



Självständigt arbete (examensarbete), 15 hp, för
Grundlärare med inriktning mot arbete i fritidshem
VT 2016

Hur surfplattan används i fritidshemmet

En observationsstudie om surfplattans
användning

Oscar Jacobsson och Rickard Santesson

Sektionen för lärande och miljö

Författare

Oscar Jacobsson & Rickard Santesson

Titel

Hur surfplattan används i fritidshemmet

En observationsstudie om surfplattans användning

Handledare

Sara Lenniger

Examinator/

Anna Linge

Abstract

Denna studie har undersökt hur barnen använder surfplattan i det sociala samspelet, på fritidshemmen. Syftet med studien har varit att observera hur barnen använder surfplattorna i det sociala samspelet, samt hur pedagogerna ser på användandet av surfplattan. Studiens teoretiska utgångspunkt är Vygotskjis sociokulturella perspektiv, där grunden är barnens lärande i det sociala samspelet. Studien har genomförts på två olika fritidshem, där vi använt två kvalitativa metoder, nämligen observationer och intervjuer.

I resultatet framkom det att surfplattan använts i det sociala samspelet för att främja social kompetens och som ett verktyg för att skapa nya gruppammansättningar, hur barn som inte interagerar i vanliga fall hittar något gemensamt tack vare surfplattan.

Ämnesord/

Surfplatta, IPad, Fritidshem, Fritidsklubb, IKT, Applikation, Socialt samspel

Innehållsförteckning

1. Inledning	5
Styrdokument	6
Begrepp och förkortningar	7
Syfte.....	8
2. Teoretiskt perspektiv och litteraturgenomgång	9
Litteraturgenomgång	10
IKT användning på fritidshemmen.....	11
Användning av surfplattor på fritidshemmet.....	11
Risker med surfplattan.....	13
3. Metod.....	15
Metodval.....	15
Observation	15
Intervju	16
Urval.....	16
Genomförande	17
Materialbearbetning.....	19
Etiska ställningstaganden	19
4. Resultat.....	21
Hur pedagogerna ser på användandet av surfplattor	25
5. Analys av observationerna	27
Den pedagogiska tanken med surfplattan.....	27
Analys av intervjun	30
6. Diskussion	31
Surfplattans användning på fritidshemmet.....	31

Hur pedagogerna ser på användandet av surfplattan.....	33
Metoddiskussion.....	34
Vidare forskning.....	34
Slutord	35
7. Referenslista	Fel! Bokmärket är inte definierat.

1. Inledning

Idag används datorer och kompletteras dessutom av surfplattan. Surfplattan fungerar på ett bra sätt som ett komplement tack vare att det finns 80 000 applikationer för utbildning.

Surfplattan är ett verktyg som på många sätt kan uppnå flera av fritidshemmets mål. ”Fritidshemmet ska stimulera elevernas utveckling och lärande samt erbjuda dem en meningsfull fritid och rekreation. Utbildningen ska utgå från en helhetssyn på eleven och elevens behov”(Skolverket, 2011, s.14). Surfplattan är ett verktyg som kan användas till både spelande och inläring. Eleverna kan med pedagogernas hjälp lära sig allt från hur man gör en egen film, till att leta reda på fakta om fåglar, eller spela ett bokstavsspel och som både är kul och bidrar till en ökad språkkunskap. Exempelvis börjar ett filmprojekt med att eleverna får göra ett manus.

Därefter ritar eleverna rutor som förklarar hur filmen ska genomföras. När detta är klart kan de börja filma sedan redigera och visa upp sin film, allt med hjälp av en enda surfplatta.

Nyberg (2008), som är lektor i informationsteknik menar att surfplattan är ett verktyg och fungerar som en artefakt i samspelet mellan pedagogen och eleven. Det finns trots allt detta fortfarande stora tveksamheter kring om det är värt att investera i ytterligare tekniska verktyg, eftersom fritidshemmet oftast redan är utrustat med datorer och tv-spel. För att på bästa sätt använda sig av surfplattan behöver den ingå i fritidshemmets pedagogiska planering. Nyberg tycker även att det vore lämpligt pedagogerna håller en introduktion till hur eleverna ska använda surfplattan. Med hjälp av elevinflytande kommer eleverna att kunna vara med och bestämma över vilka appar som ska finnas på surfplattan.

År 1995 ville IT-kommissionen främja IT-användandet i skolan och menade att IT generellt sett var en bra plattform för inläring. Fokus skulle ligga på användaren och applikationerna i stället för tillverkarna. Visionen innebar därför att alla barnen ska ha tillgång till en dator (Statens offentliga utredningar, 1995). Detta är sedan något Skolverket (2011) har byggt vidare på då de förespråkar teknik och IT i verksamheten.

I följande stycken går vi igenom styrdokumentet. Styrdokumentet delas upp i rubrikerna teknik och fritidshem. Efter styrdokumentet kommer en koppling till fritids med hjälp av

Skolverkets Fritidshem (2014). Begreppsdefinition kommer efter för att förklara begrepp, relevanta för vår studie.

Styrdokument

Skolverket (2011) förespråkar vikten av modern teknik. Barnen ska lära sig att använda modern teknik till att kommunicera, leta fakta och ny information samt vara medveten om hur tekniken kan användas till att skapa kreativa lösningar av till exempel matematikuppgifter, bilder och ord. Pedagogernas uppgift på skolan och fritidshemmet är att detta uppnås. Undervisningen ska ge barnen ett intresse för teknik och göra dem medvetna om vilka tekniska förutsättningar, det vill säga IKT, som finns i vårt samhälle.

Fritidshem

Skolverket (2014) menar att fritidshemmet ska stödja elevens utveckling och styras av en utbildning anpassad till varje barns behov. Uppdraget är dels att stödja barns sociala utveckling dels fungera som en komplettering till skolan där kunskapen ska vidareutvecklas. Större delen av tiden på fritidshemmet ska fokusera på rörelse, lek och skapande. För att skapandet och inläringen ska fungera på bästa sätt är det viktigt att barnen får vara delaktiga i planeringen och att de har möjlighet att skapa på flera olika sätt. För att barnen ska uppnå denna delaktighet bör pedagogerna finnas närvarande och ta sig tid att lyssna på barnens åsikter om planering, men även lyssna till deras åsikter om aktiva situationer såsom vid skapande eller lek. Viktigt är att fritidshemmet ska erbjuda varierande lärmiljöer, arbetsformer och aktiviteter så att de kan komplettera skolan ytterligare. Vidare menar Skolverket (2014) att barnen ständigt ska uppmuntras att samspela med andra barn för att gemensamt vidareutveckla sin sociala kompetens.

Begrepp och förkortningar

Applikation

Applikation (förkortat app), är ett datorprogram som användaren laddar ner och installerar på antingen en dator eller en mobilplattform (mobiltelefon, surfplatta). Applikationerna är en form av mjukvara vars innehåll varierar. En Applikation kan vara exempelvis ett program eller också kan det vara ett spel, beroende på innehållet.

Edutainment

Appar (applikationer) eller program som är designade för en pedagogisk inläring. Dessa är då bättre anpassade för barnens inläring genom att vara lättanvända.

IKT

Informations- och kommunikationsteknik en del av den datorstöda undervisningen som introducerades under 1990-talet.

Surfplatta

Ipad är en surfplatta, det vill säga en bärbar dator, utformad som en platta, med en tryckkänslig skärm, där alla kommandon sker genom kontakt med fingrarna. Ipad tillverkas av det amerikanska datorföretaget, Apple incorporated och använder deras eget operativsystem: IOS.

Syfte

Syftet med studien är att undersöka på vilket sätt surfplattan används i fritidshemmet. Studiens fokus kommer att ligga på barns användande av surfplattan samt hur pedagogerna beskriver att användandet sker. Här är vikten av samspel och surfplattan som artefakt i fokus.

Med detta som bakgrund utgår vi från följande frågor:

- Hur används surfplattan av barnen i det sociala samspelet på fritidshemmet?
- Hur ser pedagogerna på användandet av surfplattan?

