i Norge. De er ungdom som er bevisste, engasjerte og opptatt av samfunnet vi lever i, og liker å lære uten at de nødvendigvis får toppkarakter.

7.2.4 Mål

Det er viktig å sette klare mål når man skal utvikle en kommunikasjonsstrategi. Hva målet for strategien er, hvorfor man lager den og hva man ønsker å oppnå må derfor tenkes nøye igjennom for å skape interesse hos målgruppene (Allen 2002, 4).

7.2.4.1 Overordnet mål

Det overordnede målet for hele kommunikasjonsstrategien er: Alle skoler i Norge skal benytte *Alt er normalt* som et verktøy i undervisningen innen 2030.

7.2.4.2 Delmål

For å tydeliggjøre det overordnede målet, har vi valgt å dele opp dette ytterligere i delmål.

Delmål 1

5% av primærmålgruppen skal gå til anskaffelse av *Alt er normalt* innen utgangen av år 2020.

Delmål 2

3-5% av sekundærmålgruppen skal ha kjennskap til og kunnskap om *Alt er normalt* innen utgangen av år 2020.

Delmål 3

20% av grunnskoler i de fem største byene i Norge skal benytte *Alt er normalt* som et verktøy i seksualitetsundervisningen innen utgangen av år 2025.

7.3 Kommunikasjonstiltak

Kommunikasjonstiltakene presentert nedenfor utgjør den nevnte kampanjen som skal bidra til å nå det overordnede målet. Tiltakene deles inn i to deler, hvor kommunikasjonstiltak 1-4 er tilpasset primærmålgruppen og kommunikasjonstiltak 5 er tilpasset sekundærmålgruppen. Designet på tiltakene baserer seg på spilllets design for å skape en rød tråd i all kommunikasjon. Dette er hensiktsmessig med tanke på gjenkjennelse.

7.3.1 Tiltak 1 - nettside

Dette tiltaket er hovedsakelig tiltenkt delmål 1 og 3, og skal fungere som en plattform med all informasjon om spillet. På nettsiden får man se hele spillet med dets elementer, og man finner informasjon om kurs, samt påmeldingsmulighet både for kurs og nyhetsbrevet. Nyhetsbrevets hensikt er å fremme formålet med prosjektet og brettspillet, og er tiltenkt primærmålgruppen. Nyhetsbrevene vil inneholde alt fra aktuelle nyheter om seksualitetsundervisning til fremgangen av *Alt er normalt*. For å få flest mulig abonnenter på nyhetsbrevet vil det kjøres konkurranser på Facebook, se punkt 7.6.4.

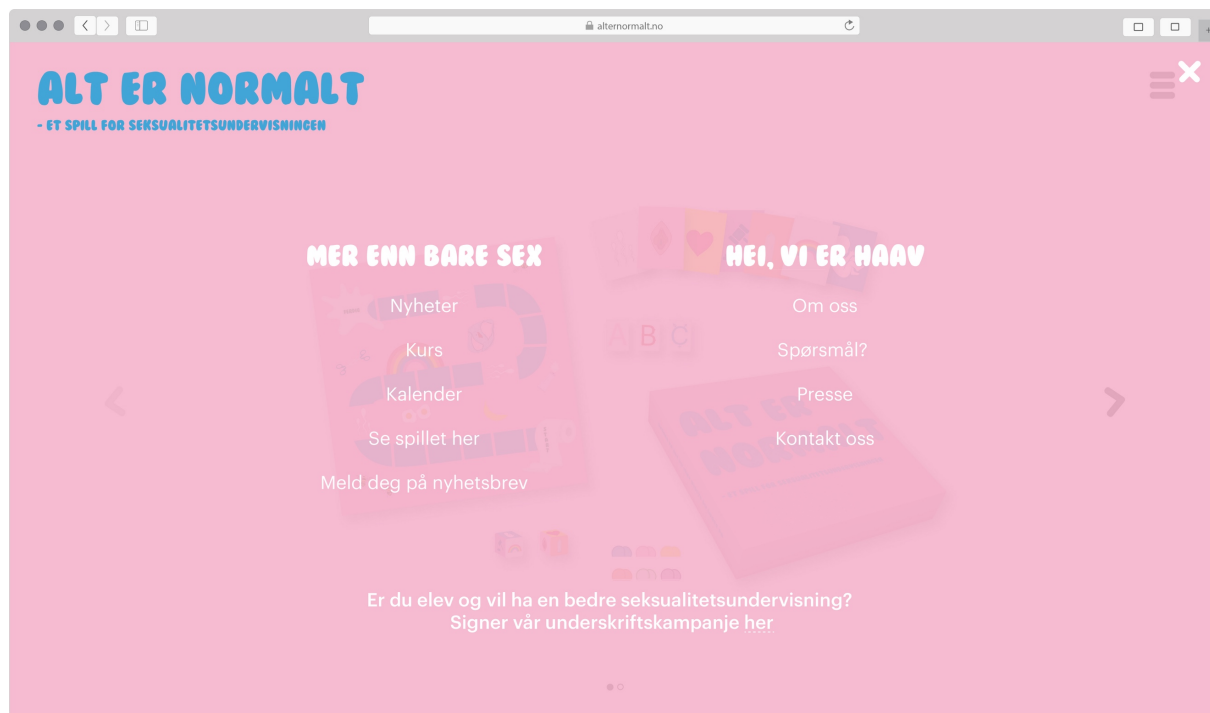
I tillegg til dette vil det være en underskriftskampanje på nettsiden for sekundærmålgruppen, og denne vil henvises til på Instagram, se punkt 7.6.5. Det vil også være en egen funksjon man kan trykke på for å se pressemeldinger. Dette tiltaket ses i sin helhet i Vedlegg VIII.



Figur 7.15 - hovedside



Figur 7.16 - informasjon om kurs



Figur 7.17 - menyside

AVSENDER:
ALT ER NORMALT

HEI PÅ DEG



HER ER MÅNEDENS NYHETSREV. KOS DEG.

Vet du hvilken dag det er i dag?

Ja, 4. september er helt riktig.

Mer spesifikt er det verdensdagen for seksuell helse. For oss er dette en av årets viktigste dager, og vi håper du også setter pris på denne dagen. Vi håper du vil være med å feire med oss for første gang! Les mer her.

HURRA



+



Visste du at nesten halvparten av spurte ungdommer er misfornøyd med seksualitetsundervisningen?

Vi tviler ikke på at du allerede gjør veldig mye bra og at elevene dine digger deg, vi bare tror at de hadde satt pris på mer oppdatert fagkunnskap og en underholdende måte å lære på. Les mer her.

Har du fått med deg konkurransen vår?

Du kan vinne brettspillet Alt er normalt til din klasse! Sjekk det ut på vår Facebook og Instagram.



PSST. KJØP SPILLET HER

**FØLG OG LIK ALT ER NORMALT PÅ
FACEBOOK OG INSTAGRAM**



Figur 7.18 - nyhetsbrev

7.3.2 Tiltak 2 - brosjyre

For dette tiltaket ønsker vi å lage en brosjyre i papirform som skal inneholde informasjon om spillet, samt et bilde av spillebrettet for å gi et inntrykk av hvordan det ser ut. Tanken er at vi sender denne brosjyren per post til alle ungdomsskoler i Norge og spesifiserer brevet til riktig avdeling. Vi mener at dette tiltaket er viktig for å sikre at alle skoler blir informert om vår innovative og aktuelle løsning.



Figur 7.19 - forside av brosjyre



Figur 7.20 - innside av brosjyre



Figur 7.21 - bakside av brosjyre

7.3.3 Tiltak 3 - kurs


Kurset skal avholdes for å påvirke primærmålgruppen til å anskaffe *Alt er normalt* og er et tiltak for delmål 1 og 3. Gjennom kurset vil deltakerne få inngående informasjon om behovet for en forbedret seksualitetsundervisning og informasjon om brettspillet. De vil også få prøve spillet. Kurset skal holdes på gitte datoer og deltakerne kan selv velge hvilken kursdag som passer best via nettsiden.

Nedenfor er et eksempel på hvordan et dagskurs ville sett ut. Lokalet hvor kurset vil avholdes, skal klargjøres med plass til seks personer per bord, i tråd med vår maksgrænse for spillere per spill. På denne måten er deltakerne allerede er delt inn i grupper fra starten.

Innledningsvis vil vi ha en kort introduksjon med kahoot. Kahooten benyttes for at deltakerne skal få øynene opp for at dagens seksualitetsundervisning i naturfag ikke er tilstrekkelig. Kahooten er utarbeidet med utgangspunkt i pensum hentet fra *Tellus 10* (2011, 47-74). Videre vil en ekstern foredragsholder gi informasjon om viktigheten av en forbedret seksualitetsundervisning, før deltakerne skal spille *Alt er normalt*.



VELKOMMEN TIL KURS

**FØLG OG LIK
ALT ER NORMALT PÅ
FACEBOOK OG INSTAGRAM**


08.00-08.30: Frokost og kaffe 

08.30-09.00: Introduksjon m/kahoot

09.00-09.30: Foredrag m/ Tuva Fellmann

**SVARER PÅ ALT
DU IKKE VISSTE DU LURTE PÅ**

09.30-09.45: Pause m/frukt 

09.45-10.45: Vi spiller Alt er normalt

10.45-11.00: Avslutning

PSST....

