

Forespørsel om å rekruttere informanter til en studie om

Tilhørighet til skolen

I forbindelse med min masterstudie i Helsefremmende arbeid ved Universitetet i Sørøst-Norge skal jeg våren og høsten 2021 gjennomføre min masteroppgave. Veileder er førsteamanuensis Eliva Atieno Ambugo. I den forbindelse henvender jeg meg til deg som rektor ved Notodden videregående skole med forespørsel om mulighet for å samarbeid og rekruttering av informanter fra din virksomhet.

Hensikten med studien er å få økt kunnskap rundt hvordan skolehelsetjenesten kan bidra til å styrke tilhørighet til skolen blant elever på yrkesfaglig videregående.

Bakgrunnen for at jeg ønsker å undersøke hvordan digital samarbeidsaktivitet med virtual reality (VR) mellom elever fra samme klasse har forankring i survey undersøkelsen, Ung i Telemark 2018 (Aase et al.) som viser at ungdommer fra familier med lav sosioøkonomisk status har dårligere skoletilhørighet enn ungdom fra familier med høy sosioøkonomisk status. Og med vekt på viktigheten av skolens og utdanningens betydning for helse og livskvalitet videre i livet vil det å styrke opplevelsen av tilhørighet hos aktuelle elever være en relevant del av det forebyggende arbeidet i UngHelse, skolehelsetjenesten på Notodden videregående skole.

Begrunnelsen for å benytte dataspill som intervensjon er at det er en kulturform som kan oppmuntre til lek, kreativitet, samarbeid, nysgjerrighet, læring og planlegging. Og ikke minst være en plattform for interaksjon og sosial fellesskap (Regjeringen, 2020). I tillegg kan dataspill være en arena hvor elever med læringsutfordringer skille seg lite ut fra elever uten læringsutfordringer og bidra til å gi en trygg plattform for samhandling (Statped, 2020).

Studien er et eksperiment med kvantitativ metode. Eksperimentet er VR spill, som går en gang i uken, av ca.20 min. varighet, i 4- 6 uker. Og hvor to og to elever samhandler i spillet. Det vil være ikke voldelig spill. Et spørreskjema med spørsmål om tilhørighet og ensomhet fylles ut av deltakerne ved to anledninger, i forkant og etterkant av intervensjonen. Så vil datamaterialet analysere om det er noen signifikant endring i opplevelsen av tilhørighet i etterkant av intervensjonen samt se på om det er samvariasjon mellom variablene tilhørighet og ensomhet. Det er ønskelig med fire klasser med yrkesfaglig retning, dette for å få nok data til å gjennomføre en kvantitativ analyse av datamaterialet. Dersom det ikke blir tilfelle, men at utvalget blir en eller to klasser, så vil jeg i tillegg gjennomføre et fokus gruppe intervju, med 6-8 av deltakerne fra intervensjonen.

Studien er meldt til Norsk samfunnsfaglig datatjeneste (NSD), som kvalitetssikrer forskningsprosjektet som er meldepliktig etter personopplysningsloven. Jeg gjør oppmerksom på at først når godkjenning fra NSD foreligger, kan eventuelt rekruttering formelt starte.

Jeg har utarbeidet et informasjonsskriv med samtykkeerklæring der interesserte kan skrive under.

Jeg blir svært glad for rask tilbakemelding.

Jeg ønsker å følge opp mailen med en telefon, samtale, om et par uker.

Dersom du har spørsmål før den tid, vennligst ta kontakt med meg.

Vennlig hilsen

Trine Værang

Masterstudent

Trine.Vaerang@notodden.kommune.no

mobil: 95111959

Veileder Førsteamanuensis Eliva Atieno Ambugo

eliva.ambugo@usn.no

Telefon kontor: 31008551/93424972

Referanser

- Aase, K. N., Kristiansen, R., Vardheim, I., Bentsen, A., Gulløy, E., Bordevich, K., Bunting, M. & Krane, V. (2018). *Ung i Telemark 2018*. T. fylkeskommune & K. r.-r. sør.
<https://www.vtfk.no/globalassets/vtfk/dokumenter/opplaring-og-folkehelse/folkehelse/folkehelseoversikt/rapportungitelemark2018.pdf>
- Regjeringen. (2020). *Spillerommet2020-2022*.
<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022/id2667467/>
- Statped. (2020). *Hvorfor anerkjenne og bruke dataspill i skolen?* Tone Mørk.
<https://www.statped.no/laringsressurs/teknologitema/spill-i-skolen/hvorfor-bruke-spill-i-undervisningen/>