2. Teoretiskt perspektiv och litteraturgenomgång

Vi har valt att utgå ifrån ett sociokulturellt perspektiv där barnens samspel och gemensamma kunskaper tillsammans med viljan att själv upptäcka nya erfarenheter kommer vara i fokus. Vygotskij anser att barnen i samspelet kommer att utveckla sina förmågor och via samtal hittar nya vägar att nå kunskap. Det sociokulturella perspektivet fokuserar på hur människor tänker och på vilket sätt vi konstruerar och förstår kunskap. Det sociokulturella perspektivet fokuserar på barns lärande genom samspel tillsammans med andra människor och med den kultur som de lever i som stöd (Strandberg, 2010; Säljö 2000).

Säljö (2000) tar också upp begreppet *artefakt*. Artefakter är en del av vår kultur och innebär olika verktyg vi använder oss av i vardagen. Exempel på artefakter är surfplattor eller hjälpverktyg. Strandberg (2010) förklarar att en förutsättning för lärande är en så kallad *interpersonell relation*. Den interpersonella relationen är ett samspel mellan människor där imitation, interaktion och kommunikation är grunden för lärandet. Lev Vygotskij (1896- 1934) grundaren till det sociokulturella perspektivet menade att inläring sker i en proximal zon av utveckling. Zonen av proximal utveckling beskriver förhållandet mellan det en individ åstadkommer själv och vad den åstadkommer med hjälp av någon som är mer kunnig inom området (Säljö, 2000). Strandberg (2010) beskriver det sociokulturella perspektivet som att det mänskliga intellektet stärks genom våra verktyg, exempelvis IKT. Verktygen och andra hjälpmedel som finns i vår kultur ligger till grund för vår utveckling.

IKT

Strandberg (2010) hävdar att IKT-användandet har förändrat lärandet och hur vi kommunicerar lärandet handlar också om att använda olika tecken. Teckenkommunikation är en del av det vi använder datorer till. Människors kommunikation har med hjälp av IKT digitaliserats. Datorn är idag en del av vår kultur och skapad av människan vilket gör att den är en artefakt. Surfplattan styrs genom olika ikoner. På grund av att IKT utnyttjar ikoner i stället för text i lika stor utsträckning, är det lättare för barn att ta till sig den information som är en central del i användandet av datorer. Datorn är en artefakt vars funktion motsvarar en individ med mer kunskap, vilket gör att den blir relevant i den proximala utvecklingszonen (Strandberg, 2010).

Litteraturgenomgång

I detta avsnitt kommer litteraturen för studien att presenteras. Litteraturen sätter användandet av surfplattan i ett perspektiv, som både en efterföljare till den personliga datorn, men också som ett komplement. Vidare i litteraturgenomgången hamnar informations- och kommunikationsteknik, (IKT) i fokus. Den sista delen i litteraturgenomgången handlar om risker med användandet av surfplattan.

Appelberg och Eriksson (1999) hävdar att datorn är en tillgång som fungerar som ett verktyg för barnen. Datorn innebär också en möjlighet att se barnens utveckling. Leken ur ett pedagogiskt perspektiv är grunden för ett utforskande av datorn. Trageton (2005) stödjer detta och påstår dessutom att IKT ska användas som en del av undervisningen. Den IKT som används, oavsett form, ska utgå från barnens lek och deras nyfikenhet, så att den på ett lättbegripligt och naturligt sätt blir en del av deras vardag.

Vidare menar Strudler (2010) att användandet av surfplattor skapar nya möjligheter för inläring för barn genom att ha en attraktiv utformning och ett lätt använt användargränssnitt. Dessutom användes surfplattorna på ett effektivt sätt tack vare att barnens tidigare erfarenheter av datorer. Läraren skapar förutsättningen för inläringen genom att skapa främjande läromiljöer. Användandet av surfplattan beror helt och hållet på lärarens inställning till att använda den.

Samuelsson (2014) har undersökt hur tekniktillgången i skolans värld ser ut. I undersökningen har hon konstaterat att det ofta finns brister på hur tekniken används. Ofta är det så att skolan saknar det mest basala, till exempel för få surfplattor. Men detta har sin grund i att kunskapen hos ansvariga i skolan saknas, vilket gör att motiveringen till att införskaffa informationsteknologin ofta saknas. Hon tror att pedagogerna och rektorerna hade behövt högre kompetens för att få ett genomslag av teknik i verksamheten. Skolverket (2011) menar att alla barn ska ha samma chans och att verksamheten ska vara lika för alla. Då den tekniska tillgången brister kan detta ses som en utmaning för skolansvärld att uppnå. Fritidshemmets kan även här fungera som ett komplement till skolan eftersom att tekniken även används på fritidshemmen.

IKT användning på fritidshemmen

Alexandersson, Linderoth och Lindö (2001) menar att IKT användningen på fritids kan vara ett alternativt sätt att arbeta med. De menar att barn lär på många olika sätt och ser det som en självklarhet att vissa barn lättare lär sig att läsa med hjälp av appar eller edutainment program jämfört med en bok. Då denna användning kan komplettera skolans inläring på ett alternativt och ofta informellt sätt ser de IKT som ett viktigt arbetssätt. Författarna baserar sin erfarenhet på en stor undersökning som de gjorde på tre olika fritidshem där skrivande, matematik och barns upplevelse av virtuella världar undersökts. Deras slutsatser visar att det inte är själva appen eller programmet i sig som skapar inläring utan hur pedagogen presenterar och introducerar den till barnen. Deras tips är att använda skapande, lätta och samtidigt kreativa applikationer till barnen. Då kan de genom samtal och kreativitet själva upptäcka vad de kan och vad de behöver öva mer på. IKT-användningen gör att barnen själva upptäcker sina styrkor och svagheter i det de gör och det ser författarna som en stor vinst i IKT -användandet av deras projekt.

Även Lundgren (2014) har gjort studier om IKT användning på fritids. Hon har konstaterat att apparnas användning alltid måste gå att koppla ihop till läroplanen. Finns det inte någon punkt att uppnå genom att använda dem så ska de inte heller användas. Genom detta har hon valt att fokusera sitt projekt på matematik med hjälp av en platta. Barnen har själva undersökt och fotograferat fritidshemmets inne och utemiljö, där de letat efter olika geometriska figurer. Dessa har sedan projekteras på väggen för de andra barnen.

Genom att barnen får visa upp vad de kan för andra barn på fritidshemmet, pedagoger och i vissa fall även vårdnadshavare bidrar det till ett växande självförtroende och ökar motivationen.

Användning av surfplattor på fritidshemmet

Tallvid (2015) menar att användandet av surfplatta eller laptop är ett bra arbetssätt i skolan. Dock måste pedagogen vara insatt och restriktiva i användandet annars är risken stor att eleverna lägger tiden på annat användande som inte är pedagogiskt. Han menar att en väl använd surfplatta ökar elevernas motivation och ger bättre resultat när de

kommer till att både lära och komma ihåg ny kunskap. Han konstaterar även i sin forskning att elever som är duktiga på surfplattan är mer troliga att spela spel eller surfa på icke-pedagogiskt innehåll. Tallvid (2015) menar vidare att det viktigt att som pedagog hitta uppgifter och utmaningar även för dessa elever, så att deras intresse och motivation kvarstår.

Simpson & Walsh (2013) ser surfplattan som ett verktyg med många användningsområden. Rent pedagogiskt använder de den till att skriva anteckningar, planering och kalender, som en ”mind-map” eller till att skapa engagemang. Fördelen med surfplattan tycker dem är att de enkelt kan ändra storlek, ta bilder och kombinera dessa bilder med till exempel en text. Vidare menar dem att surfplattan är ett utmärkt redskap att träna finmotorik på genom att använda sina fingrar. Detta sker genom tryck följt av olika rörelser med fingrarna för att förstora, förminska och flytta sig genom surfplattans många funktioner. De upplever även att surfplattan användes av eleverna som ett sätt att visa hur olika moment kan göras.

Detta märktes extra tydligt då en elev visade en annan hur han eller hon skulle göra.

Vidare menar Walldén Hillström (2014) att användandet av surfplattor är ett bra sätt för eleverna att utveckla sin digitala kompetens. Men även hon pointerar vikten av att eleverna leds av någon som är mer kunnig, så att tiden utnyttjas och används som ett inlärningsmoment.