**BRETTSPILET ALT ER NORMALT KAN
KJØPES PÅ VÅR NETTSIDE**

WWW.ALTERNORMALT.NO

Figur 7.22 - Eksempel på dagsprogram

7.3.3.1 Eksempel på dagskurs

Hei på dere!

Velkommen til frokostseminar. Håper frokosten falt i smak og at dere er klare for kurs. Mitt navn er Aase og sammen med mine herlige kollegaer Hanna og Veronica har vi gleden av å introdusere brettspillet Alt er normalt for dere. Før vi går videre vil vi bare gi beskjed om at foran dere så ligger det et dagsprogram, og vi skal gjøre vårt beste for å holde oss til programmet ...



Figur 7.23 - slide 1

... Som dere helt sikkert har skjönt er dette et brettspill vi ønsker skal bidra til å gjøre seksualitetsundervisningen mer helhetlig, fordomsfri og mindre tabubelagt. Det er jo ikke til å stikke under en stol at mange ungdommer dessverre synes dagens seksualitetsundervisning er ganske klein og ubehagelig. Og det er nettopp dette vi ønsker å gjøre noe med. Løsningen er derfor å ta bort lærerne (latter). Neida, dere er jo selvfølgelig like viktige! Men poenget er at spillet skal bidra til at elevene sammen kan diskutere, drøfte og ha det gøy uten at det er noen voksne som ber dem tre et kondom på en banan.

Nå er det slik at vi er så heldige å ha sexolog Tuva Fellman med som dagens gjesteforedragsholder. Tuva er programleder for Juntafil, og har i mange år hjulpet ungdom med spørsmål om seksuell helse gjennom dette radioprogrammet. Men før vi tar imot henne skal vi kjøre en liten kahoot om dagens seksualitetsundervisning ...



Figur 7.24 - slide 2

... så det er bare å gjøre klar mobilene.

(noen minutters pause for å sette i gang kahoot)

Da setter vi i gang!

(Kahooten varer i 10 minutter og ligger i sin helhet i Vedlegg IX)



Figur 7.25 - Eksempel kahoot

Ja, gratulerer til (nevner topp tre fra kahooten). Applaus til dere! Nå har vi endelig gleden av å ønske gjesteforedragsholder Tuva Fellmann velkommen på scenen ...la oss gi henne en varm velkomst.



Figur 7.26 - slide 3

(Tuva snakker om utsagnene fra kahooten og om viktigheten av å få inn mer oppdatert kunnskap i skolen som vi kan lære videre til ungdommene - varighet 20 minutter)

Tusen takk til Tuva for et veldig nyttig og mest av alt et viktig foredrag. Her kan vi alle lære en del, og ta med oss videre. (rettet mot Tuva). Tusen takk for at du stilte opp, vi vil gjerne gi deg denne blomsterbuketten som en takk. Applaus til Tuva!

Nå tenker vi at vi tar en kort pause ...

PAUSE

Figur 7.27 - slide 4

... på 15 minutter for å strekke litt på beina. På bordet til høyre her står det diverse frukt og snacks, så det er bare å forsyne seg. Det er også ny fersk kaffe!

(pause 15 minutter)

Ja (et par klapp for oppmerksomhet), da er pausen over og det er på tide å spille Alt er normalt ...



Figur 7.28 - slide 5

(noen minutters pause for at alle sammen skal komme seg på plass)

Nå som dere allerede sitter i grupper, er det klart for spill! Foran dere ligger spillet, og alt av informasjon ligger i spillesken. Vi spiller spillets varighet som ligger på cirka. 30-45 minutter. Rop ut dersom dere har spørsmål! Vi kommer til å gå rundt, så det er bare å huke tak i oss om det skulle være noe. Lykke til!

(etter 60 minutter)

Ja, hva synes dere? Har dere noen spørsmål? Vi vil mer enn gjerne høre deres tilbakemeldinger, så fyr løs.

(åpen for svar fra publikum)

Dette var mange spennende tilbakemeldinger...



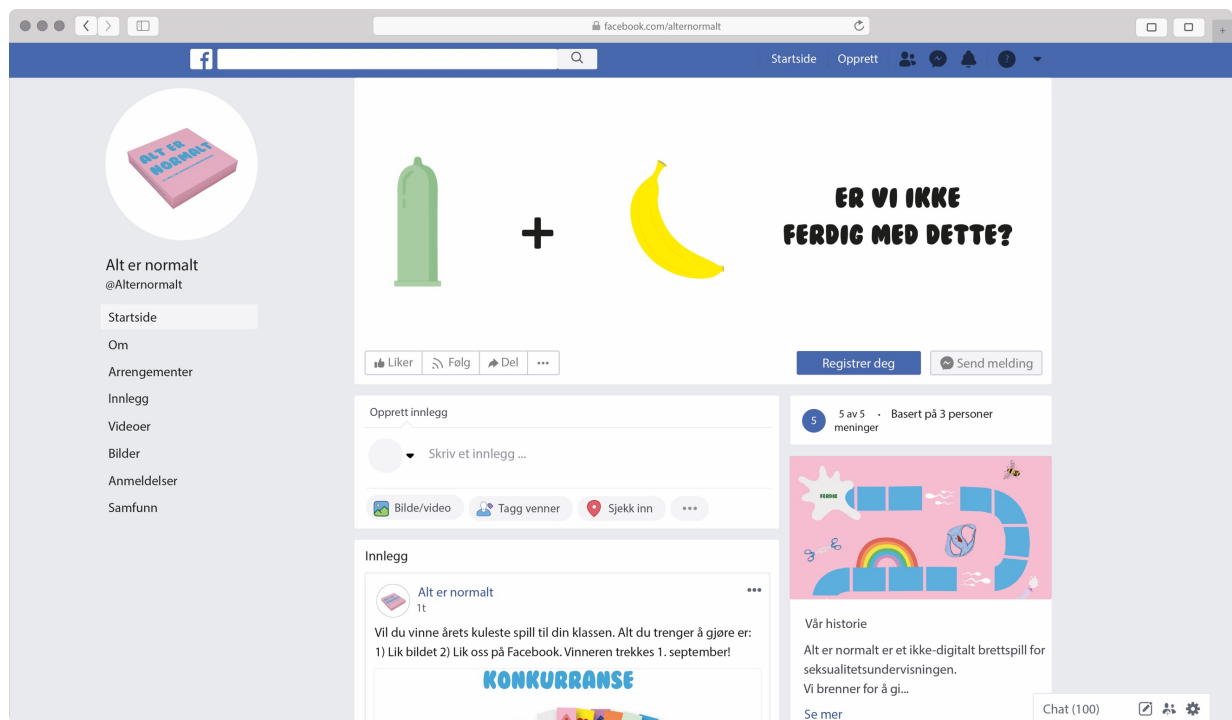
Figur 7.29 - slide 6

... tusen hjertelig takk for oppmøte, og vi håper at dere nå løper tilbake til skolen og introduserer brettspillet til elevene.

(Vi blir igjen for å mingle med deltakerne)