Kjällander (2011) menar att digitala resurser har en positiv effekt på inläring. Genom att använda en teknik de redan uppskattar ökar det elevernas förmåga att studera, lära och samarbeta i grupp. Modern teknik har även en positiv inflytande på det sociala samspelet.

Södergård (2014) förklarar vidare att ett samspel kan både vara verbalt och ickeverbalt. Ett ickeverbalt samspel kan innebära att två barn sitter tillsammans och gör samma sak, under tystnad. Vetskapen om att båda behöver utföra samma sak, utan att bli störd, är i sig ett samspel. Det verbala samspelet sker när ett barn berättar sin intention för ett annat.

Risker med surfplattan

Lagercrantz (2013) menar att barn spenderar för mycket tid framför sina skärmar. Detta leder till att barnen spenderar mindre tid med familj, kompisar och andra vuxna. Vidare menar Lagercrantz att skärm tiden har en negativ betydelse för barnens sociala samspel. Skärmanvändandet har dessutom haft en negativ påverkan på barnens beteende. Via utsattheten för exempelvis våld, har barnens empatiska förmåga påverkats negativt. Lagercrantz avråder dessutom barn under två år från att överhuvudtaget titta på tv, dvd eller använda en surfplatta.

Därefter anser Lagercrantz (2013) att skärmanvändande ska vara strikt begränsat på grund av de negativa konsekvenser det har på barnens sociala förmåga och därmed deras samspel.

Även Luke (2003) ser surfplattan som en riskzon då många lärare och föräldrar beskrivit oro för den. Speciellt är de område som internet och reklam som bekymrar. Han tror att barnen lättare påverkas av annonser och reklam än vad vuxna gör och att barn oskyldigt kan hitta webbsidor som de inte är menade att se, som innehåller opassande material för barn.

Socialt samspel runt surfplattan

Det sociala samspelet innefattar både verbal kommunikation, icke verbal kommunikation och en interaktion med artefakter (Säljö, 2000). Vidare menar Nyberg (2008) att förväntningarna på barn och ungas användande av digitala artefakter (datorer, mobiltelefoner) ser annorlunda ut än de förväntningar vuxna, framförallt gamla har på sig. De digitala artefakterna är en del av barn och ungdomars vardag och ska medföra att deras syn på digitala artefakter ska associeras med nytänkande och skapande i och med att de digitala artefakterna som används, i sig är nya och moderna (Nyberg, 2008).

Willén - Björk, (2011) menar att barn använder sig av artefakter i det sociala samspelet och att datorspelet, i egenskap av att vara en artefakt påverkar barnens sociala samspel. Barn tar del av spelet och vill efterlikna karaktärerna i spelet och anta dess roller.

Vidare förklarar Aarsand (2011) att barnen har olika positioner vid datorspelandet. Positionerna grundar sig i deras kompetens och erfarenhet av att spela datorspel, antingen hemma, i skolan eller på fritidshemmet.

Beroende på vilken position och kompetens, kommer barn med erfarenhet av spelet, få ökad tillgången till spelet, enligt den av gruppen uppgjorda prioritet.(Aarsand, 2011).

Pedagogerna kan även påverka det sociala samspelet genom att föreslå ett samarbete vid användandet av surfplattorna. Walldén – Hillström (2014) menar att ett av barnen i gruppen kommer att få en utpekad roll genom att pedagogen ger hen surfplattan. På liknande sätt menar Aarsand (2011) att barnen har olika roller beroende på vad de gör runt surfplattan. Någon som har erfarenhet av spelat bidrar med sin kompetens, medan barn som sitter med och tittar på fungerar som rådgivare, när de berättat vad de tycker ska hända.

3. Metod

I den här studien användes kvalitativa undersökningsmetoder för att undersöka hur surfplattan används på fritidshemmet som ett socialt verktyg. Den kvalitativa metoden är lämplig då människors upplevelser och erfarenheter ska beskrivas. Fokus låg på de tolkningar och beskrivningar respondenterna gav (Ahrne, 2015a). Den kvalitativa metoden var också lämplig då det var ett fåtal individer som skulle undersökas, där fördelen är att ett större djup är möjligt. Detta kopplades ihop från två plan, dels barnens användande och de sociala samspel som gick att observera och dels pedagogernas tankar som har summerats från intervjuer.

Metodval

Vi har valt att kombinera två metoder. Björndahl (2005) ser fördelar med att använda två olika metoder, det ger två olika perspektiv, ett genom våra observationer, där barnens användande och samspel kan observeras och även en dialog med barnen kan ske. Det andra perspektivet kopplar ihop pedagogernas tankar och syfte med användandet och ger en klarare bild av verksamheten med hjälp av intervjuer.

Observation

Vi valde att göra en kvalitativ observationsstudie eftersom vi då kunde fokusera på ett fåtal individer. I studien har en deltagande observation med informella samtal samt en icke-deltagande observation använts. En fördel med observationen var att vi konkret kunde se och anteckna vad och hur barnen använde surfplattorna. Detta innebar att vi kunde se ett mönster i hur surfplattorna användes, vilket är en styrka med observationer enligt Björndahl (2005). En annan fördel med att göra en icke-deltagande observation var att vi kunde observera hur barnen berättade för varandra och genom samspelet tillsammans löste hur ett program eller en app skulle användas. Deras samspel och kommunikation, när flera barn använder surfplattan, är dessutom lättare att följa via en observation än till exempel en intervju. Valet av observation, innebär också tidskrävande arbete av den som observerar. Utöver detta finns det en risk för att man övertolkar det man ser (Björndahl, 2005). Observationerna gjordes på barngrupper som samspelade runt

surfplattor. Till exempel kunde de ena barnet lära det andra att skriva olika ord och dialog uppstod om osäkerhet på problemlösning eller stavning uppstod.

Intervju

Det andra metodvalet var intervjuer med ansvariga pedagoger. Pedagogernas tankar kring och motiveringar för surfplattorna och dess användande synliggjordes med hjälp av intervjuerna. Under intervjuprocessen var vi båda delaktiga.

I den här studien används intervjufrågor som är riktade till pedagogerna. Pedagogerna får tillfälle att motivera hur de har tänkt att surfplattorna ska användas. Detta ger oss då en möjlighet att jämföra pedagogernas egna ord om sina tankar med det faktiska användandet hos barnen. Det ger även en möjlighet för pedagogerna att redogöra för hur användandet ser ut vid tillfällena som vi inte har möjlighet att observera. Den kvalitativa intervjun som metodval innebär ett fokus på vad respondenterna svarar och deras upplevelser istället för att ifrågasätta och motsätta detta (Brinkmann & Kvale 2014). Björndahl (2005) skriver att kvalitativa forskningsfrågor kan ge ett djupare svar och möjlighet att ställa följdfrågor. Intervjun möjliggör även en flexibilitet, eftersom frågorna kan formuleras om så att de blir lättare att förstå. Nackdelen med intervju som metod är att det blir svårt att fråga många personer samtidigt, istället måste intervjun ske med en pedagog åt gången, vilket blir tidskrävande. Dessutom finns det en risk att intervjun styrs av den som intervjuar vilket kan påverka svaret.

Urval

I den här studien har vi valt ett explorativt urval då det vi vill studera inte är så undersökt. Detta är en metod som kan upptäcka ny fakta och som inte på förväg kräver stora förkunskaper. Vidare är det, enligt Denscombe (2016), en lämplig urvalsmetod för kvalitativa studier.

Vi har också valt att göra ett icke sannolikhets och icke slumpmässigt urval. Detta innebär att forskaren själv kan välja vem som studeras utifrån i förväg uppsatta kriterier (Denscombe, 2016). Detta innebär för den här undersökningen att fritidshemmen har tillgång till surfplattor och pedagoger som kan tänkas bli intervjuade. Valet gällde dock

endast valet av fritidshem i denna studie. På fritidshemmen skötte pedagogerna utdelning av blanketter. De barn som fått ett godkännande från sin vårdnadshavare placerades av pedagogerna i grupper och det var sedan i dessa grupper som vi gjorde våra deltagande observationer.

Det slutliga urvalet bestod av tre observationer, en där barnen rörde sig fritt över hela fritidshemmet. I det andra två observationerna bildades förbestämda barngrupper av tre barn i två olika grupper. Dessa tre barn fick tillsammans dela på en surfplatta och fick tillgång till en soffa. Den andra gruppen av tre barn tilldelades en annan soffa på det andra fritidshemmet. Observationen fokuserade sedan på händelserna runt dessa två barngrupper. Totalt observerades 12 barn på de två olika fritidshemmen. Intervjuerna genomfördes med två olika pedagoger. Dessa två pedagoger jobbade på varsitt av det två deltagande fritidshemmen.

Genomförande

Steg ett under vår process var att först skriva ihop ett samtyckesbrev. Detta gjorde vi i samspråk med handledaren på högskolan. När brevet blev godkänt kontaktades rektorer på sju olika skolor via mail. Här bifogades samtyckesbrevet samt information om vilka vi var och vad vi sökte hos dem. De två rektorer som var positiva till att deras fritidshem ingick i studien hänvisade oss till pedagogerna som var ansvariga för IKT på deras fritidshem. Vi kontaktade därefter de två fritidshemmen och bestämde ett datum att träffas.

Medan vi väntade på detta datum skickades information om studien till de ansvariga pedagogerna. Något de sedan själva skrev ut, bifogade till föräldrar och informerade barnen om. Till sist var det dags att besöka fritidshemmen. Detta skedde första gången tillsammans med en pedagog som samtalade och visade runt om hur verksamheten på de två fritidshemmen såg ut. Här antecknade vi för hand kort det vi observerat och det som pedagogen uttryckt. När detta var färdigt bokades två tillfällen till. Vid andra tillfället blev det dags att mer direkt observera barnen i en deltagande observation. Fritidshemmen hade förberett barnen med ett upplägg att tre barn skulle sitta tillsammans med surfplattan i femton minuter under den tid vi var där. Vi fick möjlighet att fråga barnen vad de gjorde och samtidigt observera hur den sociala biten påverkade användandet. Detta gjorde vi var

och en i två olika grupper och skrev under tiden upp anteckningar. Efter observationerna var färdiga summerade vi anteckningarna och skrev ut dem i löpande text. Slutligen under tredje besöket intervjuades två av pedagogerna som var insatta i arbetet med surfplattorna. Detta skedde med ljudinspelning. Ett färdigt papper med frågor hade på förväg delats ut till pedagogerna för att underlätta intervjun.

Materialbearbetning

Materialbearbetningen har skett i tre steg där varje steg har motsvarat ett tillfälle under besöken. Vid första tillfället skrevs anteckningar om verksamheten och pedagogens tankar om verksamheten. Dessa anteckningar har summerats och skrivits ut till en sammanhängande text. Vi har valt att kalla denna bit för deltagande observation med informella samtal och skrivit ihop den med de icke-deltagande observationerna med barnen. I den andra delen har vi haft två helt olika anteckningar baserat på de olika barngrupperna. Dessa anteckningar har skrivits samman och utgör grunden för observationsresultatet. Slutligen under intervjuerna har ljudinspelningen lyssnats av och det viktigaste som pedagogerna uttryckt har skrivits ut i citat. Denna text har sedan arbetats om till en fulltext där endast delar av det som pedagogerna uttryckt ses som citat medan resten av deras uttryck finns samlat i en text. I arbetet av analysen har den teoretiska utgångspunkten återkopplats och fokuset har varit att upptäcka tillfällen där det sociala samspelet har varit i fokus.

Detta har kombinerats med resultatet för att skapa en text som klargör hur vi uppfattar att det sociala samspelet har syns på de två fritidshemmen i observationer och med intervjuer.

Etiska ställningstaganden

Skolverket (2011) menar att barnen ska tränas inför en teknisk framtid och anpassas till den värld vi lever i. För att underlätta deras användande av tekniken presenteras här de punkter som upplevs som viktiga att tänka på i mötet med barn och deras målsmän. Dessa punkter utgår ifrån Vetenskapsrådet (2002) och är samlade under fyra rubriker. Denna information delgav vi fritidshemmen och barnen samt deras målsmän i form av ett informationsbrev med tillhörande samtyckesblankett, se bilaga 1.

Informationskravet

Detta krav innebär att forskaren måste informera de deltagande i undersökningen om att det är frivilligt att delta samt att de när som helst kan dra sig ur undersökningen och att detta inte får några negativa konsekvenser för dem. Undersökningens syfte och metod ska redovisas. Detta för att de som deltar i undersökningen ska förstå meningen med undersökningen och vara förberedda på vad det innebär att delta. Vi använde detta krav genom att bifoga våra telefonnummer, mailadresser och en kontakt tillbaka till Högskolan

Kristianstad. Vårdnadshavarna fick här om så önskats möjlighet att ställa frågor eller att avbryta studien om så önskats.

Samtyckeskravet

Kravet rör att då det gäller barn och ungdomar under 15 år behövs ett samtycke både från målsman och barnen själva. Detta krav uppfylldes via samtyckesblanketten. Informationen skedde skriftligt och vi gav även ut våra mail samt telefonnummer om någon hade extra frågor gällande samtycket.

Konfidentialitetskravet

Kravet styr det faktum att deltagarna ska informeras om vilka som ska ta del av deras uppgifter. Uppgifterna i denna studie behandlades konfidentiellt vilket innebär att ingen obehörig kan ta del av data. I den här studien tog vi, handledare och examinator vid högskolan del av uppgifterna. Information om detta fanns också i informationsbrevet.

Nyttjandekravet

Detta styr användandet av det insamlade materialet. Här ingår att materialet endast får användas till denna studie och inte spridas till andra. Det styr även en hantering av personuppgifter. I informationsbrevet informerade vi om att uppgifterna endast används i pågående kurs.

4. Resultat

Deltagande observation

Innan vi gjorde den kvalitativa observationsstudien av barngrupperna, höll vi informella samtal, i en deltagande observation, där vi antecknade vad en pedagog berättade om surfplattans användande på fritidshemmet. Pedagogen förklarar att surfplattorna köptes in av de själva, utan rektorns samtycke, då rektorerna inte riktigt förstod vinsten med teknologin. Föräldrarna var från en början tveksamma till surfplattans nytta på fritidshemmet. Tveksamheten grundade sig i en oro om att barnen skulle spendera mer tid framför skärmen, eftersom en del av barnen redan gjorde det hemma. Detta dilemma löste genom att pedagogerna förde samtal med föräldrarna och gav dem möjligheterna att styra hur mycket deras barn fick använda surfplattan. Efter en provperiod då tekniken användes gick även rektorerna med på användandet och fler plattor inhandlades.

Den pedagogiska tanken med surfplattan

På fritidshemmet används surfplattorna på olika sätt. Innehållet på surfplattan är uppdelat i olika kategorier och bestäms först och främst av pedagogerna. Det finns olika mappar på surfplattan där vissa applikationer bara används på fritids och inte under skoltid. Eleverna kan vara med och påverka innehållet genom att komma med förslag på vilka applikationer de vill ha och på så sätt kan eleverna påverka vad som finns på surfplattan. När det gäller spelandet sitter eleverna tillsammans i soffor eller kring ett bord. Turordningen brukar ske naturligt och ett byte av spelare sker vid spelomgångens slut. Under tiden brukar eleverna samtala om vad som händer på skärmen och hänvisa till egna upplevelser. Eleverna lär av varandra när de sitter med surfplattan. Framförallt brukar det handla om att lära varandra vad olika ord betyder som de ser i spelen de spelar.

De pedagogiska applikationer som används är främst ljud och bild, matematikspel och stavningsspel. Mattespelen används av barnen i årskurs 4-6 och det är också det spel som flest elever använder tillsammans. Förutom två stycken surfplattor i normalstorlek finns ett större så kallat ”fun-table”, vilket är en surfplatta som är lika stort som ett bord. Den pedagogiska tanken bakom användandet av en surfplatta av den storleken, är att kunna involvera flera elever samtidigt. Skärmen går att dela in i fyra mindre delar så att varje

deltagare kan använda en del av skärmen. Trots att surfplattorna används frekvent är föräldrarna medvetna om det och har inte haft några invändningar mot användandet. Däremot fanns det önskemål bland vissa föräldrar att begränsa sina barns tid och användning av surfplattorna på grund av att de redan spenderade mycket tid framför skärmar.