7.3.4 Tiltak 4 - Facebook

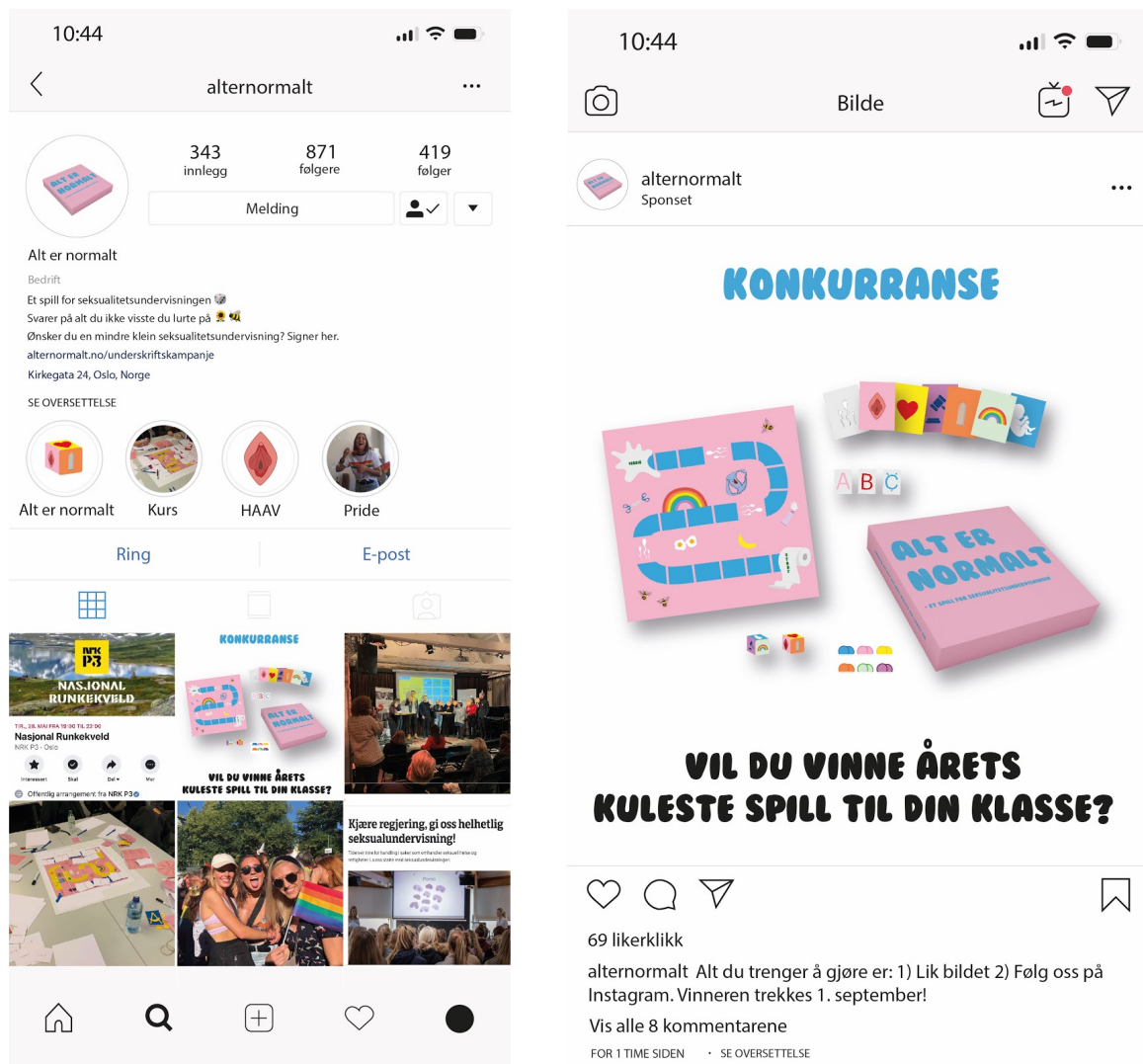
Dette tiltaket er hovedsakelig tiltenkt primærmålgruppen, ettersom Facebook er en plattform som i stor grad blir benyttet av denne målgruppen. På denne siden vil vi hyppig publisere innlegg om seksualitetsundervisning og læringspotensialet ved spillet, og vi vil også kjøre konkurranser for å få mer spredning og oppmerksomhet.



Figur 7.30 - eksempel Facebook-side

7.3.5 Tiltak 5 - Instagram

For dette siste kommunikasjons tiltaket vil vi fokusere på sekundærmålgruppen. Vi ønsker gjennom Instagram å benytte en mer ungdommelig tilnærming med fokus på fun-facts og konkurranser for å oppnå høye følgertall. Nedenfor er vår Instagram-side og et eksempel på et sponset Instagram-innlegg.



Figur 7.31 - eksempel Instagramprofil

7.4 Veien videre

Avslutningsvis ønsker vi å vise kort til tanker om distribusjon og samarbeidspartnere. Som nevnt i interessentanalysen i 7.3 finnes det en rekke samarbeidspartnere. Basert på spilllets formål kan vi anta at Helsedirektoratet er den mest naturlige samarbeidspartneren for oss, og vi tok derfor kontakt med seniorrådgiver i avdelingen for barne- og ungdomshelse. Etter korrespondansen mener de at idéen er svært god, men at på grunn av manglende kapasitet var det ikke mulig å få til et møte før innlevering av prosjektet. Se e-postkorrespondanse i Vedlegg X.

Vi har også hatt dialog via telefon og e-post med Malin Albrechtsen som er juridisk rådgiver ved Stine Sofies Stiftelse. Hun er svært positiv til prosjektet, og ønsker å legge idéen frem for sine kollegaer. Stiftelsen arbeider for en barndom uten vold og overgrep. Et mulig samarbeid hadde vært interessant for utvidelse av *Alt er normalt* med en annen tilnærming. Se e-postkorrespondanse i Vedlegg XI.

Når det gjelder utsalgssteder vil nettsiden være det eneste utsalgsstedet i første omgang. Vi ser også at det for eksempel ville vært hensiktsmessig å inngå et samarbeid med Gyldendal Undervisning, som i 2020 lanserer nytt læreverk for naturfagundervisningen for ungdomstrinnet. Med et samarbeid ser vi for oss at *Alt er normalt* vil kunne supplere dette læreverket. Basert på priser på annet undervisningsmateriell ser vi for oss at spillet vil ligge i en prisklasse på mellom 699-899 kr.

Videre kunne vi utarbeidet utvidelsespakker med nye og oppdaterte spørsmål. I tillegg kunne vi utviklet versjoner til ulike segmenter som for eksempel minoritetsgrupper. Det ville også vært hensiktsmessig å oversette spillet til nynorsk og samisk, ettersom deler av Norge har nynorsk og samisk som morsmål.

KAPITTEL 8

LITTERATURLISTE OG VEDLEGG

Litteraturliste

Accenture Interactive 2018. Fjord Trends: a look at what's ahead for the future of business, technology and design. Sider: 76. Lesedato 5.mai 2019: <https://trends.fjordnet.com/trends-2018-report.pdf>

Allen, Judy. 2002. *Business of Event Planning: Behind-the-Scenes Secrets of Successful Special Events*. John Wiley & Sons Ltd.

Askheim, Ola Gaute og Tor Grenness. 2008. *Kvalitative metoder for markedsføring og organisasjonsfag*. Oslo: Universitetsforlaget

Brown, Tim and Roger Martin. 2015. "Design for Action." *Harvard Business Review*, 93(9): 56-64.

Dabner, David, Sheena Calvert og Anoki Case. 2015. *Graphic Design School: A foundation course for Graphic Designers working in print, moving image and digital media*. 5. utg. London: Thames & Hudson

Fangen, Katrine. 2010. *Deltagende observasjon*. 2. utg. Bergen: Fagbokforlaget

Flå, Ellen og Helene Solheim. 2019. "En av tre unge har ingen å snakke med om sex, kropp og følelser .". 29. april. Lesedato: 30.april 2019: https://www.nrk.no/trondelag/en-av-tre-unge-har-ingen-a-snakke-med-om-sex_-kropp-og-folelser-1.14531427

FN. Om FN. Lesedato: 3.mars 2019:
<https://www.fn.no/Om-FN/FNs-baerekraftsmaal>

Gjellan, Marit og Petter Melsom. 2017. "Unge misfornøyde med seksualundervisninga: – Lærer ikke om voldtekt på skolen." NRK. 11. mai. Lesedato: 11.mars 2019:
https://www.nrk.no/norge/unge-misfornoyde-med-seksualundervisninga_-_laerer-ikke-om-voldtekt-pa-skolen-1.13503309

Grenness, Tor. 2001. *Innføring i vitenskapsteori og metode*. 2.utg. Oslo: Universitetsforlaget

Hanghøj, Thorkild & Brund, Christian E. 2011. *Teacher roles and positionings in relation to educational games*. I: Egenfeldt-Nielsen, Meyer og Sørensen. *Serious Games in Education*, (s.125-137). Aarhus: Aarhus University Press.

Hansen, Cathrine Krane. 2018. "Nå skal alle elever lære om sex og sånn" 26.november. Bergens Tidende. Lokalt. Lesedato: 10.mars 2019:
<https://www.bt.no/nyheter/lokalt/i/vm2E05/Na-skal-alle-elever-lare-om-sex-og-sann>

Helgesen, Thorolf. 2013. *Markedskommunikasjon*. 6.utg. Oslo: Cappelens Forlag

Hesenget, Ann-Beate, Siri Busengdal Strand, Per Roar Ekeland, Odd-Ivar Johansen, Odd Rygh. *Tellus 10*. 2011. H. Aschehoug & Co. 2.utg, 4.opplag. (47-74)

Hestad, Monica, Anders Grønli og Silvia Rigoni. 2016. *Det lille heftet om designtenkning: en introduksjon*. London: Brand Valley Publications

Jacobsen, Dag Ingvar. 2005. *Hvordan gjennomføre undersøkelser?* 2.utg. Oslo: Cappelen Damm

Jacobsen, Dag Ingvar. 2015. *Hvordan gjennomføre undersøkelser?* 3.utg. Oslo: Cappelen Damm

Johannessen, Asbjørn, Per Arne Tufte og Line Christoffersen. 2010. *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. 4.utg. Oslo: Abstrakt forlag

Johannessen, Asbjørn, Per Arne Tufte og Line Christoffersen. 2016. *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. 5.utg. Oslo: Abstrakt forlag

Michael, David R. og Sande Chen. 2006. *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Boston, MA: Thomson Course Technology PTR

Nilssen, Vivi. 2014. *Analyse i kvalitative studier: Den skrivende forskeren*. 1. opplag. Oslo: Universitetsforlaget

NRK. Ytring. Lesedato: 11. mars 2019: https://www.nrk.no/ytring/kjaere-regjering_-gi-oss-helhetlig-seksualundervisning_-1.14223690

Regjeringen. Helse og omsorg. Lesedato 5.mars 2019:
https://www.regjeringen.no/contentassets/284e09615fd04338a817e1160f4b10a7/strategi_seksuell_helse.pdf

Rønnes, Anneli, Sara Rydland Nærum og Roar Hind. 2017. *Seksualitetsundervisning i skolen: En kartlegging blant elever i 10. klassetrinn og 1 VGS*. KANTAR TNS.

Samuelsen, Bendik Meling, Adrian Peretz og Lars Erling Olsen. 2016. Merkevareledelse. 1.utg. Oslo: Cappelen Damm

Schell, Jesse. 2015. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. 2.utg. London: Taylor & Francis Group.

Skiaker, Eirin og Emily Stø. 2019. “Ungdommer tyr til Youtube for å lære om sex.” 13. april. Lesedato: 15.april 2019 <https://www.nrk.no/rogaland/ungdommer-tyr-til-youtube-for-a-laere-om-sex-1.14500533>

Solheim, E., Wichstrøm, L., Belsky J. & Berg-Nielsen, T.S., (2013). *Do Time in Childcare and Peer Group Exposure Predict Poor Socioemotional Adjustment in Norway?* Child Development, 84, 1701-1715.

Solheim, Helene og Kristi Kringstad. 2019. “Ungdom gjer opprør mot sexundervisninga – veit ikkje korleis ein «vanleg» penis ser ut.” 1. mars. Lesedato: 10.mars 2019
https://www.nrk.no/trondelag/ungdomsradet-i-melhus-er-fortvila-over-seksualundervisninga_-tar-eigne-grep-for-a-laere-om-sex-1.14449356

Ung. Lesedato 1.april - 15.mai
2019: <https://ung.no>

Tu, Jui-Che, Li-Xia Liu & Kuan-Yi Wu. 2018. Sustainability 2018, 10: *Study on the Learning Effectiveness of Stanford Design Thinking in Integrated Design Education*. 8.utgave.

Trondheim kommune og LLH Trøndelag 2010. Lesedato: 05. mai

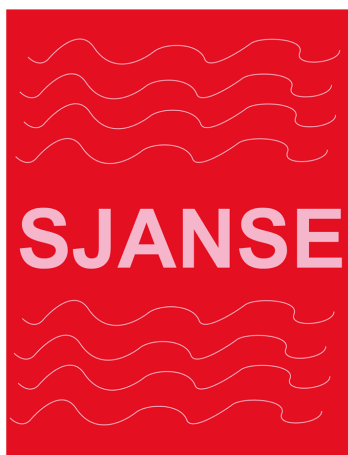
<https://www.naturfag.no/binfil/download2.php?tid=2060923>

Wiig, Roberta og Peggy Simic Brønn. 2005. *Corporate Communication. A strategic approach to building reputation*. 2. utg. Oslo: Gyldendal

Øia, T.(2011). *Ungdomsskoleelever - Motivasjon, mestring og resultater*. (Rapport): Norsk insitutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring. NOVA 9/2011

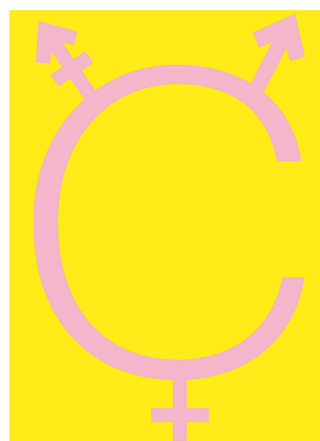
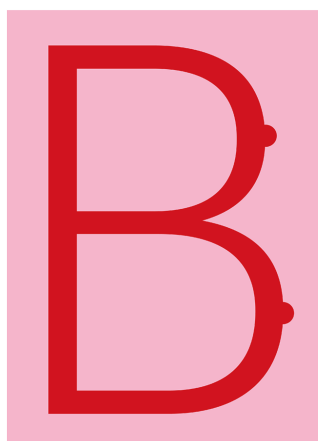
Vedlegg I - resterende elementer tilhørende eksisterende brettspill

GODT OG BLANDET	<p>Er det vanlig å se på porno?</p> <p>A. Ja, men det betyr ikke at det er det som er realiteten</p> <p>B. Ja, like mye for begge kjønn</p> <p>C. Nei</p> <p>Her kommer diverse informasjon om porno.</p>	LOVER OG REGLER	<p>Hva er den seksuelle lavalderen i Norge?</p> <p>A. 14 år</p> <p>B. 16 år</p> <p>C. 18 år</p> <p>Her kommer diverse informasjon om seksuelle lavalderen.</p>
KJØNNSSYKDOMMER	<p>Hvor mange nordmenn får klamydia hvert år?</p> <p>A. Ca. 10.000</p> <p>B. Ca. 25.000</p> <p>D. Ca. 50.000</p> <p>Her kommer diverse informasjon om klamydia.</p>	KJØNNSORGANER	<p>Hva er en vulva?</p> <p>A. Den ytre/synlige delen av det kvinnelige kjønnsorganet</p> <p>B. Det samme som vagina</p> <p>C. Et annet ord for en blomst</p> <p>Her kommer diverse informasjon om vulva.</p>
PREVENSJON	<p>Hvorfor er det lurt å bruke kondom?</p> <p>A. Det beskytter mot kjønnssykdommer</p> <p>B. Du kan få kondomer i flere smaker</p> <p>C. Det beskytter mot kjønnssykdommer og forhindrer graviditet</p> <p>Her kommer diverse informasjon om kondom.</p>	REPRODUKSJON	<p>Er det lov å amme på offentlige plasser i Norge?</p> <p>A. Nei, det er straffbar</p> <p>B. Ja, selvfølgelig</p> <p>C. Ja, men bare hvis man spør</p> <p>Her kommer diverse informasjon om amming.</p>
SEKSUELL LEGNING	<p>Hva betyr det å være homofil?</p> <p>A. At to kvinner elsker hverandre</p> <p>B. At to menn elsker hverandre</p> <p>C. At en mann og en kvinne elsker hverandre</p> <p>Her kommer diverse informasjon om homofili.</p>	SEX	<p>Hva er vaginisme?</p> <p>A. En kjønnssykdom</p> <p>B. Smerter ved penetrering</p> <p>C. Hår på tissen</p> <p>Her kommer diverse informasjon om vaginisme.</p>

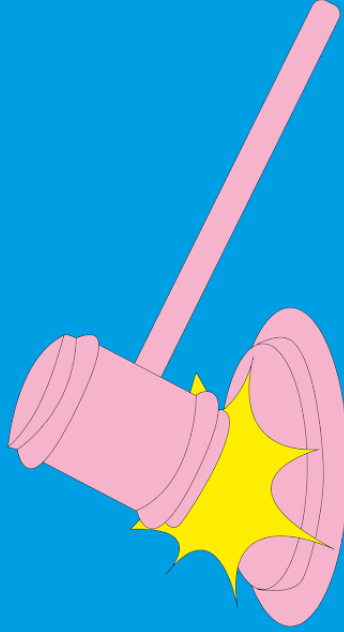


STOPP - du har hatt sex med en under 16.

Gå direkte tilbake til start.



SPILLEREGLER



Spilleets innhold

Et brett, fire spillebrikker + to reserve, 400 spillkort á 50 per kategori, 20 sjansekort, 12 svarkort + seks reserve, et kategori Brett.

Spillkort

Det finnes åtte kategorier og hver kategori dekker sitt område i forbindelse med seksuell helse. Spillkortene har ett spørsmål og tre svaralternativer: a, b og c. Det riktige svaret er alternativet som er fremhevet med fetere skrift. På enkelte kort er det flere svaralternativer som er riktig. Flere av spillkortene har også ekstrainformasjon som skal leses opp etter svarene er gitt. Denne informasjonen er viktig for læringen og det er derfor veldig viktig at den leses opp.

Sjansekort

Det er tre sjanseruter på brettet: . Hvis spilleren lander på en sjanserute, trekker man et sjansekort, leser det høyt og følger kortets beskjed.

Spilletts gang

Hver runde (det vil si for hvert spørsmål som blir lest opp) er det en som er mester. Master har i oppgave å spinne pilen på kategoribrettet og å lese opp spørsmålet og svaralternativene. For hvert spørsmålet er det en ny mester, dette er spilleren til venstre for deg.

Spillerne svarer ved å velge blant sine A-, B-, og C-kort, og legger det ned foran seg med baksiden opp. Masteren teller så til 3 og alle spillerne snur svarkortet sitt samtidig slik at bokstavsiden vises. Spillerne som har svart riktig, får flytte brikken sin en rute fram på spillebrettet. Dersom spillerne har svart feil, blir brikken stående. Vinneren av spillet er den spilleren som kommer først i mål.

Gjør dere klare

Velg hver deres rumpe og legg kategorikortene på riktig plass.

Den med bursdag nærmest 20. september begynner som mester og leser opp et spørsmål fra den utvalgte kategorien.

Husk: *det er ikke kleint å svare feil, det viktigste er å lære no´.*

LYKKE TIL

ORDLISTE FOR DE NYSGJERRIGE

Penetrering

Betyr å trenge noe inn i vagina.