Som en del av den pedagogiska tanken där surfplattan är ett pedagogiskt verktyg finns det några fler begränsningar i användandet. Exempelvis kan eleverna själva inte använda internet. Pedagogerna anser att eleverna inte ska använda surfplattorna, obegränsat och utan uppsikt. Pedagogen berättar att det finns med när eleverna använder dem, eftersom att det finns en tydlig pedagogisk tanke med surfplattorna. Dessutom finns det en risk att eleverna hittar innehåll med opassande material, har internet tillgången blockerats, när eleverna använder surfplattorna själva. Pedagogen motiverar dessa val genom att förklara att när en pedagog sitter med, kan eleverna exempelvis använda sig av både internet och diverse applikationer för videoströmmande och musikströmmande som kräver internetåtkomst och pedagogen kan då finnas där och förklara varför visst innehåll är opassande.

Pedagogen berättar vidare om surfplattorna och säger att surfplattorna används av pedagogerna för dokumentering av verksamheten. Dokumenteringen innebär mestadels fotografering men även film och anteckningar av de situationer som uppstår på fritidshemmen.

När surfplattorna används på fritidshemmen

Surfplattorna används under fritidshemmets öppettider. Eleverna behöver inte skriva upp sig på en kölista för att använda surfplattorna. De ses som en del av de fria lekarna. Däremot måste eleverna fråga pedagogerna fall de kan använda dem. Eleverna sitter alltid några stycken samtidigt och använder surfplattorna. Deltagandet och delaktigheten är det som ligger till grund för att det inte finns något kösystem. Tillsammans med det faktum att det finns många andra intressen för eleverna. Eleverna har mycket lättare att använda surfplattan än exempelvis en dator. Surfplattan har ett användargränssnitt som är lättare att förstå och använda sig av. Dessutom använder barnen sina fingrar direkt på skärmen och kan exempelvis rita saker och trycka på alternativ i ett frågespel, som det inte går att

göra på en dator. Datorerna tar upp mer plats än en surfplatta. Detta medför att eleverna lättare kan samlas runt surfplattan och sitta tillsammans. Surfplattan erbjuder dessutom en större interaktion eftersom att den ger en respons när man trycker på skärmen. Den nya teknologin underlättar för användandet av informationsteknologi. Applikationer har anpassats och utbudet har ökat tack vare surfplattan. Eleverna tar dessutom del av material från pedagogerna via surfplattorna. Exempel på detta kan vara målarbilder, som med hjälp av surfplattan kan göras om till tredimensionella bilder. Detta medför att eleverna spenderar mer tid på sina bilder och ser till att slutföra dem och färglägga. noggrant. Enkelheten och möjligheterna med surfplattan är det som gör att den passar in på fritidshemmet och även är en betydande komponent i barns sociala samspel.

Surfplattans roll i det sociala samspelet

Vi har genomfört observationerna av barngrupperna på två fritidshem i södra Sverige. Fritidshemmen ligger inom samma område. Vi fick lov att observera två grupper av elever, en grupp på varje fritidshem. Tanken från början var att vi skulle få observera på ett tredje fritidshem, men några av eleverna på det tredje fritidshemmet hann inte lämna in medgivandeblanketten, vilket gör att vi bara har med två grupper i observationerna.

Eleverna sitter samlade i en soffa med surfplattan i mitten. Detta var något gemensamt på de båda fritidshemmen. I den ena soffan sitter tre pojkar, i den andra sitter tre flickor. Gruppindelningarna är baserade på vem som lämnat in medgivandeblanketten. Observationerna har gjorts i två grupper och därför delar vi upp dem under två rubriker, grupp ett och grupp två.

Grupp ett

I den här gruppen är det tre pojkar som sitter runt en surfplatta. Barnet i mitten är den som bestämmer över vilket spel som spelas. De två andra barnen är delaktiga i spelet och säger till den som spelar vad de vill ska hända. Barnen spelar ett fotbollsspel och kommentarerna från de som inte spelar är riktade direkt åt den som spelar och han blir tillsagd vad han ska göra. När det blir ett avbrott i spelandet byter de spelare och den som nyligen spelat antar rollen som rådgivare. Nästa gång det blir ett avbrott i spelet sker samma sak. Det finns en naturlig ordning i vem det är som spelar och det blir inga bråk

om vems tur det är. Efter ett tag tar spelandet slut på grund av ett reklam avbrott. Barnen förklarar att det är ett gratis spel så därför måste man titta på en film. Ett av barnen går där ifrån för att han inte orkar titta på filmen och ber om att få reda på när filmen är slut. Det blir byte av spel och de två barn som stannade kvar sitter nu med ryggen mot väggen. Barnet som gick iväg är nu tillbaka och klagar på att han inte kan se skärmen. De andra barnen reagerar och säger du var inte med och såg filmen så du får inte se på skärmen. Barnet säger att det är taskigt och ber de andra barnen att flytta ner så att han kan se. Han påminner även de andra två om att det bara är han som kan klara nästa bana.

Grupp två

Tre tjejer satt tillsammans i en annan soffa och använde en surfplatta. Tjejerna spelade andra spel än pojkarna. Tjejernas spel gick ut på att styra en liten kula förbi olika hinder. Tjejerna räknade vilka poäng de uppnådde och jämförde vem som fick mest. Det gick olika bra för barnen, en del rundor var bättre än andra. De hjälpte varandra att lägga hopa ental och tiotal för att räkna ut vilken summa poäng de fick i slutet.

Ett annat spel krävde att man såg en reklamfilm för att få en nyckel. Nyckel kunde man samla på sig för att låsa upp nya funktioner eller tillbehör i spelen. I ett tredje spel kunde man samla på sig temporära funktioner, exempelvis kunde karaktären bli en stor robot.

När detta hände den som spelade berättade barnet bredvid att hon hoppades att roboten skulle gå sönder för att det var orättvist att hon inte fick roboten när det var hennes tur att spela.

Surfplattans användning på fritids

Surfplattan har i intervjuerna lyfts som ett verktyg i den pedagogiska verksamheten.

Vi har surfplattor för att vi såg de som ett extra verktyg i vår fritidsverksamhet. För att kunna delvis koppla de till fritidshemmets mål men också som ett... Som ett socialt verktyg.

Att prioritera skolans mål med fritidshemmets mål och knyta an detta till IT och teknik upplever de tillfrågade pedagogerna som något viktigt. Det ser surfplattan som ett socialt verktyg och att den största vinningen med den sker genom det sociala. Användandet sker

både spontant och planerat och de planerade tillfällena kan användas för att skapa grupper av barn som inte själva hade valt att sitta tillsammans. Genom att jobba på detta sätt upplever pedagogerna att surfplattan skapar en större social gemenskap i gruppen. Dock ser de andra vinningar med surfplattan också, de menar att inläringen, gemenskapen och kommunikationen emellan barnen sker på ett varierat sätt med surfplattan än vad det gör om alla barnen jobbar själva. De tror att denna variation är bra för att nå barnen och för att mer individanpassa verksamheten. Genom att koppla ihop barnens olika förutsättningar runt något som barnen känner sig trygga med, till exempel surfplattan, kan barn som behöver lugn och ro eller bara varva ner må bra av en stund runt surfplattan efter långa dagar i skolan.

Hur pedagogerna ser på användandet av surfplattor

Pedagogerna ser stora vinster i användandet av surfplattor, så stora så att de till en början själva privat bekostade surfplattorna. Till en början var inte ledningen och rektorerna intresserade vilket ledde till att pedagogerna själva köpte in surfplattor. De utarbetade sedan ett system med pedagogiska appar och spel för avkoppling. Genom att som pedagog testa allt som hamnar på surfplattan innan barnen gör det ser de surfplattan som ett bra verktyg att använda. Men vikten är att pedagogen är medveten om användandet. De ser begränsningar som något viktigt och har därför begränsat appar och spel beroende på tillfälle. På förmiddagar och på det yngre fritidshemmet används surfplattan endast med pedagogiska appar medan de barn som är steget äldre även har tillgång till spel. Dessa spel är även dessa granskade av pedagogerna och utformade för att skapa dialoger, en variation där barnen får vänta på sin tur men även en inläring i form av poängräknande. De har även helt valt att strypa tillgången till internet så att barnen inte råkar hitta något det inte bör.