Vaginisme

Smerter i vagina under penetrering.

Vagina

Er røret fra skjedeåpningen til livmoren. Ofte brukes ordet «vagina» galt for å referere til de kvinnelige kjønnsorganene, da det riktige ordet er «vulva».

Vulva

Vulva er de ytre kjønnsorganer til et individ av hunnkjønn.

Samleie

Betyr å ha kjønnslig (kjønnsorgan+kjønnsorgan) omgang med noen

Seksuell lavalder

Seksuell lavalder er en aldersgrense som et lands lov har satt for når man kan ha seksuell omgang.

Oralsex

Oralsex eller munnsex er en fellesbetegnelse på alle former for seksuell aktivitet der en bruker munnen for å stimulere kjønnsorganene.

Vaginalsex

Når vagina blir penetrert.

Analsex

Når du blir penetrert i anus/rumpehullet. Ps. dette blir ofte fremstilt som "noe alle gjør" i pornofilmer, men du bestemmer selv hva som er vanlig for deg!

Jomfru

Når du aldri har blitt penetrert.

Klitoris

Kvinnens edleste del, består av 20.000 nerver. Ved å stimulere denne under sex er sjansen større for å oppnå orgasme.

Erigert penis

Når penis er hard.

Å sakse

En vanlig stilling for homofile kvinner. Når to kvinner gnikker kjønnsorganet sitt mot hverandre.

Å samtykke

Hvis du samtykker til å ha seksuell omgang, betyr det at du har sagt ja til å ha det. Uten et samtykke har ingen lov å røre deg!

Lær oss at det ikke finnes noe «boys will be boys» eller «luremus» | Linn Isabel Eielsen

Reagerer på manglende seksualundervisning: – En skole fikk servert porno

Kjære regjering, gi oss helhetlig seksualundervisning!

Tiden er inne for handling i saker som omhandler seksuell helse og rettigheter. La oss starte med seksualundervisningen.

”44% er misfornøyde eller svært misfornøyde med seksualundervisningen på skolen”

(nrk.no)

Elevene mener:

- De fleste synes seksualundervisningen generelt er ubehagelig
- De følte ikke det blir normalisert
- De synes generelt at det snakkes for overfladisk om temaene, og har et ønske om å få mer utfyllende informasjon om de ulike temaene innenfor seksualundervisningen.

Elevene ønsker:

- Økt trygghet fra læreren
- Mer dagsaktuell informasjon
- Mer om seksuell helse (ikke bare reproduksjon og prevensjon)

Viktig å få med på arkene

1. Liker/likes ikke (følelser)

- Hva liker du med spillet generelt, og hvorfor?
- Hva liker du ikke med spillet, og hvorfor?
- Hvilke deler av spillet er morsomt/hva må bli mer morsomt?
- Føler du deg dust? (mtp. ferdighetsnivå)
- Hvilke følelser opplever du underveis og etter spillet er over?
- Hvilke spørsmål sitter du igjen med?
- Hvilke aspekter fanget din interesse umiddelbart?

2. Læring

- Hvilke elementer av spillet gjør opplevelsen fornøylig?
- Hvilke elementer av spillet kan gi en dårlig opplevelse?
- Hvordan kan man endre spillelementer for å forbedre opplevelsen?
- Hva føles verdifullt? (Kunnskap)

Viktig å få med på arkene

3. Mekanikk

- Varighet
- Hvilke faktorer gjør det gøy/ikke gøy
- Regelverk: grunnleggende regler, hvem håndhever reglene, lett forståelig eller forvirrende
- utfordringer: er de for enkle, vanskelige eller akkurat passe? Hvilke utfordringer finnes?
- Å vinne: ønsker spillerne å vinne spillet?
- Elementer: tenk over hvert enkelt element - hvorfor/hvorfor ikke fungerer disse?

4. Estetikk

- Hva synes du om designet? Tenk på farger, kombinasjon, plasseringer, størrelse osv.
- Hvordan kunne det blitt gjort annerledes?
- Tenk på hvert enkelt element

Vedlegg III - Koding - Gruppenotater

Respondent		Spillmekanikk
G1	+	Alle får delta samtidig, svarkortene var praktiske
	-	Mange av svaralternativene var veldig like, snevre sjansekort, få spørsmål for gutter, enkelte spørsmål er uklare, ønsker flere utfordringer og et mer komplisert spill ved f.eks. legg til dilemma og oppgaver, uklar poengfordeling, master står over en runde, få spørsmål for gutter
G2	+	Bra at alle svarer på likt, god bredde i temaer
	-	Poengfordelingen er uklar, dårlig mekanikk på spinneren, uklart hvor brukte kort skal plasseres, færre sjansekort, hva skal skje når første spiller vinner, enkelte spørsmål kan oppleves ubehagelig å svare på (homofili etc.), kunne gjerne vært funfact på sjansekort
G3	+	Spilletts varighet er bra, dekker mange områder og tema, bra konkurransefaktor og sjanse for vinnerflaks, alle svarer samtidig - ikke stor fokus på hver enkelt som svarer og hvem som kan hva
	-	Vanskelig med to riktige svaralternativer, uklar poengfordeling, enkelte spørsmålskort er dårlig formulert, snevre sjansekort, uklart hvem sin tur det er, rotete med spørsmålskortene på spillebrettet, mer kreative sjansekort f.eks. at man kan sende en annen spiller et par steg tilbake, lage undringskort som får elevene til å tenke, digitalisere spørsmål med app eller nettside
G4	+	

	-	Forvirrende med to riktige svaralternativer på enkelte spørsmålskort, utydelig poengfordeling, snevre sjansekort, bedre formulering på enkelte spørsmålskort
G5	+	Fin flyt i spillet, brettspillet gjør det lettere å lære om seksualitet ved å erstatte kleinhet med normalisering, bra at sex og reproduksjon er hvert sitt tema
	-	Færre sjansekort, for mange kategorier, støy med spørsmålskortene på spillebrettet, formulering på enkelte spørsmålskort, dårlig poengfordeligh, flere aktiviteter f.eks. tre på et kondom
G6	+	
	-	Spørsmålskortene på spillebrettet er rotete, dårlig formulerte spørsmålskort, utydelige felt på spillebrettet, mangler spenning, snevert bruk av sjansekort

Respondent		Spilleestetikk
G1	+	Bokstavene på svarkortene var godt gjennomført
	-	Veldig "jentete", flere forskjellige farger på spillebrettet
G2	+	Fint og enkelt oppsett, muntert og ikke for komplisert
	-	Fargebruken er ikke ideelt for fargeblinde, ikke tydelig streker som deler feltene, uklart sjansesymbol, vanskelig å finne de forskjellige temaene når det er lik farge på spørsmålskortene, lik farge på kategorispinneren, mangler kilde til informasjonstekst på kategori kortene
G3	+	Symboler på svarkortene og brettet
	-	Sjansefeltene kunne vært tydeligere, feltene burde ha tydeligere skille, gjerne hatt med bildekort med spørsmålet "hva er dette?", blåfarger på feltene kunne passet bedre til resten av spillet
G4	+	Kule elementer på spillebrettet, rumper som brikker er morsomt, bra variasjon i kategoriene, fine farger
	-	Svake farger, gjerne mer kontrast mellom fargene gul og rosa, tydeligere streker mellom hvert felt, kunne gjerne vært tall i hvert felt, savnet et ikon eller illustrasjon for hver kategori
G5	+	
	-	Feltene kunne vært gjort mer spennende, svake farger, vanskelig å se skillet mellom feltene

G6	+	
	-	Fargene må endres, begrenset på plass til informasjon på kategori kortene

Vedlegg IV - Transkribering observasjon

Liker/likes ikke (eventuelle

endringer) Spillmekanikk Spilleestetikk Læring Følelser Engasjement

Observatør 1

08:58 gruppe 3 - ler

08:58 gruppe 6 - diskuterer mye, og noterer

08:59 gruppe 4 - sliter litt med spinneren

09:00 gruppe 3 - må lese regelhefte på nytt, sliter om det er to svaralternativer

09:00 gruppe 4 - god stemning, ler høyt

09:01 gruppe 5 - ler

09:02 gruppe 3 - må lese regelhefte på nytt

09:03 gruppe 4 - ler, og forteller egne erfaringer

09:03 gruppe 2 - ler, spesielt under høytlesing av sjansekort

09:04 gruppe 5 - må lese regelhefte på nytt - sjansekort er grunnen

09:04 gruppe 4 - ler høyt - sjansekort (syntes den med 16 år er drøy)

09:05 gruppe 2 - gruppen diskuterer

09:07 gruppe 1 - ler høyt

09:10 gruppe 6 - spiller fortsatt til tross for pause - de velger å droppe deler av pausen sin

09:25 alle gruppene kommer godt i gang etter pausen - det er rett på spilling, bruker lite tid på å komme i gang.