Hade inte användandet (av internet) begränsats hade användandet kunnat innebära att de (barnen) kommer i kontakt med saker som de inte borde komma i kontakt med. Fri internet användning är rätt så farligt i sig, om man som pedagog inte har möjlighet att vara närvarande till 110 %, vilket man sällan har.

Istället sker samtal om internet och dess innehåll på samlingar, något det ser som viktigt. De ser internetanvändandet som den största risken med surfplattan och vill därför minimera denna tid. En annan risk upplever dem är att vissa barn vill sitta där mer än de

bör, men om tillgången begränsas och surfplattorna inte används varje dag går detta att undvika. Slutligen ser de användandet som ett viktigt verktyg att kommunicera med föräldrarna, om föräldrarna önskar en mindre användning kan detta ske. Dock upplever pedagogerna att de barn som ofta vill sitta med surfplattan på fritids, ofta gör detta hemma istället och då under mindre pedagogiska former.

5. Analys av observationerna

Resultatet analyseras med utgångspunkt i det sociokulturella perspektivet. Eftersom att vi har två sorters metoder, både observation och intervju, kommer vi att dela upp analysen under två huvudrubriker. Analysen görs med hjälp av centrala begrepp, som *socialt samspel*, *delaktighet*, *artefakt* och *erfarenheter*.

Den pedagogiska tanken med surfplattan

Det *sociala samspelet* blir synligt när barnen sitter samlade runt surfplattan och kommunicerar vad som händer under tiden de använde den. Surfplattan användas som ett pedagogiskt verktyg för att främja det sociala samspelet bland eleverna, eftersom att nya grupper kan sättas samman tack vare det gemensamma intresset för surfplattan. Samspelet som sker när surfplattan används blir väldigt tydligt. Södergård (2014), menar att samspelet sker när barnen ger varandra surfplattan efter att ha använt den.

Surfplattan styrs med hjälp av symboler, i stället för text, vilket gör att barnen själva kan använda surfplattan utan att be de vuxna om hjälp. När barnen själva använder surfplattorna, kommunicerar de med varandra. Kommunikationen och interaktionen runt surfplattan främjar de interpersonella relationerna.

För att surfplattan ska fungera som ett pedagogiskt verktyg, begränsas tillgången till vissa funktioner i surfplattorna, av pedagogerna.

Exempelvis har eleverna ingen tillgång till internet, eller applikationer som strömmar ljud och bild, utan att en vuxen sitter med. Pedagogerna har delat in applikationer som eleverna kan använda under fritidshemstiden, utan att en pedagog sitter med. Applikationer som används på surfplattan måste ha en koppling till gällande läroplan. Applikationerna måste ha ett syfte och inte bara finnas på surfplattan utan anledning. Pedagogerna är väl insatta i surfplattornas användning. Pedagogerna ska förstå hur surfplattorna används och vilka applikationer som finns installerade. Det finns en risk att barnen använder surfplattan till annat än ett pedagogiskt verktyg. Elevinflytandet är också en del i användandet av surfplattan eftersom att eleverna är med och bestämmer vilka applikationer som ska installeras. Elevinflytande kring användandet av surfplattan, underlättar för pedagogerna när de vill att eleverna ska använda surfplattorna till en specifik uppgift.

Surfplattan kan användas som ett verktyg i inläring, kopplat till skolämnena. Detta blir tydligt när barnen förklarar hur man kan lägga hopa poäng vid slutet av ett spel, vilket är ett sätt att träna på matematik. Läroprocessen i det sociala samspelet blir tydligt när barnen, hjälps åt, genom att be varandra om hjälp för att exempelvis räkna ut vad poängen blir.

Fritidspedagogerna använder surfplattan med syftet att hjälpa barnen i deras sociala lärande. Surfplattan blir en samlingsplats för barn och kan fungera som en länk mellan barn som inte annars har någon interaktion. Fritidshemmets uppgift är att skapa en meningsfull fritid där barnen kan vistas sida vid sida under demokratiska former (Skolverket, 2014). Det sociala samspelet och utvecklandet av barnens sociala kompetens har varit en central del av fritidshemmets verksamhet, även utan en surfplatta. Däremot fungerar surfplattan som ett komplement då barn blir hjälpta av surfplattan, som erbjuder en ny gemenskap och intresse. Det sociala samspelet sker både runt omkring surfplattan, då barnen sitter samlade och använder samma skärm, men även innan och efter användandet.

När surfplattan används på fritidshemmet

Surfplattan är en central del i barnens samspel och bidrar till både en gemenskap och fungerar som ett pedagogiskt verktyg. Surfplattan används som en form av avslappning eftersom barnen sitter på en plats och fokuserar på det som händer just där. Alla barnen runt surfplattan är delaktiga, vare sig det gäller att styra spelet, ge råd eller prata om vad sina upplevelser när surfplattan inte längre används. Barnen som använder surfplattorna kan göra det utan att stöta på några hinder eller be om hjälp. På grund av sina olika *erfarenheter* kan de hjälpas åt att förstå de olika funktionerna och kan lätt navigera mellan olika applikationer. Det finns igen internetåtkomst till surfplattorna och det finns heller inget aktivt konto. Vissa av spelen erbjuder att betala med riktiga pengar för att låsa upp nya funktioner. Något barn råkar trycka på skärmen, men de runt omkring påminner snabbt om att det inte kommer att hända någonting så det gör inte så mycket.

Surfplattans roll i det sociala samspelet

Surfplattan är en *artefakt*, vars användande fungerar som ett verktyg för att främja det sociala samspelet bland eleverna. Den används både av elever som redan brukar leka tillsammans, men även som ett sätt att forma nya grupper kring. När eleverna använder surfplattan tillsammans och sitter i grupper, stärker surfplattans användande, elevernas *delaktighet*.

Grupp ett

Alla tre barnen sitter samlade runt surfplattan och är på olika sätt delaktiga i användandet. Det är en som aktivt spelar spelet, genom att styra det som sker på skärmen. De andra barnens deltagande blir tydligt när deras roller framkommer, som rådgivare, när de ger sina råd och förslag kring hur den som styr ska klara av exempelvis nästa hinder i ett spel. Eftersom barnen använder surfplattan tillsammans och pratar om sitt användande, stärker det den interpersonella relationen, som är en viktig del i det sociala samspelet.

Grupp två

I de båda grupperna, som barnen sitter i under observationerna förekommer det lärande i form av både matematik och språk. Barnen lägger tillsammans de poäng de fått i spelen och frågar och berättar hur olika ord stavas. Pedagogerna har på förhand begränsat innehållet i surfplattorna, eftersom att applikationerna innehåller alternativ där barnen kan låsa upp saker, mot betalning. Detta är något barnen påminner varandra om när de råkar trycka på betala nu och blir rädda för att de tryckt fel. Barnen i de båda grupperna har valt att sätta sig i två olika soffor så att alla ska kunna se vad som händer på skärmen. Efter ett tag lämnar ett av barnen och kommer tillbaka efter en kort stund. De andra två barnen har då satt sig uppemot en vägg, detta medför att det tredje barnet inte kan se vad som händer på skärmen. Barnet som inte kan se klagar på att hen inte får vara med. Beroende på hur barnen sitter kan de med hjälp av skärmen, utesluta någon annan.

Analys av intervjun

De intervjuade menar att surfplattans huvudsyfte på fritidshemmet är att bidra till ett socialt klimat. Rapportens teoretiska fokus har varit att upptäcka och tolka situationer där ett sociokulturellt utbyte kan ske. Denna del av resultatet kan därför tolkas som en bekräftelse på att teorin stämmer i praktiken. Fritidshemmet har haft ett digitalt fokus som de själva har knutit ihop med social interaktion. Detta digitala fokus har främst inträffat på fritidstid där barngrupper tillsammans har använt surfplattan. Syftet med detta har varit att öva barnen i grundläggande hantering, såsom turordning, samtal, problemlösning och gemenskap. Den intervjuade menar att vinsten med surfplattan främst är den sociala biten. En av anledningarna till att de tror att surfplattan fortfarande har en begränsad roll på fritidshem är det faktum att rektorerna eller de som är ansvariga för budgeten inte är insatta i de fördelar som surfplattan bidrar med. Detta i kombination med det dyra inköpspriset blir då ofta svårmotiverat för pedagogerna. De är dock övertygade om att fördelarna som surfplattan ger fritids överväger kostnaderna. Dock endast om pedagogerna är väl insatta med teknik, apparna och användandet. Att våga begränsa användandet av till exempel internet och att som pedagog förstå apparna i surfplattan ser den intervjuade som väldigt viktigt.