09:25 gruppe 4 - mye engasjement (kan være at Wenche står der)

09:26 gruppe 6 - snakker om egne erfaringer

09:27 gruppe 6 - snakker om sjansfeltene - vil ha tydeligere streker

09:28 gruppe 4 - diskuterer om graviditetskortet (spørsmål) skulle vært i måneder og ikke uker

09:30 gruppe 1 - mye latter

09:30 gruppe 4 - ler av et spørsmålsskort

09:32 gruppe 5 - en person på gruppe 5 sliter med å forstå spillet - er noen misforståelser om hvordan spillet fungerer

09:34 gruppe 6 - kommer med gode argumenter mot stopp-kortet, de mener det er drøyt, og at det kan bli tolket feil, i tillegg til at 15-åringene spiller dette. De legger kortet til siden.

09:35 gruppe 5 - rolig stemning

09:36 gruppe 4 - diskuterer om man kan bruke ordlisten underveis eller blir det for avslørende for spørsmålene. Og er brikkene rumper eller pupper?

09:37 gruppe 6 - mye diskusjon, mener spørsmålene kan være drøye og blir for kleint for 15-åringer.

09:38 gruppe 4 - første person vinner. Hva gjør man når en person vinner? fortsetter man?

09:39 gruppe 1 - en del latter

09:40 gruppe 3 - det stoppes litt opp, har skjedd en misforståelse, sjekker raskt regelhefte

09:41 gruppe 6 - er spørsmålene for vanskelig?

09:42 gruppe 3 - sliter med spinneren

09:43 gruppe 4 - mye spenning, og engasjement

09:46 gruppe 3 - god stemning, en person er stille og holder seg litt tilbake - men når det er hennes tur å være master - kommer hun frem.

09:48 gruppe 5 - får spørsmål om man kan gå to skritt frem når de får to riktig, og er bildene på brettspillet relevant?

09:50 - god stemning i klasserommet, ingen er oppe og går. Alle har fullt fokus.

09:51 gruppe 6 - diskusjon

09:52 gruppe 5 - ferdig med spillet

09:53 gruppe 4 - ferdig med spillet, starter på nytt.

09:53 gruppe 3 - spiller fortsatt, ikke ferdig

10:03 - på dette tidspunktet har de aller fleste startet på nytt. Med unntak av gruppe 6 (de har diskutert en del).

10:04 gruppe 4 - har andre meninger om stopp-kortet enn de andre. Mener det blir feil for dem, men kan være greit 15-åringer.

10:06 gruppe 6 - mye latter

10:09 gruppe 5 - ferdig med spillet

Tok en liten pause

10:21 gruppe 4 - har spilt lenge, virker som de liker spillet veldig godt

10:22 gruppe 2 - lite engasjement

10:24 gruppe 5 - burde sex og reproduksjon gå sammen? Den ene personen på gruppen er uenig, siden sex er mer enn kun reproduksjon

10:26 gruppe 6 - diskuterer om det burde det bli sagt noe om skjellsord i spillet, for eks. bruken av homo som skjellsord

10:27 gruppe 4 - etter å ha spilt en stund begynner engasjementet å synke litt - kan være fordi det er for få spørsmål (er jo flere i det ferdige spillet)

10:35 - flere begynner å bli litt utålmodige - trenger nok en pause ganske snart

10:36 gruppe 6 - spenning, og en del engasjement

Gruppe 6 noterer en del. Telefon er ikke tilstede - kun i begynnelsen hvor mange snapper. Sjansekort skaper latter. De aller fleste legger tilbake kortet under bunken. Jevn god stemning på gruppe 4 - samme gjelder nok gruppe 1. God diskusjon jevnt på gruppe 6. Kan man komme med to svaralternativer? De aller fleste mener stopp-kortet er drøyt, vi burde droppe det. Til tross for alderen i klasserommet, så overraskes de med ny kunnskap. Uten sjansekort kan ting gå for fort. Greit lydnivå generelt i klasserommet. Oppdager at når man er master blir man litt mer selvsikker og trygg. Alle gruppene deltar jevnt, veldig få som trekker seg tilbake, ei jente på gruppe 3 som er litt tilbakeholden.

Observatør 2

08.40 - vi deler ut spill i ca. 10 minutter - alle ser på hvert element som de ankommer bordet

08.50 - G6 skjønner reglene umiddelbart

08.54 - G4 skjønner ikke helt reglene ser det ut som

08.55 - G6 bruker kulepenn som spinner

08.55 - Vero må hjelpe gruppe 5

08.58 - "Hvor skal spørsmålskortene legges tilbake?"

08.59 - G3 stopper spinneren ved å si "spinner", framfor å sende den rundt og spinne selv

09.00 - G3 lurer på om man kan legge ned to svarkort og flytte fram begge ettersom både A og B er rett alternativ

09.01 - G4 snakker om synlighet på brettet mtp. svaksynte

09.04 - G4 har lættis fordi sjansekortet "flytt direkte tilbake til start" kommer opp

09.05 - G3 mener det er drøyt med et sjansekort om "sex med mindreårig"

09.07 - G3 er veldig opptatt av alderen på målgruppen som skal spille dette mtp. det de har lest til nå

09.08 - G4 - masteren leser opp riktig svar etter spillerne har avgitt svarene sine - jeg liker dette godt fordi det bidrar åpenbart til mer læring enn for flere av de andre gruppene

PAUSE

09.09 - G4 sier at dette var et veldig gøy spill idet pausen begynner

09.16 - Jente kommer bort til oss og sier hun synes det er veldig bra at vi har tatt med vaginisme

09.26 - G1 ler veldig mye

09.29 - G3 - jente er fornøyd med at alle sjansekortene hennes kun har flyttet henne framover

09.30 - På spørsmål om p-piller ble det videre spørsmål om hvorvidt helsesøster kun delte ut resept eller pillene også

09.31 - G3 - jente svarer ofte feil fordi hun ikke oppfatter alternativene, og må etterspørre alternativene ved flere anledninger - hun er ikke den som følger mest med
- kanskje vi kun skal ha med to alternativer?

09.32 - G3 sitter med svarkortene på hånda hele tiden og kaster det ned på bordet på 3, i stedet for å legge de foran seg og snu det opp samtidig slik G4 gjør (og slik reglene tilsier(?))

09.34 - G3 legger til mer konkurranse-effekter ved å lage et eget sjansekort (jeg sa de kunne gjøre det)

- legger til et kort som inkluderer de andre spillerne mer: "flytt den brikken nærmest deg to steg tilbake"

- 09.36 - G3 tror dette spillet er bedre enn en "halvgammel lærer" og at spillet var veldig gøy
- 09.36 - G4 - spillebrettet virker litt stort ift. bordet og avstanden
- 09.37 - G3 - jente reagerer veldig på språkbruk, ref. "stygg" vulva
- 09.38 - G4 er ferdig, G3 er langt fra ferdig på dette tidspunktet
- hva skal man fylle tomrommet med?
 - står det ev. noe om dette i lærermanualen?
- 09.40 - G4 ferdig, men fortsetter å spille
- 09.41 - G2 diskuterer begrep - husk å bruke ordliste?
- 09.42 - G3 er usikre på et svar ang. graviditet (hvor lenge går man gravid?)
- 09.44 - G3 - slikkelapp - hva er det?
- 09.45 - G3 snakker om annet enn spillet?
- 09.45 - Spørsmål om debutalder så gjetter spillere seg fram til at gjelder debut for sex
- 09.46 - G2 - "sjansekortet "helt tilbake til start" gjør at vi aldri blir ferdig"
- 09.49 - G2 leser ikke med innlevelse lenger - har nå spilt i én time
- 09.50 - En time siden alle starta, energinivået er lavere nå
- 09.51 - Jeg tenker ang. læringen: burde svaralternativene blitt visualisert fordi visualisering kan være viktig for læring?
- 09.52 - G2 lurte ordet på "vulvaen", tør ikke spørre de andre hva det egentlig betyr - bruker heller ikke ordliste
- 09.53 - G3 er ferdig - sjansekortene avgjør mye. Vinneren av spillet går rett på mobilen (dette er jenta som har vært litt uinteressert hele veien)
- 09.55 - G3 fortsetter spillet uten vinneren
- 10.00 - G4 snakker om da de selv var ungdommer
- 10.01 - G2 - master venter med å få lese opp spm. fordi noen leser i ordlista
- 10.15 - G3 finner ut at det går raskere når hver master spinner spinneren selv, enn at en person skal gjøre det og den andre sier stopp (ref. tidligere observasjon)
- 10.16 - G3 - sjansekort burde heller være "stå over en runde" enn å gå tilbake
- 10.18 - G5 har etter ferdig spill analysert hvert av spørsmålskortene
- 10.19 - G3 - "alle svare på et kort kan ikke være riktig"
- 10.20 - G2 - uenighet om vulva og vagina - hva er hva?
- 10.21 - Bruker man for mye tid på spinneren? lurte jeg på
- 10.35 - Alle pulter er veldig rotete. Spillekortene legges i samlet haug på siden - noe som blir et helvete å rydde opp i siden. Hvordan strukturere spillet og spilleesken etc. for minst mulig rydding etter endt spill?

Observatør 3

- 08.45 - G1 - mye forskjellige svar fra personene som spiller, viser at vanskelighetsgrad er riktig
- 08.52 - G1 - Master er ikke med i første runde, kort kan legges i bunnen av bunken
- 08.58 - G1 - Mye latter
- 09.00 - G2 - Latter
- 09.02 - G2 - Usikre på hvordan de skal regne ut poeng om man svarer feil, om det blir minus eller ikke etc. De mener også at det bør opplyses om at det er to svaralternativer på noen av spørsmålskortene. Om man da legger på 2 svarkort er man hele tiden safe.
- 09.05 - G2 - Hvit stripe er vanskelig å se på brettet
- 09.07 - G1 - Ler mye av spm
- 09.08 - G2 - Lurer på hvorfor det er veps på brettet og ikke bie
- 09.09 - G2 - Kjipt å gå tilbake til start når man har kommet så langt i spillet, det kan føles urettferdig.
- 09.12 - G6 - Bra spm, ler
- 09.27 - G2 - Kvinne takket for spm om vaginisme
- 09.30 - G2 - Latter og vet ikke hva slikkelapp er
- 09.31 - G1 - Latter pga. sjansekort og spm
- 09.33 - G2 - Latter pga. spm
- 09.34 - G1 - Latter pga. sjansekort
- 09.36 - G1 - Innsikt: Lander uansett på sjanse fordi man bare får 1 poeng for riktig svar
- 09.36 - G1 - Lattter av spm om slikkelapp
- 09.38 - G2 - Motivasjon på bunn fordi sjansekort om å rykke tilbake til start
- 09.39 - G4 - Latter
- 09.41 - G1 - Første spiller er i mål
- 09.43 - G2 - Spm om voldtekt - svaralternativ C må endres
- 09.44 - G1 - Startet spillet på nytt da personen hadde vunnet
- 09.47 - G1 - Mange som ikke kan mye
- 09.51 - G1 - Formulere spm og svaralternativer bedre, skal man få 2 poeng når man har to rette?
- 09.53 - G1 - Lærer masse nytt
- 09.54 - G2 - Latter pga. spm

09.55 - G2 - Ikke har info i svaralternativene, ha de heller i infoboksen fordi det kan bli forvirrende

10.01 - G1 - Latter pga. spm om "drømmer du om sex med samme kjønn"

10.12 - G1 - Spm om voldtekt må endres

10.20 - G1 - Spill ferdig

10.22 - G2 - Kjeder seg

10.28 - G1 - Kommer på nye spm, de koser seg.

10.28 - G1 - Ha med noe om omskjæring av kvinner

Vedlegg V - Koding - observasjon

Kategori		Observasjon
Spillmekanikk	+	Noen forsto umiddelbart spillereglene, til tross for billig løsning av spinneren for prototypen var det noen grupper som var kreative i bruken av denne
	-	Det var få som måtte lese regelhefte to ganger, flere måtte tilbake til regelhefte for å finne svar underveis i spillet, flere hadde problemer med spinneren i starten, ordlisten og den hensikt må forklares bedre, "hva skjer når noen vinner" var et gjentakende spørsmål, sjansekortene fikk jevnt over dårlige tilbakemeldinger - de avgjør altfor mye av spillets utfall, spørsmålkortene med utforming og innhold ønskes forbedret
Spilleestetikk	+	Generelt fornøyd med utformingen av banens gang
	-	Synligheten på spillebrettet var ikke optimalt, utformingen og fargekombinasjonen kunne være vanskelig for svaksynte, sjansefeltene må komme tydeligere fram, påpekt feil om at bien er en veps og hvorvidt bruken av bilder på brettet faktisk var nødvendig
Følelser	+	Mye latter den første timen, sjansekortene og flere av spørsmålkortene ga mye latter på alle gruppene
	-	En respondent virker noe usikker og tilbakeholden underveis i spillet - men var mer selvsikker når det var hennes tur til å være master, mye av spillmekanikken (sjansekort, spinner etc.) var grunnen til negativitet

Engasjement	+	Engasjementet var stort helt i starten, gruppene diskuterte og noterte flittig (spesielt når det kom til sjansekortene), ingen av respondentene benytter mobil underveis i spillet, helt innledningsvis er det flere snapper av spillet som blir sendt, flere av gruppene delte erfaringer underveis fra egen seksualitetsundervisning, to av gruppene begynner umiddelbart på ny runde etter en har vunnet
	-	Etter en times tid (cirka kl. 10) gikk entusiasmen og engasjementet noe ned, én gruppe legger til flere elementer og sjansekort for å skape mer konkurranse, en annen gruppe lager egne egnede spørsmål
Liker/likes ikke	+	
	-	Flere ønsker presisering av ulike spørsmål og/eller svar, sjansekortet "STOPP" skaper stor uenighet blant om gruppene - noen reagerer på språkbruken, alle pulter er rotete etter endt spill
Læring	+	Én gruppe leste opp det riktige svaret igjen etter svaret var avgitt, flere ble tydelig overrasket med ny kunnskap
	-	Flere setter spørsmålstegn ved kategoriene, noen lurer på om enkelte kategorier kan slås sammen, enkelte ønsker at skjellsord inkluderes, spinneren tar mye fokus

Vedlegg VI - Gruppenotater og observasjoner sammenfattet

	Spillmekanikk
+	Alle får svare samtidig, spillets varighet, høy konkurransefaktor, praktiske svarkort, variasjon i kategoriene
-	Mange av svaralternativene var veldig like, snevre sjanseskort, få spørsmål for gutter, enkelte spørsmål og svaralternativer er uklare, dårlig mekanikk på spinneren, uklart hvor brukte kort skal plasseres, uklare regler om vinner, vanskelig med to riktige svaralternativer, uklart hvem sin tur det er, rotete med spørsmålskortene på spillebrettet, få utfordringer, for mange kategorier, utydelige felt på spillebrettet, mangler spenning.

	Spilleestetikk
+	Fint og enkelt oppsett, muntert og ikke for komplisert, bokstavene på svarkortene var godt gjennomført samt symboler på brettet, rumper som brikker er morsomt, bra variasjon i kategoriene, fine farger,
-	Fargebruken er ikke ideell for fargeblinde, vanskelig å finne de forskjellige temaene når det er lik farge på spørsmålskortene, lik farge på hele kategorispinneren, mangler kilde til informasjonstekst på spørsmålskortene, sjansfeltene på spillebrettet kunne vært tydeligere, feltene kunne vært gjort mer spennende, svake farger, vanskelig å se skillet mellom feltene på spillebrettet

	Læring
+	Alle får svare samtidig, god bredde i temaer, lettere å lære om seksualitet ved å erstatte kleinhet med normalisering, bra at sex og reproduksjon er hvert sitt tema, spørsmålene skapte engasjement, én gruppe leste opp rett svar enda en gang etter avgitt svar,
-	Få spørsmål for gutter, enkelte spørsmål kan oppleves ubehagelig å svare på (homofili etc.), spinneren tar fokus bort fra spillet

	Opplevelse
+	Stort engasjement, ingen benytter mobil underveis, mye god diskusjon, mye latter - spesielt i starten, spørsmålene skapte latter
-	Etter en times tid forsvant noe av engasjementet, en respondent var usikker når hun skulle svare, men var selvsikker når hun var master, kjiip prototype skapte frustrasjon, noen reagerer på språkbruk, pulter er rotete etter endt spill

Vedlegg VII - Spilleregler

Spilletts innhold

Et brett, seks spillebrikker, en terning, 390 spørsmålskort á 65 per kategori, 20 sjanse- eller dilemmakort, 18 svarkort.

Spørsmålskort

Det finnes seks kategorier og hver kategori dekker sitt område i forbindelse med seksuell helse. Spørsmålskortene har ett spørsmål og tre svaralternativer: a, b og c. Det riktige svaret er alternativet som er fremhevet med **fetere skrift**. Flere av spillkortene har også ekstrainformasjon som skal leses opp etter svarene er gitt. Denne informasjonen er viktig for læringen og det er derfor veldig viktig at den leses opp.

Spilletts gang

Hver runde (det vil si for hvert spørsmål som skal leses opp) er det en master. Master har i oppgave å kaste terningen og å lese opp spørsmålet og svaralternativene. For hvert spørsmål er det en ny master, dette er spilleren til venstre for deg.

Spillerne svarer ved å velge blant sine A-, B-, og C-kort, og legger det ned foran seg med baksiden opp. Masteren teller så til 3 og alle spillerne snur svarkortet sitt samtidig slik at bokstavsiden vises. Når alle har snudd, skal masteren så lese opp det riktige svaralternativet nok en gang. Det er veldig viktig at svaret blir lest opp på nytt, slik at alle får med seg det rette svaret. Spillerne som har svart riktig, får flytte brikken sin ett felt fram på spillebrettet. Dersom spillerne har svart feil, blir brikken stående. Vinneren av spillet er den spilleren som kommer først i mål, og da er spillet over.

Sjanse- eller dilemmakort

Det er tre sjanse- eller dilemmafelt på brettet. Hvis spilleren lander på en slikt felt, trekker man et sjanse- eller dilemmakort, leser det høyt og følger kortets beskjed. Dersom det er et dilemma, leses dette opp og spillerne diskuterer seg i mellom. Her er det ikke noe rett eller galt. Det er tre alternativer, kun ment for å innlede diskusjonen. Kommer ikke spillerne til enighet etter 5 minutter, kan man gå videre. Neste master starter som vanlig.

Gjør dere klare

Velg hver deres rumpe. Den eldste begynner som master, slår terningen og leser opp et spørsmål fra den utvalgte kategorien. *Husk: det er ikke kleint å svare feil, det viktigste er å lære no'.*

Vedlegg VIII – Pressemelding

PRESSEMELDING

“Alt er normalt” vil gjøre seksualitetsundervisningen bedre

Med et nytt brettspill skal HAAV Innovasjon tilrettelegge for en tryggere, oppdatert og helhetlig seksualitetsundervisning. Brettspillet er laget etter flere år med negative omtaler i media fra ungdommene selv, hvor det blant annet skrives om skoler som har brukt pornofilmer for å forklare eller fortsatt trer kondomer på bananer.

- Det er åpenbart ikke tilstrekkelig med en slik undervisning, og når ungdommene selv tar til ordet for å få til en endring, er det selvsagt at vi skal lytte til denne generasjonen. Endelig skal ungdommene våre få en bedre seksualitetsundervisning enn vi og alle andre før oss har hatt, og gleder oss allerede til veien videre og at enda flere skal få tilgang på en mer helhetlig undervisning, sier daglig leder i HAAV, Karoline Hansen.

Samarbeidet med ungdommer

I samarbeid med flere eksterne aktører og flinke og engasjerte ungdommer, har HAAV utviklet brettspillet som i løpet av en skoletime tar for seg alt fra sex og følelser, til reproduksjon og seksuelt overførbare sykdommer, til lover, regler og grensesetting. Spillet tar mellom 30-45 minutter og spilles i løpet av en skoletime.

- Det var viktig for oss at alt som omhandler seksuell helse ble inkludert i spillet, fordi vi vet at seksualitet er så veldig mye mer enn bare reproduksjon og prevensjon. Pensumet som eksisterer i dag bruker også ubevisst heteronormer i veldig stor grad, noe som dessverre bidrar til å underbygge fordommer. Dette var også en av grunnene til at det var på høy tid med en oppdatering, avslutter Hansen.

“Alt er normalt” kan bestilles via bedriftens nettside www.alternormalt.no

Vedlegg IX – Kahoot

Er det sant at dette står i dagens naturfagspensum?

14

Statistikk fra 2005 viser at 3 av 5 ungdommer mellom 16 og 25 år sjelden eller aldri bruker kondom ved samleie 

Skip

1 Answers

▲ Usant

◆ Sant

(Sant)

Er det sant at dette står i dagens naturfagspensum?

15


Det kan faktisk være positivt at sexen ikke varer så lenge.
Ofte kan jo en kjappis være det beste

Skip

1 Answers


▲ Usant

◆ Sant

(Usant)

Er det sant at dette står i dagens naturfagspensum?

14

Skjedeåpningen er som regel dekket av en hinne av hud, som kalles jomfruhinna. 

Skip

1 Answers


▲ Sant

◆ Usant

(Sant)

Er det sant at dette står i dagens naturfagspensum?

13

Begge parter har ansvar for å lytte til hverandre, og å finne ut hva den andre vil. Dette gjelder både i heterofile og homofile forhold. 

Skip

1 Answers

▲ Usant


◆ Sant

(Sant)

Er det sant at dette står i dagens naturfagspensum?

15

Allerede mens vi er små barn merker de fleste at det er godt å ta på kjønnsorganene sine.
Det er naturlig nok enklere for gutter å oppdage dette enn for jenter.



Skip

0
Answers

▲ Usant


◆ Sant

(Sant)

Er det sant at dette står i dagens naturfagspensum?

14

To enkle råd for å unngå seksuelt overførbare infeksjoner:
Vi kan avstå helt fra samleie eller vi kan bruke kondom



Skip

1
Answers


▲ Sant

◆ Usant

(Sant)

Er det sant at dette står i dagens naturfagspensum?

12

De fleste menn har en helt grei penis
som kan brukes til de fleste samleityper 

Skip

1
Answers

▲ Sant

◆ Usant

(Usant)

Er det sant at dette står i dagens naturfagspensum?

14

Svært mange gutter sliter med at de får for tidlig utløsning.
Dersom man ønsker at akten skal vare lenger, finnes det likevel råd.

Skip

1
Answers

▲ Sant

◆ Usant

(Usant)

Vedlegg X - E-postkorrespondanse m/ Helsedirektoratet

Emne: 2019s viktigste bacheloroppgave - et brettspill til seksualundervisningen 🌻🐝

Hei! Mitt navn er Hanna Hansen og jeg har, etter kontakt med Inger Abrahamsen i Helsedirektoratet, fått tips om å ta kontakt med deg da du virket som den rette personen å snakke med angående bacheloroppgaven vi nå jobber med. Jeg regner med at du har et tett skjema, men håper likevel du har et par minutter til å lese denne mailen.

Kort fortalt har vi utviklet et brettspill som kan benyttes som et verktøy i seksualundervisningen, noe vi ønsket å få en tilbakemelding på fra dere. Oppgaven skal leveres neste uke, men etter innlevering ønsker vi å jobbe for faktisk å realisere spillet. Vi ønsket i utgangspunktet et uformelt møte hvor vi kunne pitche idéen og få tilbakemeldinger, men mest av alt for å finne ut hvordan spillet kunne realiseres på best mulig måte ettersom dere er eksperter på dette fagfeltet.

Brettspillet er i første omgang tiltenkt seksualundervisningen i 10.klasse og har som mål å inkludere det vi anser som flere vesentlige områder når det kommer til seksuell helse, enn hva dagens læreplan og pensum dekker. Hensikten med brettspillet er å gi elevene tilgang til oppdatert informasjon, samt gi undervisningsansvarlig et trygt og lærerikt hjelpemiddel. Gjennom arbeidet har vi sett et tydelig ønske fra ungdommen selv om en forbedret seksualundervisning, noe vi har tatt på alvor. Har også lagt ved et bilde av spillebrettet.

Håper du synes dette høres like viktig og engasjerende ut som oss! Dersom du ønsker, ta gjerne kontakt på 454 76 723.

Med vennlig hilsen
Hanna Røsholt Hansen
454 76 723

Fra: Arild Johan Myrberg <Arild.Johan.Myrberg@helsedir.no>

Sendt: torsdag 23. mai 2019 20.05

Til: hannarhansen@hotmail.com

Emne: SV: 2019s viktigste bacheloroppgave - et brettspill til seksualundervisningen 🌻🐝

Hei Hanna,

takk for e-post om brettspillideen dere har i forbindelse med bacheloroppgaven deres.

Det er mange argumenter for at et brettspill om seksualitet kan være et godt pedagogisk virkemiddel i seksualitetsundervisningen. Et godt utarbeidet spill kan få i gang fine diskusjoner rundt holdninger, lyst, kropp og dilemmaer rundt seksualitetene våre.

Vi kan vanskelig uttale oss om det spillet dere har utviklet uten å ha sett det, men ideen er altså slett ikke dum. Men det vil sikkert kreve mye tid og engasjement for å få det realisert og tatt i bruk i skolens undervisning, slik dere sier dere har lyst til. Skolene bestemmer selv hva slags læremateriell de vil benytte i sin undervisning, så det kan være lurt om dere sjekker ut og kontakter noen forlag som lager undervisningsmaterieell til skolene. Helsedirektoratet har dessverre ikke kapasitet til å gjøre faglige vurderinger av spillet dere planlegger, men ønsker lykke til med både spillet og bacheloroppgaven!

Vennlig hilsen

Arild Johan Myrberg
seniorrådgiver
avdeling for bare- og ungdomshelse
folkehelsedivisjonen
tlf. 810 20 050, mobil 90 83 00 64

Vedlegg XI - E-postkorrespondanse m/Stine Sofies Stiftelse



Aase Grude <aasegrude@gmail.com>
til malin ▾

14:10 (for 37 minutter siden)



Hei Malin,

Henviser til tidligere dialog i mars, og vil presentere spillet per mail etter din interesse for idéen.

Kort fortalt har vi utviklet et brettspill som kan benyttes som et verktøy i seksualitetsundervisningen, noe vi ønsket å få en tilbakemelding på fra dere. Oppgaven skal leveres neste uke, men etter innlevering ønsker vi å jobbe for faktisk å realisere spillet.

Slik ser brettspillet ut med dets tilhørende komponenter:



Malin Albrechtsen Van der hagen
til meg ▾

14:45 (for 2 minutter siden)



Hei Aase!

Så flott spillet har blitt! Dette har jeg troen på.

Sammen med min kollega, pedagog og foredragsholder Harald Dean, har jeg holdt foredrag på ungdomsskoler flere steder i Norge. Vi har sett at behovet for seksualundervisning på ungdommens egne premisser er viktig. Det er spillet deres et godt bidrag til.

Jeg legger gjerne frem ideen deres for mine kollegaer i stiftelsen og hører hva de synes!

Mvh

Malin Albrechtsen van det Hagen