6. Diskussion

I diskussionen kommer återkoppling till de två forskningsfrågorna ske. Ett förslag på vidare forskning vid ett annat tillfälle kommer även att presenteras. Slutligen avslutas uppsatsen med en slutsats och en metoddiskussion.

Surfplattans användning på fritidshemmet

Surfplattan nämns oftast i samband med diskussionen kring för mycket tv-tittande, för mycket spelande och för mycket skärmtid. Exempelvis så menar Lagercrantz (2013), att barn borde spendera mindre tid framför sina skärmar och mer tid tillsammans med sin familj och andra i deras sociala kretsar. Vidare förklarar Lagercrantz (2013), att barn som använder skärmen ofta påverkas negativt vad det gäller det sociala samspelet, för mycket skärmanvändandet gör alltså att barnen blir sämre på att interagera i det sociala samspelet. Luke (2003), menar på samma sak och påstår också att lärare och föräldrar beskriver en oro kring dess användande. Det resultat vi har i vår undersökning visar på motsatsen, att surfplattan är ett verktyg och en plattform för socialt samspel. I våra observationer framgår det att barnen först och främst samspelade verbalt. Det fanns även något tillfälle då de bara räckte över surfplattan, när de enligt förbestämda regler var dags att lämna över den, vilket innebär ett icke verbalt socialt samspel. Surfplattan har visat sig vara värdefull för det sociala samspelet då barn som normalt sett inte leker tillsammans hade surfplattan som ett gemensamt intresse.

Kjällander (2012) menar på att det borde finnas en surfplatta tillgänglig på avdelningen för främjande av det sociala samspelet. Surfplattan fungerar alltid som ett pedagogiskt verktyg eftersom att barnen har tillgång till applikationer som de själva har varit med och valt, samtidigt som pedagogerna har gjort vissa begränsningar så att surfplattan behåller sitt syfte. Pedagogerna har dessutom diskuterat surfplattorna med föräldrarna. De berättade hur de var tänkta att användas och att den bara var ytterligare en aktivitet som fritidshemmet erbjuder.

Detta medför att föräldrarna inte behöver oroa sig för att barnen spenderar för mycket tid framför skärmarna. Trots detta finns det ett fåtal föräldrar som bett om en mer omfattande begränsning för sina barn, vilket pedagogerna har fått ta med i sin planering, av användandet av surfplattan.

Eftersom att det inte finns något kösystem för användandet av surfplattan, utan att den används av flera barn samtidigt, har den fått en roll som ett komplement till andra aktiviteter på fritidshemmen.

Pedagogerna väljer ibland att hålla aktiviteter anpassade för surfplattan, eller genom att vända på det och använda surfplattan, som ett verktyg i andra aktiviteter.

Surfplattan har också fungerat för inläring, som går att relatera till skolan. Barnen har tillsammans lärt sig att räkna och vad olika ord betyder genom att använda olika applikationer på surfplattan. Exempelvis så har det funnits spel där man i slutet av en runda får poäng. Barnen har hjälpt varandra att lägga samman poängen och sedan räknat ut vem som fått mest poäng. I spelen dyker det upp ord på skärmen. I observationerna har det framgått att barnen har hjälpt varandra att förklara vad olika ord betyder. Detta är ett annat exempel på socialt samspel (Strandberg, 2010).

Barnen samtalar om surfplattan både innan och efter användandet. Surfplattan är onekligen en artefakt som barnen använder i det sociala samspelet (Säljö, 2000). Surfplattan får en egen roll och ses inte enbart som en handdator av barnen. Surfplattan är en skärm, men barnen tänker alltid på vilka möjligheter den medför, som en plattform att kunna skapa på. Ett tydligt exempel på detta är när barnen ritar en bild och med hjälp av surfplattans kamera och en applikation skapar en tredimensionell modell.

För att avsluta den här diskussionen om hur surfplattan används på fritidshemmet skriver vi ett par sammanfattande rader. Surfplattan används som ett komplement till andra aktiviteter. Barnen spelar olika spel, använder olika applikationer och funktioner, som samtliga har någon pedagogisk tanke. Surfplattan fungerar som en samlingsplats, där barnen fungerar tillsammans, oavsett om de gör det annars eller inte. Barnens fokus hamnar på skärmen och interaktionen de har tillsammans, vilket leder till att de lär sig att samspela.

Hur pedagogerna ser på användandet av surfplattan

Strudler (2010) menar att användandet av surfplattorna är pedagogiskt endast om pedagogerna anpassar användandet på ett sådant sätt så användandet sker på önskat sätt. I undersökningen har pedagogerna uppgett att användandet har anpassats beroende på tid och åldersgrupp. Detta genom att morgonfritids och förskolan har haft tillgång till vissa appar medan de äldre barnen har haft ökad tillgång och även tillgång till spel.

Att inte tillåta fri internet tillgång utan att själva styra innehållet med förvalda appar har pedagogerna sätt som en utmärkt metod att jobba efter. Tallvid (2015) har i sin undersökning konstaterat att pedagoger måste vara insatta och våga begränsa användandet för att uppnå ett pedagogiskt syfte. Detta är något pedagogerna jobbat mycket med, att alltid finnas där och vara medveten om vad som händer på skärmen. Pedagogerna har sätt surfplattan som ett redskap för avkoppling och något att samla tankar i. De upplever att vissa barn behöver denna avkoppling för att komma ifrån vardagen och misstänker dessutom att barnen hade suttit hemma med dator, tv eller surfplatta och då lagt tiden på spel eller program som saknar ett pedagogiskt syfte. Många av apparna har barnen önskat om att de ska finnas i surfplattan. Efter att pedagogerna själva har provat dem har de kunnat läggas till och användas. Detta arbetssätt ser Trageton (2005) som positivt då surfplattans användning ska baseras på barnens nyfikenhet.

Simpson & Walsh (2013) har i sin undersökning konstaterat vinsten med att sitta flera vid surfplattan. Om två barn tillsammans jobbar med den är vinsten av samarbetet stort. Detta är något vår undersökning kan bekräfta då pedagogerna uppger att barnen tillsammans samspelar och problem löser, räknar poäng och jämför resultat med varandra.

Kjällander (2011) har i sin forskning uppmärksammat att barn som använder tekniska hjälpmedel ökar sin förmåga i det sociala samspelet. Även detta är något de intervjuade pedagogerna har observerat som en av de stora styrkorna med att använda surfplattor.

Pedagogerna beskriver att tillgången på surfplattor och inköp av dessa till en början var svår. Rektorerne såg inte fördelarna med att använda tekniken utan endast kostnaderna med dessa. Detta ser Samuelsson (2014) som vanligt förekommande, i sin forskning har det konstaterats att många i verksamheten har dålig teknisk kompetens, detta leder sedan

till en misstro mot teknologin. Detta löste pedagogerna i vår undersökning genom att själva stå för kostnaderna av surfplattorna. När de sedan kunde uppvisa resultat och vinsterna med att använda surfplattor kunde rektorerna se fördelarna och istället stå för kostnaderna. Detta ledde till ännu fler surfplattor på fritidshemmet och ett ökat teknisk kunnande hos både pedagogerna och barnen.

Metoddiskussion

Ingen metod är perfekt, därför kommer detta avsnitt kort att redogöra för svagheter med metoden och eventuella ändringar som hade kunnat ske. Då rapporten har haft ett väldigt specifikt syfte som har krävt att fritidshemmen har haft en surfplatta har urvalet påverkats. Då färre fritidshem än vad vi hoppats på har använt sig av surfplatta i fritidshemmet hade en alternativ metod som till exempel mail eller telefonintervjuer varit ett alternativ till nästa gång. Detta för att nå fler fritidshem som annars inte hade gått att besöka. Detta hade gett en bredare syn på användandet av surfplattorna. Vid observationerna hade ett alternativ varit en mer direkt observation med ett barn åt gången. Där hade barnet fått möjlighet att i detalj förklara hur de ser på surfplattan.

Detta hade medfört att det blir ett tydligare fokus på den enskilda individen medan det sociala samspelet hade observerats vid ett separat tillfälle någon annan gång.

Vidare forskning

Under undersökningen och rapportens gång har nya spännande tankar och funderingar väckts. Därför kommer här en kort del om forskningsidé till nästa tillfälle. Pedagogerna och observationerna har haft ett främsta fokus på det sociala samspel som sker medan barnen använder surfplattor tillsammans. Pedagogerna har nämnt vinsterna med detta sociala samspel, att barnen samtalar om användandet och apparna på surfplattan. En tanke på vidare forskning är därför vilka appar som används i vilket syfte. Detta hade blivit en större undersökning med många fritidshem för att försöka hitta det mest pedagogiska och användbara apparna på fritidshemmet. Något som i slutändan hade kunnat bli en avhandling om appars tillgänglighet och deras styrkor, något som i slutändan flera pedagoger på olika fritidshem hade kunnat utgå från, när de köper in nya surfplattor och letar innehåll.

Slutord

Som avslutning vill vi tacka fritidshemmen, pedagogerna och barnen samt deras målsmän som ställt upp på våra observationer och intervjuer. Vi vill också tacka Högskolan Kristianstad och Sara Lenninger för många värdefulla tips under skrivprocessen.

7. Referenslista

Aarsand, P. A. (2011). Barns spillning. Om digital spelkompetanse i ulike praksiser, *Barn*, (3-4), ss. 93-109.

Ahrne, G. & Svensson, P. (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber.

Alexandersson, M, Linderöth, J. & Lindö, R. (2001). *Bland barn och datorer: lärandets villkor i mötet med nya medier*. Lund: Studentlitteratur.

Appelberg, L. & Eriksson, M-L. (1999). *Barn erövrar datorn: en utmaning för vuxna*. Lund: Studentlitteratur.

Björk-Willén, P. (2011). Händelser vid datorn. Förskolebarns positioneringsarbete och datorspelets agens. *Barn*, (3-4), ss. 75-92.

Bjørndal, P. & Cato R. (2005). *Det värderande ögat: observation, utvärdering och utveckling i undervisning och handledning*. 1. uppl. Stockholm: Liber.

Davidson, B. & Patel, R. (2011). *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. Lund: Studentlitteratur.

Denscombe, M. (2016). *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur.

Informationsteknologikommissionen (1994). *Vingar åt människans förmåga*. Stockholm: Fritze.

<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:kb:sou-8351263>

Hämtad 2015-10-14

Kjällander, S. (2011). *Designs for learning in an extended digital environment: case studies of social interaction in the social science classroom*. Diss. Stockholm: Stockholms universitet. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-55309>
Hämtad 2016-02-26

Kvale, S & Brinkmann, S. (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.

Lagercrantz, H. (2013). Mycket tid framför skärm splittrar barns liv. *Läkartidningen*, 1-2(110), ss. 16-17.

Luke, C. (2003). Pedagogy, connectivity, multimodality, and interdisciplinary. *Reading Research Quarterly*, 3(38), ss. 397-403.

Nationalencyklopedin (2015). Applikation.
<http://www.ne.se.ezproxy.hkr.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/applikation> [hämtad 2015-10-11]

Nationalencyklopedin (2015). Datorstödd undervisning.
<http://www.ne.se.ezproxy.hkr.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/datorstödd-undervisning> [hämtad 2015-10-11]

Nationalencyklopedin (2015). Edutainment.
<http://www.ne.se.ezproxy.hkr.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/edutainment> [hämtad 2015-10-11]

Nationalencyklopedin (2015). Surfplatta.
<http://www.ne.se.ezproxy.hkr.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/surfplatta> [hämtad 2015-10-11]

Nyberg, A-K. (2008). *Att studera digitala artefakter i människors vardagsliv*. Diss. Umeå: Umeå universitet, 2008.

<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-1557>

Hämtad 2016-02-07

Samuelsson, U. (2014). *Digital (o)jämlighet? IKT-användning i skolan och elevers tekniska kapital*. Diss. Jönköping: Högskolan i Jönköping.

Hämtad 2016-02-04

Simpson, A. & Walsh, M. (2013). Touching, tapping... thinking? Examining the dynamic materiality of touch pad devices for literacy learning. *Australian Journal of Language and Literacy*, 3(36), ss. 148-158.

Skolverket (2011). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet: Lgr 11*.

Skolverket (2014). *Fritidshem* (65 s). <http://www.skolverket.se> Anmärkning: [skolverket.se/publikationer](http://www.skolverket.se/publikationer)

Strandberg, L. (2010). *Vygotskij i praktiken – Bland plughästar och fusklappar*. Stockholm: Nordstedts.

Strudler, N. (2010). Perspectives on Technology and Educational Change. *Journal of Research on Technology in Education*, 3(42), ss. 221-229.

Säljö, R. (2000). *Lärande i praktiken: ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Prisma.

Södergård, S. (2014). *Skrivpraxis med pekplatta. En fallstudie i årskurs 2 inom projektet PPP*. Opublicerad avhandling i pedagogik för pedagogie magisterexamen Sidantal: 100 Vasa: Åbo Akademi. Pedagogiska fakulteten.
https://projektdididi.files.wordpress.com/2012/09/sofiesodergard_gradu.pdf
Hämtad 2016-02-24

Tallvid, M. (2015). *1:1 i klassrummet: analyser av en pedagogisk praktik i förändring*. Diss. Göteborg: Göteborgs universitet.
<http://hdl.handle.net/2077/37829>
Hämtad 2015-10-22

Trageton, A. (2005). *Att skriva sig till läsning: IKT i förskoleklass och skola*. Stockholm: Liber.

Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. <http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf>
Hämtad 2016-02-01

Walldén-Hillström, K. (2014). *I samspel med surfplattor: om barns digitala kompetenser och tillträde till digitala aktiviteter i förskolan*. Licentiatavhandling Uppsala: Uppsala universitet.
<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:800751/FULLTEXT01.pdf>
Hämtad 2016-02-04

Bilaga 1 samtyckesblankett

Högskolan i Kristianstad
2016-02-27

Information till vårdnadshavare om observationer utförda av lärarstuderande vid Högskolan i Kristianstad

Vi är två studenter som läser vår sista termin till fritidslärare. Under denna termin ingår det ett examensarbete och syftet detta arbete är att observera hur surfplattor används på olika fritidshem. Vi kommer till detta observera vid det fritidshem där du har ditt/dina barn.

Observationerna ska ses som övningar och ett utbildningsmaterial som vi arbetar med under utbildningen. Uppgifter om såväl barn/elever som verksamhet kommer att behandlas enligt regler om konfidentialitet och sekretess. Varken barn, elever eller lärares namn eller namn på skola/fritidshem kommer att framgå i några rapporter eller sammanställningar. Däremot kan examinator vid Högskolan ta del av resultatet under pågående kurs. Observationerna genomförs i barnens/elevernas vanliga miljö och barnen blir alltid informerade om att observationer genomförs. Deras deltagande är alltid frivilligt och kan vid vilken punkt som helst helt avbrytas.

Ingen fotografering eller videoupptagning förekommer. Däremot kommer vi att behöva spela in ljud som stöd för våra observationer.

Blankett för medgivande medföljer denna information. Om ni samtycker, skriver ni under blanketten och lämnar in den till ditt barns lärare att förvara på fritidshemmet/skolan. Du kan när som helst ändra ditt ställningstagande. Detta har en direkt effekt och utan frågor från vår sida. Kontakta gärna oss om du/ni har några frågor angående observationerna.

Oscar Jacobsson – xxx
Rickard Santesson – xxx

Kontakt Högskolan i Kristianstad
Sara Lenninger - xxx

- Jag godkänner att mitt/mina barn deltar i observationerna
- Jag godkänner **inte** att mitt/mina barn deltar i observationer

Vårdnadshavande underskrift:

Namnförtydligande:

Barnets namn:
