



Linnéuniversitetet

Kalmar Växjö

Självständigt arbete inom
grundlärarprogrammet med inriktning
mot arbete i fritidshem, 15hp

Utvecklingsarbete

Vad innebär en ökad digitalisering?

*En aktionsstudie för hur en ökad digitaliserad
undervisning upplevs av lärare och elever i
fritidshemmets verksamhet.*



*Författare: John Hansson
Handledare: Marina Wernholm
Examinator: Marianne Dahl
Termin: VT21
Ämne: Utbildningsvetenskap
Nivå: Grundnivå
Kurskod: 2GN41E*



Linnéuniversitetet
Kalmar Växjö



Abstrakt

Utvecklingsarbetets syfte är att belysa hur fritidshemslärare nyttjar digitala verktyg och digitala läresurser i fritidshemmets verksamhet och hur lärare och elever upplever och påverkas av en ökad användning. Utvecklingsarbetet bygger på en aktionsforskning som innefattas av tre olika aktioner som genomförs under en tvåveckors-period. Aktionerna utgår från digitala medier som eleverna använder under fritiden och de digitala verktygen som användes var ipads. Aktionerna var frivilliga för lärare samt elever och syftade till att inspirera och visa på hur och vilka effekter ett ökat användande av digitala verktyg och digitala läresurser medför. För att synliggöra upplevelserna och påverkan av en ökad användning genomfördes webbaserade frågeformulär med lärare samt elever både före och efter aktionerna. I aktionerna användes deltagande observationer som ytterligare metodval för datainsamling. Resultatet av aktionerna pekar på diverse ramfaktorer som påverkar i vilken grad nyttjandet görs samt vilka positiva och negativa effekter det ökade användandet medför utifrån lärarnas och elevernas upplevelser av aktiviteterna.

Nyckelord

Digitala verktyg, Digitala läresurser, Digitalisering, Digital kompetens, Fritidshem, Inflytande, Motivation.

Tack

Jag vill härmed ta tillfället i akt och uttrycka ett enormt tack till alla som på något sätt deltagit i mitt utvecklingsarbete. Jag vill tacka elever, lärare, rektor och de vårdnadshavare som visade förtroende för utvecklingsarbetet och som deltagit i utvecklingsarbetet. Jag vill även rikta en tacksamhet mot mina kurskamrater. Det absolut största och mest hjärtliga tack går till min handledare som hela tiden bistått med konstruktiv feedback, vilket bidragit till att utvecklingsarbetet utvecklats men också till en personlig utveckling.

Stort tack!



Innehållsförteckning

1	Inledning	1
2	Tidigare forskning	3
2.1	<i>Digitala verktyg som resurs i elevers kunskapande</i>	3
2.2	<i>Lärares digitala kompetens, centralt element för tillämpning</i>	4
2.3	<i>Digitala verktyg som inspirationskälla</i>	5
3	Teorianknytning	8
3.1	<i>Min pedagogiska grundsyn</i>	8
3.2	<i>Teoretiska analysbegrepp</i>	9
4	Syfte och mål	12
5	Metod	13
5.1	<i>Aktionsforskning och systematiskt kvalitetsarbete</i>	13
5.2	<i>Forskningsetiska dilemman</i>	15
6	Identifiera utvecklingsområdet	16
6.1	<i>Planering inför aktionerna</i>	18
6.1.1	Digital dagbok som metod för dokumentation	19
6.1.2	Framtagande och resultat av elevenkäterna.	20
6.1.3	Digitala rummet	20
6.1.4	IT, ett motstånd för användandet av digitala verktyg	21
6.1.5	Lärarnas roll i aktionerna	21
6.1.6	Aktionsforskningens process	22
7	Aktion 1 – Digitala escaperooms	23
7.1	<i>Planera, iscensätta och genomförande</i>	23
7.2	<i>Reflektion</i>	25
8	Aktion 2 – Among us	27
8.1	<i>Planera, iscensätta och genomförande</i>	27
8.2	<i>Reflektion</i>	28
9	Aktion 3 – Tiktok	29
9.1	<i>Planera, iscensätta och genomförande</i>	29
9.2	<i>Reflektion</i>	31
9.3	<i>Resultatet av webbaserat frågeformulär</i>	34
9.3.1	Resultat av lärarnas webbaserade frågeformulär	34
9.3.2	Resultat av elevernas webbaserade frågeformulär	36
10	Analys av data – Tematisk analys	37
10.1	<i>Digitala verktyg, en stark motivationskraft</i>	38
10.2	<i>Tillgången till digitala verktyg ökar elevernas inflytande</i>	39
10.3	<i>Digital kompetens, utvecklas vid ett ökat användande</i>	41
10.4	<i>Digitala verktyg som en resurs i kunskapandet</i>	41
11	Resultatdiskussion – nya forskningsfrågor	43



11.1	<i>Eleverna inspireras när undervisningen utgår från deras intressen och erfarenheter av digitala verktyg</i>	43
11.2	<i>Lärarnas intresse för digitala verktyg påverkar i vilken grad de används i undervisningen.</i>	45
11.3	<i>Nya forskningsfrågor</i>	46
12	Metoddiskussion och didaktiska implikationer	47
12.1	<i>Metoddiskussion</i>	47
12.2	<i>Didaktiska implikationer</i>	48
13	Referenslista	50
14	Bilagor	1

Bilaga 1 – Informationsbrev till rektor

Bilaga 2 – Informationsbrev och samtyckesblankett till lärare

Bilaga 3 – Informationsbrev och samtyckesblankett till vårdnadshavare

Bilaga 4 – Frågeformulär före aktion, lärare

Bilaga 5 – Frågeformulär före aktion, elever

Bilaga 6 – Läroplansplanering Digital lek

Bilaga 7 - QR koder till digitala escaperooms

Bilaga 8 – Instruktionsvideos – Among us

Bilaga 9 – Frågeformulär efter aktion, lärare

Bilaga 10 – Frågeformulär efter aktion, elever



1 Inledning

Mitt utvecklingsarbete belyser hur lärare och elever på fritidshemmet upplever en ökad användning av digitala verktyg och digitala läresurser. Den verklighet som vi befinner oss i tenderar att bli alltmer digitaliserad. Det medför att kraven ökar på individen att utveckla sin digitala kompetens och källkritiska förhållningsätt. I media pågår ständigt debatter om hur ökad skärmtid och psykisk ohälsa påverkar varandra.

Westerman (2020-02-03) beskriver i sin artikel effekter av en ökad skärmtid. Hon beskriver indirekta negativa påföljder som sömnsvårigheter och minskat socialt umgänge. Direkta negativa påföljder kan innebära näthat och jämförelser av skönhetsideal. Direkta positiva effekter kan vara känslan av gemenskap och social samhörighet. Pålsson (2019-10-21) skriver i sin artikel om effekter av ökad digital användning. Men menar att individen påverkas av hur den nyttjar verktygen. Han redogör för att det är problematiskt att säga att en ökad skärmtid endast ger positiva eller negativa effekter. Han menar att vi bör tillgodose varje individs behov.

Utgångspunkten i utvecklingsarbetet bygger på det som tidningsartiklarna ovan nämner. Jag anser att digitala verktyg och ökad digitalisering är en aspekt som medborgare i ett digitaliserat samhälle bör lära oss att hantera och förhålla oss till. Denna åsikt kopplas till min pedagogiska grundsyn som utgår från det sociokulturella perspektivet. Det innebär att utveckling och lärande sker i sociala interaktioner och hur samhället tenderar att bli alltmer digitaliserat. Detta tycks vara en central faktor utifrån den samhälls- och människosyn som ligger till grund för hur utvecklingsarbetet utformas. En tro på att utbilda flexibla individer som kan formas efter den verklighet som de befinner sig i. Utifrån det kommer jag beskriva hur digitala verktyg och digitalisering kan relateras till motivation, inflytande och kunskapande resurs.

Lärarna i verksamheten där utvecklingsarbete ska ta sin form uttrycker en oro för att inte förmå leva upp till de krav som skrivs fram i Skolverkets (2019) Lgr 11, vad beträffar digitala verktyg och kritiskt förhållningsätt till digitala verktyg. Nedan följer ett citat ur Lgr 11 som de anser problematiskt:

Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. (Skolverket 2019, kap 1, s.7–8)

I citatet framgår tydligt vad fritidshemmets verksamhet ska erbjuda. Lärarna och jag är samstämmiga i åsikten om att ett utvecklingsarbete bör ske. Argumentationen bygger på en uppfattning av att digitala verktyg är en naturlig del av elevernas vardag. Tidigare studier visar att de flesta nyttjar digitala verktyg dagligen (Samuelsson,



2014; Sveriges riksdag, 2016)) Tolkat utifrån de faktorerna har fritidshemmet en del utvecklingsarbete att utföra för att skapa en undervisning som bygger på elevernas intresse, behov och erfarenheter vilket tydliggörs i citatet;

Undervisningen i fritidshemmet ska stimulera elevernas utveckling och lärande samt erbjuda eleverna en meningsfull fritid. Detta ska ske genom att undervisningen tar sin utgångspunkt i elevernas behov, intressen och erfarenheter (Skolverket 2019, kap 4, s.22)

Utvecklingsarbetet bedrivs via en aktionsstudie där en ökad digitalisering sker genom att digitala verktyg och digitala lärresurser görs tillgängliga i verksamheten. Detta möjliggör en verksamhet där eleverna erbjuds utveckla digital kompetens och ett källkritiskt förhållningsätt. Det kan relateras till min och pedagogernas uppfattning om vad som anses vara centrala element i elevernas vardag. Till följd av denna process där digitala verktyg blir en naturlig del i verksamheten så vill jag genom aktionsstudien bidra med kunskap om hur lärare och elever i verksamheten upplever förändringen. För att synliggöra hur en ökad digitalisering upplevs av individerna så genomförs webbaserade frågeformulär med lärare och elever före och efter aktionerna. I aktionerna används deltagande observationer för att skapa ytterligare förståelse för hur deltagarna upplever förändringen när de agerar i den. Utifrån de webbaserade frågeformulärens och observationerna framgår olika faktorer som synliggörs och tolkas via teoretiska analysbegrepp och skrivs fram i tematiseringar.

I utvecklingsarbetet kommer begrepp som *ökad digitalisering* och *digitala verktyg* användas. Jag vill förtydliga begreppet ökad digitalisering och beskriva hur det tolkas i föreliggande studie. Med en ökad digitalisering menar jag att det i verksamheten kommer skapas en undervisningsmiljö där digitala verktyg görs tillgängliga för eleverna. Digitala verktyg kan framstå som ett omfattande begrepp. En definition av begreppet är ett samlingsnamn för olika digitala och tekniska hjälpmedel så som dator, Ipad, mobiltelefon, webbtjänster etc. ("digitala verktyg", 2017, 22 mars). I aktionerna används främst Ipad som digitalt verktyg. Med motivationen att det fritidshem som studien genomförs på har begränsade digitala resurser. Ipad är i princip det digitala verktyg som finns tillgängligt för en större grupp elever samtidigt. En större tillgång till ipads är en förutsättning, kopplat till min pedagogiska grundsyn som bygger på att utveckling och lärande sker i sociala interaktioner.



2 Tidigare forskning

I detta avsnitt behandlas tidigare forskning utifrån tematiseringar, *Digitala verktyg som resurs i elevers kunskapande, lärares digitala kompetens centralt element för tillämpning* och *digitala verktyg som inspirationskälla*. Forskningsfältet för digitala verktyg på fritidshemmet tycks vara tämligen begränsat. Forskningen som behandlas kan därav vara genomförd på andra verksamheter än fritidshemmet. Dock framkommer det element i forskningen som kan tänkas vara generaliserbara även i fritidshemmets verksamhet. Elementen som framställs i forskningen kan relateras till arbetet med digitala verktyg. Den forskning som redogörs för utgår mestadels från sociala kontexter, vilket kan kopplas till min syn på hur utveckling och lärande sker. Det beskrivs utifrån att utveckling och lärande sker i sociala interaktioner.

2.1 Digitala verktyg som resurs i elevers kunskapande

Skolans verksamheter ska idag bedriva undervisning som anpassas efter elevernas behov, utifrån aspekten om en likvärdig utbildning. Digitala verktyg kan i sammanhanget vara en stödjande resurs för elever med behov av hjälpmedel. Det finns studier som visar hur digitala verktyg stimulerar och stödjer elever i sitt kunskapande. Glimstedt m.fl. (2017) redogör i sin rapport för hur digitala verktyg kan användas för att stödja elevers läsintrasse. Elever möter idag flertalet olika former av läs och skrivande genom sin uppväxt. Resultaten indikerar att det centrala området där läs- och skrivinläring sker är genom digitala verktyg, vilket kan relateras till andra studier som visar på att elevers användande av digitala verktyg ökar i takt med att världen digitaliseras (Samuelsson 2014; Sveriges riksdag 2016). Vidare pekar forskare på vikten av att pedagoger i skolans verksamheter har kompetensen att skapa didaktiska lärtillfällen där rätt verktyg erbjuds för att bidra och stödja eleverna i kunskapandet, utifrån behov och syfte (Glimstedt m.fl. 2017). De beskriver läs- och skrivprocesser som ett förlopp som tenderar att ske i sociala relationer och sammanhang. Mycket av det lärande som idag sker menar Glimstedt m.fl. (2017) sker genom digitala verktyg och således skapar en form av informellt lärande. Grunderna till resonemanget bygger på forskarnas åsikt om att merparten av elevernas vardag spenderas i någon form av relation med digitala verktyg eller medier. Det innebär att det har utvecklats från att vara ett komplement i vardagen till att framstå som en digital krets. Vidare anses detta vara ett komplext sammanhang ur skolans perspektiv. Det kan tolkas vara svårt att utforma en undervisning där alla behov tillgodoses, då elevernas kompetens påverkas av dess relation och erfarenheter till verktygen (a.a.). Att individens relation och erfarenheter till digitala verktyg påverkar individens digitala kompetens finns det tidigare studier som visar.

I takt med att samhället förändras, spenderar människor mer tid med digitala verktyg och medier. Tidigare forskning har framställt att det är i dessa sammanhang som mycket av elevers läs- och skrivutveckling sker. Elevers medverkan och användande av digitala verktyg och medier som ett sätt där det sker ett informellt lärande har belysts i flera studier (Falkner, 2007; Glimstedt m.fl., 2017). Informellt lärande är enligt Jensen (2011) ett lärande som sker på individens villkor. Det bygger på individens intresse och är oreglerat, vilket innebär att tydliga mål ej är framskrivna. Att informellt lärande sker ger Falkner (2007) exempel på i resultatet av sin studie. Hon genomförde intervjuer med ungdomar där de återger att de genom



chattfunktioner kommunicerar med varandra, som leder till en utvecklad skrivutveckling.

Flera studier visar att elever betraktar digitala verktyg som en möjlighet att påverka sitt eget kunskapande (Blomgren, 2016; Brevik & Davies, 2016; Glimstedt m.fl., 2017). Genom att tillgängliggöra digitala verktyg för eleverna så skapas möjligheter för eleverna att utforska och kunskapa efter behov och intresse. Genom digitala verktygs otaliga funktioner skapas förutsättningar för elever att inta kunskap med hjälp av olika sinnestryck. Möjligheten att kombinera skapar större förutsättningar för eleverna att utvecklas

Vidare visar Thunberg och Swärds (2015) resultat hur digitala verktyg kan vara hjälpmedel för elever med svårigheter. De beskriver digitala verktyg som en resurs för individer med kognitiva svårigheter. De utgår från elevernas läs- och skrivutveckling där kommunikation är en vital faktor i denna process. De framställer digitala verktyg som ett samlingsverktyg där en rad stödfunktioner finns. Utgår vi från en verbal kommunikation så beskriver de olika resurser som kan förstärka den. De menar att du kan använda dig av exempelvis bild, text eller teckenspråk som externa hjälpmedel. Vid skrivsvårigheter så menar de att de digitala verktygen exempelvis kan bidra med talsyntes, tangentbord, stavningskontroll. Ett klargörande är att det saknas forskning som visar på om beskrivna hjälpmedel faktiskt har någon positiv effekt över sikt, men tanken på att de finns tillgängliga skapar en möjlighet att ge individerna i en verksamhet en chans till likvärdig utbildning (a.a.).

Sammanfattningsvis så kan det tydas att studier visar på att digitala verktyg blir en allt större del av det forum där läs- och skrivutvecklingen sker. Att elever tenderar till att i anslutning till digitala verktyg och medier utveckla informellt lärande. Utifrån den faktorn att de digitala verktygen idag möjliggör olika tillvägagångsätt som utifrån behov och intresse kan stimulera utvecklingen. Studierna visar också att digitala verktyg bidrar med en rad olika hjälpmedel. Sätts dessa komponenter i relation till varandra så kan det upplevas tänkvärt att fundera över hur lärarnas förhållningsätt till digitala verktyg påverkar elevernas utveckling. I nästkommande avsnitt behandlas betydelsen av lärarnas digitala kompetens.

2.2 Lärares digitala kompetens, centralt element för tillämpning

Nedan visar tidigare forskning att en ökad digital kompetens hos lärarna bidrar till ett mer kontinuerligt nyttjande. Enligt Sveriges riksdag (2016) så ökar användningen av digitala verktyg i skolans verksamhet. Individens digitala kompetens påverkas av dess relation till den och en ökad användning leder således till en ökad kompetens. Sätts detta i relation till Forslins (2020) forskningsstudie så kan det upplevas som relevant. Studien var ett kvalitetsutvecklande projekt där två forskare skapade undervisningssituationer med digitala verktyg som en lärargrupp fick utföra i elevgrupp. Lärarna fick kollegialt utvärdera och forskarna som medverkande fungerade som bollplank. Forskarna deltog i form av observationer och genomförde intervjuer och reflekterande samtal med lärarna. Resultaten visar på att kollegialt reflekterande och ett ökat medvetet användande bidrog till att digitala verktyg blev en naturlig del av verksamhetens undervisning. Studiens resultat visar att det är av stor vikt för en ökad användning av digitala verktyg, att de i det kollegiala



sammanhanget finns individer som kan bistå med god kompetens och erfarenhet för att utmana övriga i arbetslaget. (a.a.).

Vidare beskriver Sveriges riksdag (2016) att lärarnas roll tenderar att förflyttas från undervisning till lärande. I takt med att elevers intresse för digitala verktyg ökar och att det blir en del av skolans verksamhet, förändras också kraven på lärarens roll i sammanhanget. Lärarens roll går från att planera undervisning till att ge eleverna verktyg för att själva kunna bidra till sitt eget lärande. Utifrån förändringen menar de att kraven på ökad digital kompetens ses som nödvändigt för att utvecklas i takt med hur verkligheten förändras. Krav ställs inte bara på lärarna utan även på ledningen och huvudmannen. Det kan kopplas till vad Forslings (2020) resultat skildrar. Lärarna i en verksamhet bör erbjudas tillfällen eller tillvägagångsätt där digital kompetensutveckling kan ske. Detta menar Sveriges riksdag (2016) bör vara en ledningsfråga.

I en kunskapsöversikt som Hysten (2013) genomfört framträder vikten av att kompetensutveckling bidrar till en positivare attityd till digitala verktyg. När lärarna ges möjlighet till kompetensutveckling, tycks det bidra till en positivare attityd och ett ökat användande. Han menar att det påverkar eleverna i deras utveckling av digital kompetens (a.a.) Studien visar att en utvecklad pedagogisk digital kompetens bidrar till en positivare attityd och ökad användning. Något som forskning visar har effekt på elevernas digitala utveckling och inställning till digitala verktyg. Samuelsson (2014) menar att om lärarna har en utvecklad digital kompetens så ges också möjligheten att forma en undervisning som bidrar till att eleverna utvecklar en digital kompetens.

Kontentan visar att lärarens inställning och digitala kompetens påverkar huruvida undervisningen kommer innefatta digitala verktyg. Det är betydande med tanke på den utveckling som sker och tenderar att bli allt mer digitaliserad. Huvudmannens roll i processen har visat sig vara betydelsefull ur olika aspekter. Det bör ha en förståelse för hur undervisningen förändras i takt med tiden och på så sätt ge lärarna kompetensutveckling, som således leder till en verksamhet där digital kompetens kan utvecklas oavsett individ.

2.3 Digitala verktyg som inspirationskälla

Hur kan fritidshemmet uppfylla det centrala elementet att utgå från elevernas intressen och skapa en verksamhet som upplevs som meningsfull fritid? I tidigare avsnitt har det redogjorts för hur digitala verktyg bidrar till att eleverna kan känna inflytande och delaktighet i att påverka sin egen utveckling. Hur lärarna och ledningens inställning till de digitala verktygen påverkar kompetensen. En hög digital kompetens bidrar till en positivare attityd till användandet. Ett ökat brukande av digitala verktyg i verksamheten kan öka möjligheterna att eleverna upplever en meningsfull fritid. Utifrån den synvinkeln att studier i tidigare avsnitt även visar på att merparten av dagens elever tenderar att använda digitala verktyg dagligen och att den utvecklingskurvan inte verkar att avta utan snarare öka. Hur påverkas eleverna av de digitala verktygen och de digitala gemenskaperna?

Forsling (2020) redogör för att en mer utvecklad pedagogisk digital kompetens medför att digitala verktyg blir en naturlig del av verksamheten, vilket bidrar till en



ökad inspiration och motivation hos eleverna. I studien utformade lärarna aktiviteter som förskoleeleverna inspirerades av. Utifrån olika uppdrag fick eleverna ta kort som de i efterhand samtalade kring. Resultaten visade att barnen inte konsumerade verktygen längre utan att de framstod ett sammanhang där en produktion pågick. Denna typ av resultat visar även en studie som genomförts internationellt. På 8 olika skolor i Skottland genomförde Burden m.fl. (2012) en studie där de gav eleverna tillgång till varsin Ipad. Genom denna process uttryckte eleverna en självständighetskänsla och en höjd motivationsnivå till att kunna påverka sitt lärande. Detta möjliggjorde att deras digitala kompetens ökade. Resultatet av elevernas åsikter kan kopplas till tidigare redovisade studier om att eleverna tilläts att variera sina arbetsformer utifrån behov och intressen. Forslings (2020) och Burden m.fl. (2012) resultat visar att när digitala verktyg görs tillgängliga så utvecklas de sociala relationerna mellan individer.

I användandet av digitala verktyg skapas och främjas sociala relationer och detta bidrar till en ökad motivation. Utifrån det kan det framstå som relevant att skapa en förståelse för lärares och elevers perspektiv på vad digitala verktyg och medier innebär. Med utgångspunkt i Wernholms (2020) studier som fokuserade på barns digitala gemenskaper. Studierna genomfördes i hemmen men fyller en funktion i sammanhanget. Syftet var att studera barns digitala gemenskaper och hur relationer och lärande ter sig i dem och dess påverkan. Det framkommer en problematik i barn och vuxnas olika perspektiv på hur en lekplats gestaltar sig. Det uppstår en problematik då vuxna kan sakna förståelse för barns uppfattning av vad en lekplats innebär. Barns lekplatser kan idag inte beskrivas som fysisk miljö eller en digital värld utan är beroende av varandra, en digital lekplats. Deltagandet i digitala lekplatser eller gemenskaper är relationskapande och motivationshöjande. Att det främjar barnens lärande och utveckling (a.a.). Digitala verktyg framställs som ett motivationshöjande verktyg som fångar eleverna i undervisningen. Blomgren (2016) beskriver i sin fallstudie att elever uttrycker att tillgången till digitala verktyg i verksamheten bidrar till en ökad motivation. Det kan jämföras med Burden m.fl. (2012) resultat som beskriver liknande resultat där varje individ fick förfoga över Ipad. I både Blomgren (2016) och Burden m.fl. (2012) framställs elevens inflytande och delaktighet i kunskapandet, som möjliggjordes av tillgången till digitala verktyg som det centrala i motivationshöjandet.

Med hänsyn till vad Forsling (2020) beskrivit tidigare om digital kompetens, att det är betydelsefullt för att skapa en verksamhet där digitala verktyg nyttjas. Så framgår tendenser som kan tyckas påverka varandra i relation till Blomgren (2016) och Burden m.fl. (2012) resultat. Pedagogernas utvecklade digitala kompetens bidrar till en undervisningsmiljö där eleverna utmanas, utvecklar digital kompetens och ges förutsättningar. Det i sin tur ger eleverna förmågan att självständigt söka kunskap, som i nästa skede ökar motivationen vilket tidigare resonemang redogör för.

Tidigare har det redogjorts för hur en ökad tillgänglighet av digitala verktyg påverkar och fungerar som motivationshöjande för eleverna i skolans olika verksamheter. Det finns även studier som visar på hur barn och ungdomar använder sig av digitala gemenskaper och medier som en plattform där sociala relationer skapas och främjas (Falkner, 2007; Malmsten & Hedlund, 2013; Samuelsson, 2014; Wernholm, 2020).



Tillika nyttjas det som en motivation-och lusthöjande effekt. I en studie med syftet att förstå hur barn och ungdomars datorspelande påverkar individen genomförde Falkner (2007) intervjuer och enkäter. Studien utgick ifrån digitala gemenskaper där barn interagerade med varandra i sociala kontexter. Hon deltog dessutom i olika lan och tog fram mimesis som ett begrepp för att förklara digitala verktygens roll i leken. Hon beskriver intåget i den digitala världen som en avslappnad process där de i en fiktiv värld kan interagera utan krav från verkligheten. Intåget i dessa socialt inriktade digitala gemenskaperna relaterar eleverna ofta till specifika platser som de befinner sig på när de spelar. Även det som en faktor där du distanserar dig från verkligheten. Malmsten och Hedlund (2013) beskriver liknande faktorer som barnen pekar ut i relation till digitala gemenskaper. De utgår från ett socialt perspektiv, motivationen och inspirationen i digitala gemenskaper relateras till barnens skapande av fiktiva spelfigurer som representerar sig själva. Ett aktivt deltagande utvecklar din digitala kompetens som kan leda till en maktposition, som i en förlängning kan påverka din sociala status.

Deltagande i digitala gemenskaper påverkar inte bara motivationen till lärande utan även det sociala relationskapandet utvecklas i brukandet av digitala verktyg. Genom Samuelssons (2014) studie synliggjordes en olikhet i elevernas digitala kompetens. En bidragande faktor till det var elevernas sociala kapital och hur tillgången till digitala verktyg ter sig i hemmet. Det tycks som att tillgången till digitala verktyg spelar en betydande roll för relationskapandet och i vilken mån det sociala påverkas. En avsaknad av digitala verktyg påverkar inte bara förutsättningarna till att utveckla en digital kompetens utan även hur dina sociala relationer skapas, vilket styrks av Wernholms (2020) studie. Men det som kan relateras till Samuelssons (2014) är att oavsett hur du påverkas av dina livsvillkor så redogör Falkner (2007) för att merparten av de individer hon intervjuat beskriver deltagandet i digitala gemenskaper som en viktig del ur en social kontext. Det motiveras genom social gemenskap där de interagerar utifrån samma intressen. I dialogen diskuteras inte enbart digitala händelser utan samtal förs även utifrån vardagliga händelser. Detta bidrar till gemenskap och känslan av en tillhörighet.



3 Teorianknytning

I detta avsnitt beskrivs min syn på hur lärande och utveckling sker. Detta för att skapa en förståelse för studiens design. Vidare kommer det även redogöras för samhälls- och människosynen för att skapa en förståelse för hur aktionsforskningen uttrycks, designas och analyseras. Vidare redogörs det för teoretiska analysbegrepp som är centrala i analysen av den data som aktionsforskningen genererar. De teoretiska analysbegreppen utgår från och kan relateras till min pedagogiska grundsyn och den tidigare forskning som framställts.

3.1 Min pedagogiska grundsyn

En aktionsforskning grundar sig enligt Denscombe (2018) på att utveckla verksamheten utifrån en social praktik. Socialt lärande och interaktioner är en viktig beståndsdel i min pedagogiska grundsyn, som ligger till grund för designen av föreliggande studie. Min syn på hur utveckling och lärande sker utgår från det sociokulturella perspektivet.

Säljö (2017) beskriver Vygotskij som den mest framträdande förespråkaren inom det sociokulturella perspektivet, Perspektivet innebär att det finns en syn på att utveckling och lärande sker i sociala interaktioner och kontexter. Inom det sociokulturella perspektivet beskrivs olika begrepp som är centrala för hur synen på utveckling och lärande sker. Mediering innebär att människor använder redskap och verktyg för att förstå dess omvärld och hur vi agerar i den. Vidare redogörs det för två olika verktyg, de språkliga och materiella. De språkliga redskapen kan relateras till hur människor kommunicerar, vilket exempelvis kan förstås som språk, bokstäver, siffror och är kopplade till kulturer som innehar en historia. Materiella redskap liknas vid fysiska redskap. Det innebär att människan är i behov av fysiska redskap för att kunna genomföra saker. Dock framställs även ett tredje redskap, det kulturella. Det innebär att de språkliga och fysiska redskapen bör ses i ett sammanhang. Det innebär att ett fysiskt redskap inkluderar språkliga uttryck. Ipad är ett exempel på ett sådant kulturellt fysiskt redskap. Vidare myntades även begreppet proximala utvecklingszonen som innebär att en individ behöver utmanas på en högre kunskapsnivå än den nuvarande för att utvecklas. I det skeendet är en kamrat eller lärare viktig för att utmana och stötta i utvecklingen. För att knyta samman mediering och den proximala utvecklingszonen så använder vi begreppet appropriation som innebär att beskriva och förstå ett lärande. Vidare innebär det att människan tar till sig kulturella redskap och skapar en förståelse och praktisk kunskap för användandet. Detta sker genom interaktion med andra människor. Språket är det mest centrala redskapet för hur utveckling sker inom det sociokulturella perspektivet. Vygotskij menar att det är genom kommunikation som vi utvecklas och förstår omvärlden (a.a.)

Aktionerna kommer vara utformade på så vis att eleverna kommer vara varandras resurser då eleverna besitter olika digitala kompetenser. Detta relateras till den proximala utvecklingszonen och att lärande sker i sociala interaktioner, vilket innebär



att eleverna i vissa fall kan behöva stöttning av en kamrat eller lärare för att förstå eller genomföra delar i aktiviteterna. Min syn på lärande innebär att lärande sker i sociala sammanhang, detta behöver inte innebära att lärande måste ske i fysiska miljöer utan att de kan ske i digitala medier eller plattformar. Att lärande sker i sociala relationer i anslutning till digitala verktyg och medier styrks av tidigare forskning (Burden m.fl, 2012; Falkner, 2007; Forsling, 2020; Glimstedt m.fl, 2017; Wernholm, 2020). Det faktum att tidigare forskning även redogör för en ökad användning av digitala verktyg av barn och ungdomar (Falkner, 2007; Samuelsson 2014; Sveriges riksdag 2016) utgör en grund i min uppfattning om hur utveckling och lärande sker. Vidare innebär det att jag har en syn på att vi bör utbilda eleverna till att bli flexibla självständiga individer som är mottagliga för förändringar. Utifrån min samhällssyn anser jag att verkligheten ständigt förändras och i takt med det bör varje individ lära sig att anpassa sig. Detta kopplas till de begrepp som redogjordes för i anslutning till det sociokulturella perspektivet, mediering och appropriering. De digitala verktygen kan tänkas utgöra ett medierande redskap, ett kulturellt sådant. Som varje individ bör utveckla sin kompetens kring och lära sig att hantera och som kan liknas vid en appropriering.

När vi föds så tenderar vi att socialiseras in i den kontext vi lever upp i. Det avspeglar sig i hur vi ser på kunskap och människor och vilka beteenden och kunskaper vi kommer utveckla (Stensmo, 2007). Det anses vara en stor byggsten i min pedagogiska grundsyn. I takt med en ökad digitalisering och samhällets förändring så menar jag att varje individ är beroende av sociala relationer. Det är genom dessa som vi utvecklas. Detta kopplas till den proximala utvecklingszonen. Individer som föds in i samhället behöver utvecklas och lära utefter den tid vi lever i. Därför menar jag att det är av stor vikt att varje individ skapar sociala relationer till andra individer med vidare kunskap som kan bidra med ytterligare kunskap och utmaningar som leder till en ständig utveckling i takt med samhällets förändringar.

Min syn på utveckling och lärande utgår från att varje individ besitter en inre motivation till att vilja lära sig. Att motivationen går att finna genom att erbjuda elever chansen att lära genom det som är det centrala i deras vardag. Tidigare har det framställts för tolkningen av de digitala verktygen som en tydlig artefakt i elevernas vardag. Således menas att tillgången till centrala faktorer, vilket utgör elevernas vardag och den kontext de är bekväma i kan medföra att den inre motivationen till utveckling och lärande kan finnas. Vidare beskrivs de teoretiska analysbegreppen som knyter an till min pedagogiska grundsyn men även till tidigare forskning som beskrivits i sammanhanget.

3.2 Teoretiska analysbegrepp

Den insamlade data som studien genererar analyseras utifrån centrala teoretiska begrepp som synliggörs och beskrivs utifrån min pedagogiska grundsyn och tidigare forskning. I detta avsnitt beskriv vilka teoretiska analysbegrepp som analysen utgår från och dess betydelse i sammanhanget.

Hur påverkas lärare och eleverna i en verksamhet av en ökad användning av digitala verktyg i undervisningen? Med utgångspunkt i detta redogörs det för *motivation*, *inflytande*, *digital kompetens* och *kunskapande resurs* som fyra teoretiska



analysbegrepp som ligger till grund för analysen. Således beskrivs nedan en redogörelse för hur de används och tolkas i utvecklingsarbetet.

Begreppet *motivation* tolkas och analyseras i utvecklingsarbetet utefter Klingbergs (2016) beskrivning om inre motivation, vilket myntades i anslutning till elevers deltagande i aktiviteter. Han beskriver Edward Deci teori om self-determination som kan översättas till självbestämmande. Teorin beskrivs som en faktor där du som individ drivs till att vilja genomföra saker. Han menar att det finns tre centrala faktorer som påverkar motivationen, autonomi, kompetens och sammanhang. Han beskriver autonomi som företeelser som du vet bör genomföras men där individen själv påverkar när, hur och var. Kompetens innebär att du upplever en ökad motivation vid en känsla av att du klarar uppgiften. I anslutning till det kan det innebära att du löser en uppgift med din kompetens och som utvecklar en vidare kompetens. Sammanhang framställs som den sista faktorn. Sammanhang innebär att om individen har en vidare förståelse för hur kunskapen och kompetensens kan förstås i ett sammanhang. Att individen ser ett syfte eller mening med kunskapen. Att skapa förståelse för en kunskap och sammanhang som tidigare inte förstods (a.a.).

Genom att skapa aktioner där deltagandet är frivilligt så kan det tydas hur tillgången till de digitala verktygen upplevs och påverkar elevernas och lärarnas deltagande i aktionerna. Utifrån self-determination teorin kan både kompetens och sammanhang relateras till min pedagogiska grundsyn. Kompetensen kan relateras till den proximala utvecklingszonen och att lära i sociala relationer. Att utveckla sin kompetens genom att utsättas för lagom svåra uppgifter där du kan behöva stöttning av en annan individ för att vidare utveckla ny kompetens. Den sista faktorn sammanhang, kan kopplas till min syn på de digitala verktygens roll i samhället och min människo- och samhällssyn. De digitala verktygens roll i samhället tenderar att bli mer och mer central och därav kan lärare och elever relatera det till dess vardag. Hur påverkas elevernas motivation till att delta i aktionerna utifrån de centrala faktorerna som beskrivits i self-determination teorin.

Inflytande och *digital kompetens* kan kopplas till två faktorer, autonomi och kompetens som beskrivits i anslutning till Klingbergs (2016) teori self-determination ovan. Inflytande relateras till autonomi i den mån att aktionerna är frivilliga att delta i men också ur den aspekten att eleverna och lärarna själva kan påverka om, hur och i vilken utsträckning deras deltagande och lärande sker. Även hur eleverna uppfattar aktiviteterna genom att det möjliggörs eget inflytande i aktionerna. Kompetens kan jämföras med den digitala kompetensen vilket används som ett begrepp där eleverna och lärarnas digitala kompetens påverkas i takt med att aktionerna genomförs. Synliggörs det att deras digitala kompetens påverkas i deltagandet.

Begreppet *Kunskapande resurs* innebär elevernas förmåga att själva kunna inhämta kunskap och ha tillgång till resurser som kan behövas i deras kunskapande. Begreppet är framtaget och grundar sig i tidigare forskning som visar på att digitala verktyg och digitala läresurser kan bistå eleverna med hjälpmedel i kunskapandet (Blomgren, 2016; Brevik & Davies, 2016; Glimstedt m.fl., 2017; Thunberg & Swärd, 2015). Exempel på sådana hjälpmedel är rättstavningsprogram, miniräknare, tillgången till internet etc. Det kan innebära att eleverna i mindre utsträckning är i behov av lärarna



i verksamheten. Hur möjliggörs detta i aktionerna genom att de digitala verktygen blir en del av undervisningen.

Motivation, inflytande, digital kompetens och kunskapande resurs är teoretiska analysbegrepp som synliggörs i tidigare forskning och som kan kopplas till min pedagogiska grundsyn. Därav är begreppen relevanta och används som en röd tråd i utvecklingsarbetet.



4 Syfte och mål

Det aktuella fritidshemmets lärare uttrycker en oro att inte förmå att leva upp till det arbete som sker med att utveckla elevers digitala kompetens, källkritiska förhållningssätt och användandet av digitala verktyg. Detta är något som eleverna ska ges förutsättningar att utveckla enligt Lgr11 (Skolverket, 2019). Lärarna uttrycker en önskan om att få inspiration i hur undervisning kan ske genom digitala verktyg och således utveckla verksamheten. Processen med ökad digitalisering kan möjliggöra att eleverna utvecklar en digital kompetens och ett källkritiskt förhållningsätt. I utvecklingsarbetet vill jag synliggöra hur lärare och elever i en verksamhet påverkas av eller upplever en ökad digitaliserad undervisning genom att använda digitala verktyg och digitala lärresurser i undervisningen.

- ❖ Vad händer när undervisningen utgår från barns intressen och erfarenheter av digitala verktyg?
- ❖ Hur påverkas lärarnas inställning till användandet av digitala verktyg i undervisningen genom en ökad digitalisering?



5 Metod

I detta avsnitt redogörs det för studiens design och vilka beståndsdelar den innefattar. I första skedet beskrivs min tolkningsmodell av relationen mellan aktionsforskning och systematiskt kvalitetsarbete, vilket utgör studiens design. När en aktionsforskning skall bedrivas så medför det forskningsetiska principer som bör uppfyllas och även detta redogörs det för i avsnittet.

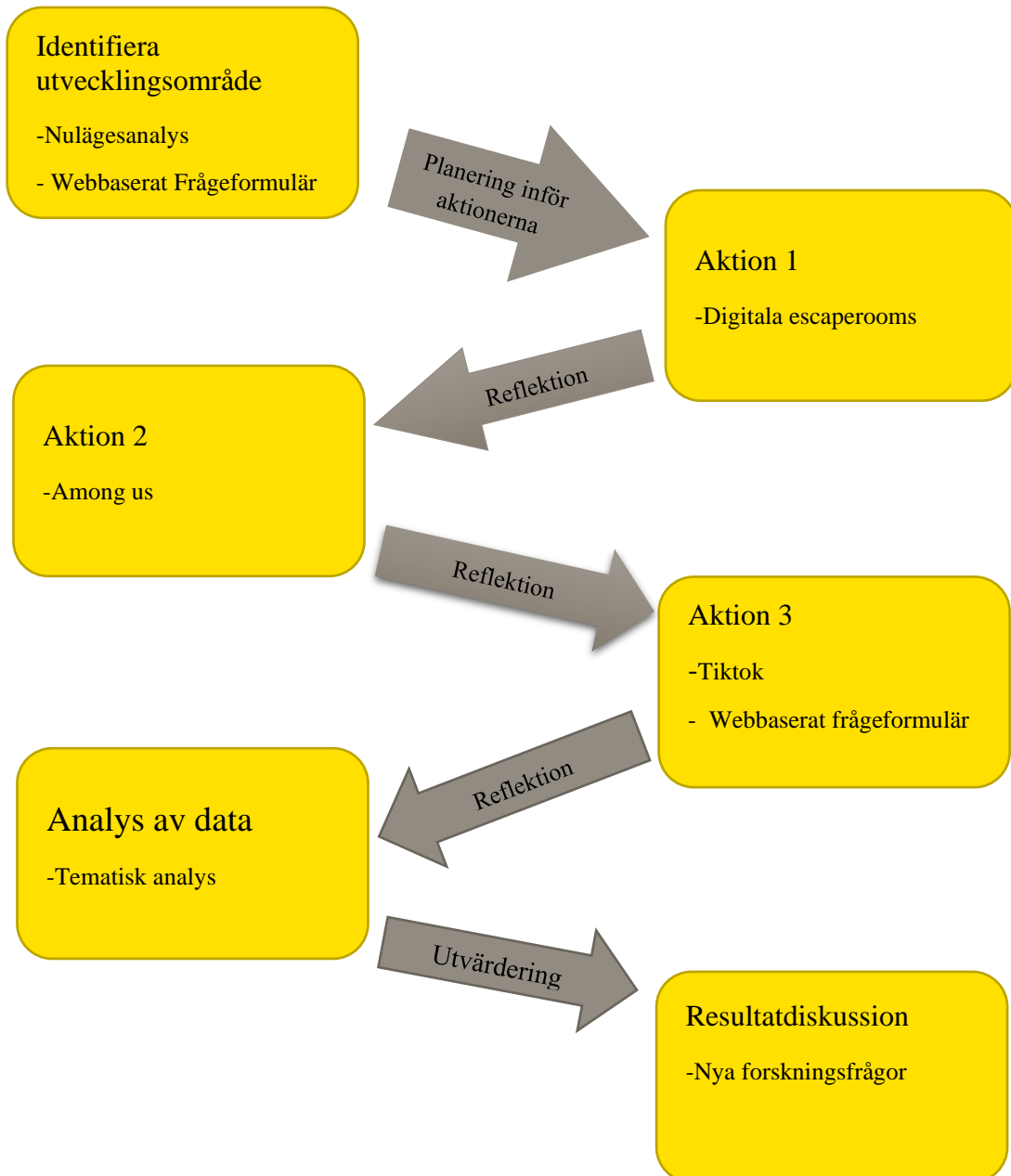
5.1 Aktionsforskning och systematiskt kvalitetsarbete

Tidigare har det redogjorts för att utvecklingsarbetet lutar sig mot det sociokulturella perspektivet. Det kan kopplas till den form av metodologi som benämns vid aktionsforskning. Denscombe (2018) beskriver aktionsforskning som en metod för att lösa verkliga praktiska problem i en verksamhet. Utifrån syftet att skapa en mer utvecklad verksamhet. Deltagarna i en aktionsforskning beskrivs som aktiva deltagare där de utgår från sociala interaktioner (a.a.). Detta i enlighet med det sociokulturella perspektivet.

Forskare beskriver olika modeller för hur en aktionsforskning konstrueras. Rönnerman (2012) beskriver aktionsforskning som en process där utgångspunkten vilar i verksamhetens praktik. I verksamheten framställs mål för hur utveckling kan ske med syftet att utveckla verksamheten. Att det i processen skapas en bredare förståelse hos läraren, inte enbart utifrån resultaten utan således genom att läraren får en bild av hur olika ageranden i processen påverkar kontexten. Hon beskriver begreppet bottom-up perspektivet som innebär att forskaren skapar frågor och utmanar deltagarna för att se om förändring sker. I en aktionsforskning skapas en spiral som bygger på fyra delar, planera, agera, observera och reflektera. Vidare menar hon att aktionen består av att du planerar en aktion med tydligt syfte. Genomför den som praktiker, både genom att agera och observera för att senare reflektera över vad som sker (a.a).

Rönnermans (2012) framställning om aktionsforskningen som spiral synliggör element som kan liknas vid Håkanssons (2017) beskrivning om hur ett systematiskt kvalitetsarbete bedrivs i skolans verksamheter. Systematiskt kvalitetsarbete är ett utvecklingsarbete med strävan att utveckla en verksamhet. I syftet att leva upp till det centrala innehållet, mål och riktlinjer som skrivs fram i Lgr 11 (Skolverket, 2019). Det framställs tre centrala delar i ett systematiskt kvalitetsarbete, vilka är innehåll, process och metoder. Med innehåll menas syftet. Vilka mål, krav och riktlinjer tenderar det systematiska kvalitetsarbetet förväntas bidra till att uppfylla. Med processer inkluderas arbetet med uppföljning, utvärdering och utveckling. Metod syftar till vilka tillvägagångsätt som används för insamling av data, och i ett vidare skede bearbetas och analyseras (a.a.).

Utifrån Rönnermans (2012) aktionsforskningspiral och Håkanssons (2017) beskrivning av systematiskt kvalitetsarbete, har centrala faktorer tagits fram och skapat en modell över hur processen konstrueras och som användas i utvecklingsarbetet.



(Figur1. Min egen modell av aktionsforskningsprocessen)

Ovan synliggörs den arbetsprocess som studiens design vilar på vilket relateras till aktionsforskning och det systematiska kvalitetsarbetet. Aktionsforskningsprocessen



inleds med att identifiera utvecklingsområdet. Vidare skapas tre olika aktioner, aktion 1, aktion 2 och aktion 3. Därefter sker en analys av data som genererar ett resultat som diskuteras i en resultatdiskussion.

I samband med att en praktisknära aktionsforskning sker så medför det vissa forskningsetiska dilemman som bör uppfyllas. I nästa avsnitt framställs hur de uppfylldes.

5.2 Forskningsetiska dilemman

När utvecklingsarbetet berör andra deltagare krävs det att vissa krav och samtycken genomförs och uppfylls. En aktionsforskningstudie medför etiska dilemman som forskaren bör ta hänsyn till, *informationskravet*, *samtyckeskravet*, *konfidentialitetskravet* och *nyttjandekravet* (Vetenskapsrådet, 2017). Nedan följer en summering av vad begreppen innebär och hur det togs hänsyn till i relation till forskningsstudien.

Enligt Vetenskapsrådet (2017) innebär *informationskravet* att du som forskare informerar studiens deltagare om studien syfte, tillvägagångsätt och deras rättigheter i studien. Det framgick att deltagandet var frivilligt och att deltagandet när som kunde avslutas. Rektor, vårdnadshavare och lärare informerades via ett informationsbrev (se bilaga 1,2,3). Vid första mötet med deltagarna upprepades informationen som var av vikt utifrån syfte och deltagande för att försäkra mig om att de fanns förståelse för rättigheterna kopplat till deltagandet. Eleverna fick inget personligt informationsbrev utan hade tillgång till vårdnadshavarnas informationsbrev men eleverna informerades i anslutning till studiens uppstart.

Vetenskapsrådet (2017) beskriver vidare *samtyckeskravet* som en del av studien där deltagarna ska medge tillstånd till att delta i studien. Således även sitt medgivande till att dokumenteras i studien. Elever under 15 år som medverkar i studien skall ha vårdnadshavares medgivande. I forskningsstudien uppfylls samtyckeskravet genom att vårdnadshavare och lärare fick skriva under och således ge sitt godkännande till sitt eget eller barnets deltagande. Godkännande av samtycket skedde genom att de undertecknade och lämnade in informationsbrevet med samtyckesblanketten (se bilaga 2,3).

Konfidentialitetskravet och *nyttjandekravet* framställs av Vetenskapsrådet (2017) som det villkor som inbegriper hur deltagarna och innehållet framställs i studien. Det innebär att forskaren säkerhetsställer att den data och information som samlas in inte går att relatera till dess sammanhang som den utförts i. Det skall framgå att insamlad data endast nyttjas utifrån studiens syfte och att allmänheten inte har tillgång till information rörande studien. Det informerades deltagarna om i informationsbrevet. Det redogjordes för att den data som samlades in raderas efter avklarad studie. Den text som finns kvar är den som framträder i studiens resultat. Forskaren säkerhetsställer att den data som framträder inte kan relateras till dess kontext.

Vidare ansågs att en extra tydlighet angående studiens syfte och hur den redovisas behövdes beskrivas för deltagarna. Det gjordes genom informationsbrevet och samtyckesblanketen. Deltagarna fick dessutom uttrycka sitt godkännande till deltagandet verbalt i anslutning till genomförande. Med hänsyn till aspekten att det i



dokumentationen av aktionerna och i resultatredovisningen kunde framgå fotografier som förstärker sammanhanget. I nästkommande stycke beskrivs vilka metoder som används för att identifiera utvecklingsområdet och nulägeanalysen.

6 Identifiera utvecklingsområdet

I denna inledande fas av aktionsforskningsprocessen redovisas hur utvecklingsarbetet ringades in, vad som skulle utvecklas och varför? Problemmområdet identifierades utifrån den nulägeanalys som framkom i samtal med lärarna i verksamheten. Det var även i denna fas som det första inledande webbaserade frågeformuläret med lärarna genomfördes för att skapa en förståelse för deras uppfattningar angående digitala verktyg och hur de användes i verksamheten. Men för att skapa en tydligare förståelse av problemområdet följer nu en beskrivning.

Nulägeanalys

I detta avsnitt beskrivs fritidshemmets dåvarande kontext, hur utvecklingsområdet ringades in och dess relation till verksamhetens önskade utveckling. På fritidshemsavdelningen gick cirka 40 inskrivna elever från årskurs 2 till 6. Skolan var belägen i södra Sverige. Det arbetade två lärare i verksamheten, varav en utbildad och en utbildad.

I samråd med lärarna på fritidshemmet synliggjordes att undervisningen inte uppfyllde det önskade målen att erbjuda eleverna möjligheten att utveckla sin digitala kompetens och källkritiska förhållningsätt till digitala verktyg och medier. Nedan beskrivs exempel på delar av det centrala innehållet i fritidshemmets kapitel och skolans uppdrag som lärarna upplevde problematiskt att leva upp till:

Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. (Skolverket 2019, kap 1, s7-8)

Digitala verktyg och medier för kommunikation. (Skolverket 2019, kap 4, s24)

Digitala verktyg för framställning av olika estetiska uttryck. (Skolverket 2019, kap 4, s24)



Utvecklingsbehovet ansågs ligga i att skapa en verksamhet där digitala verktyg var en naturlig del av undervisningen. Som en åtgärd för att erbjuda eleverna möjligheten att utveckla förmågor som kopplades till det centrala innehållet och skolans uppdrag.

Begreppet undervisningsmiljö innebär att en plats skapas där lärare planerar, genomför och utvärderar en undervisning. Ett lärande i undervisningen kan ge olika resultat. Den undervisning som tenderar att ge effektivast utfall är den med tydligt framskrivna mål av lärandet som förväntas ske (Pihlgren, 2017). Vidare beskrivs det för hur utvecklingsarbetet kan förstås utifrån de didaktiska frågorna *vad* och *varför*?

Utvecklingsarbetet syftade till att utveckla verksamhetens arbete med att ge eleverna möjlighet att utveckla digital kompetens och ett källkritiskt förhållningsätt till digitala verktyg och medier. Ur lärarnas perspektiv ges det uttryck för en minskad inspiration till arbetet med digitala verktyg. Avdelningen som lärarna arbetade på ligger avskilt från skolan. På avdelningen var bristen på digitala verktyg stor. Det fanns en laptop med tillhörande projektor. I skolans byggnad fanns tillgång till ett 15-tal ipads. Lärarna beskrev det som besvärligt att frakta ipads fram och tillbaka mellan skola och fritidshemmet och därav avstod från användandet. Till följd av det genomfördes en aktionsstudie som bestod av en undervisningsmiljö med tydliga kopplingar till aktionens syfte och det centrala innehållet i Skolverkets (2019) Lgr11. Det digitala verktyget som användes i aktionerna var Ipad.

Webbaserade frågeformulär

För att skapa en tydligare bild av utvecklingsområdet och lärarnas personliga relationer till ämnet ville jag inhämta data i form av kvalitativa data vilket gjordes via ett webbaserat frågeformulär. Detta för att skapa en dokumentation av lärarnas åsikter som vidare kunde användas och analyseras och som sedan kunde betraktas och ställas i relation till studiens syfte. Ett webbaserat frågeformulär beskrivs som effektivt i småskaliga samhällsforskningsprojekt och möjliggör ett enklare arbete med databearbetningen. Frågeformuläret möjliggör att respondenterna inte påverkas av forskaren och att svaren blir standardiserade. Vidare beskrivs det att ett webbaserat frågeformulär möjliggör att du kan variera frågornas utformning. Det innebär att respondenterna inte upplever frågeformuläret som enformigt och således som uttråkande, eller fastnar i ett svarsmönster vid exempelvis rangordningsfrågor (Denscombe, 2018).

De webbaserade frågeformulären genomfördes före och efter aktionerna med lärarna, med syftet att samla in data som kan analyseras i relation till studiens syfte och frågeställningar. Detta innebar att lärarna fick besvara frågor innan aktionerna för synliggörandet av attityder och nyttjande av digitala verktyg, privat och i yrket. (se bilaga 4).

I framtagandet av de webbaserade frågeformulären utgick designen från de fördelar som Denscombe (2018) beskriver om webbaserade frågeformulär. Det skapades ett frågeformulär med varierande frågetyper. Syftet med det var att respondenterna fick besvara frågorna i form av rangordningsfrågor, kryssfrågor, korta svarsfrågor och frågor som krävde motiveringar. Webbaserade frågeformuläret skapades med ett



innehåll som bygger på Denscombe (2018) checklista för vad som bör ingå i ett frågeformulär. Vidare beskrevs frågeformulärets syfte och innehåll, respondenternas rättigheter utifrån de forskningsetiska principerna, att frågorna följde en tydlig struktur och att forskarens kontaktuppgifter fanns tillgängliga. Innan frågeformuläret användes i studien prövades det på individer som inte deltog i studien. Det skapade en förståelse för hur frågorna uppfattades och om det utvanns relevanta svar. I enkäterna svarade lärarna följande.

Lärarna som svarade på enkäterna var två till antalet och det möjliggjorde att det framställdes tydligt att lärarna var samstämmiga i sina åsikter och att verksamheten tycks präglas därefter. De uttrycker att det finns både för och nackdelar med användandet av digitala verktyg. Digitala verktyg anses vara en tillgång för eleverna både som kunskapande och i sociala sammanhang. Eleverna bör ges möjligheten att utveckla sin kompetens och källkritiska förhållningsätt till det som sker i digitala verktyg. Lärarna uttrycker sin digitala kompetens som grundläggande men där en utav dem uttryckligen beskriver ett bristande intresse för spelvärlden, men samtidigt uttrycker att den inte är främmande för nya läroämnen. Det betyder att läraren vill lära sig att använda spelvärlden på ett pedagogiskt sätt. Digitala verktyg används inte frekvent i verksamheten och när de används så är det i form av att diskutera vad som händer på sociala medier eller i form av filmskapande. Den bristande användningen menar dem beror på bristen på tillgång till tillfredställande material.

Sammanfattningsvis så uttrycks det i enkäterna en vilja till att använda sig av spelvärlden för att möta barnens intressen, behov och erfarenheter. Det som hindrar detta beskrivs som bristen på tillgång av digitala verktyg och tid och synliggörs när de svarar på frågan om hur ofta eleverna använder digitala verktyg. Eleverna nyttjar detta väldigt sällan i undervisningen.

Denscombe (2018) beskriver även nackdelar med webbaserade frågeformulär. Han menar att framtagandet av frågorna kan leda respondenterna in i en struktur som inte utgör svar utifrån egna uppfattningar. Vidare redogör han för forskarens möjlighet att kontrollera sanningshalten i respondenternas svar. Detta kompliceras då ett webbaserat frågeformulär sker på distans vilket inte ger forskaren möjligheten att utläsa exempelvis ansiktsuttryck. Utifrån beskrivna nackdelar påtalades behovet av ytterligare metoder för att skapa en mer trovärdig och tillförlitlig förståelse för om den kvalitativa data som samlades in och analyserades även kan verka mer tydligt generaliserbar för andra kontexter. Därav fanns det behov för ytterligare metoder för datainsamling och dessa redogörs det för vidare i nästa del.

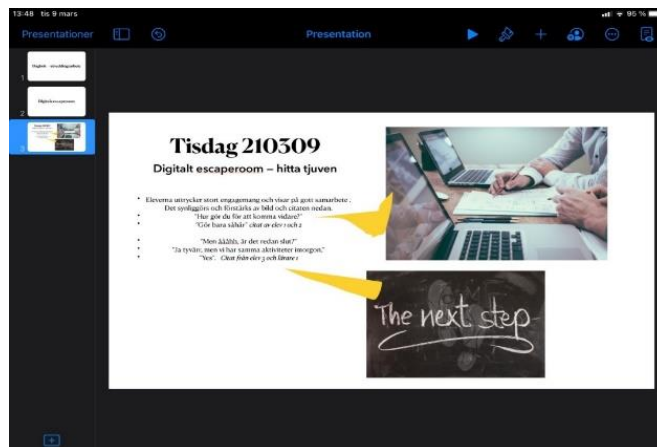
6.1 Planering inför aktionerna

I planeringen inför aktionerna togs en digital dagbok fram för dokumentationen. Som det tidigare nämnts skapades ett webbaserat frågeformulär för eleverna för synliggörandet av elevernas relationer och uppfattningar om digitala verktyg. En central plats skapades för aktionerna och vidare uppstod problematik i nedladdningen av apparna som skulle användas i aktionerna. I planeringen reflekterades det för hur lärarnas deltagande skulle ske. Elementen som beskrivits ovan redogörs för vidare i kommande delar.

6.1.1 Digital dagbok som metod för dokumentation

I val av datainsamling så nyttjades flera olika metoder för att skapa en bredare bild av hur aktionerna uppfattades av såväl lärare som elever. Därav valdes att skapa en digital dagbok där det i direkt anslutning till aktionerna gavs möjligheten att i både skrift och bild uttrycka det som observerades. Detta resonemang bygger på en önskan om att skapa förutsättningar att enkelt kunna anteckna det som uppfattades i aktionerna. I aktionerna användes deltagande observationer med syftet att skapa förståelse för hur eleverna uppfattade aktionerna när de var aktiva i dem. Att genomföra deltagande observationer beskriver Denscombe (2018) som en kvalitativ datainsamlingsmetod för hur individer agerar i en händelse, ett inifrån perspektiv. Han menar att det krävs ett deltagande i aktiviteterna. Vidare användes något som Denscombe (2018) beskriver som deltagande som observatör. Det innebar att deltagarna var medvetna om forskarens deltagande och syfte men att forskaren deltog i aktiviteterna och således gavs möjligheten till observation av handlingar, uttryck och åsikter. Han beskriver vikten av att tydligt utforma en metod för fältanteckningar. Han menar att fältanteckningar bör skrivas ner i anslutning till dess uttryck då han menar att det mänskliga minnet är selektivt och bräckligt (a.a.).

Med utgångspunkt i det framställs för hur jag tog fram en strategi för dokumentationen av aktionerna. Dokumentationen under aktionerna genomfördes via en dagbok. Dagboken var digital och genomfördes via en Ipad och en app som heter Keynote.



(Bild 1, en skärmdump av en påhittad observation som beskrivs via appen keynote)

Denna form av dokumentation ansågs vara lättillgänglig och kunna användas utifrån Denscombes (2018) redogörelse angående fältanteckningar. Aktionerna genomfördes till större delen i fritidshemmets lokaler och således gavs tillgång till internetuppkoppling. Att som observatör använda en ipad möjliggjorde en kombination av bild och text. Ipaden fanns med under aktionerna där det med elevernas samtycke redan under aktionen gavs möjligheten att kombinera bild och text i ett gemensamt dokument. Det möjliggjorde att i direkt anslutning till aktionens slut kunde reflekteras över handlingar och uttryck. Chansen att det framkom data som



inte utspelade sig minimerades således. Kombinationen av bild och text kunde dessutom förstärka varandra och är således två delar som utgör kvalitativa data. Nu har det redogjorts för hur datainsamlingen genomfördes före aktionerna via nulägesanalysen, webbaserade frågeformulär och hur dokumentationen av aktionerna sker. Vidare framställs varför det genomfördes webbaserade frågeformulär med eleverna inför aktionerna.

6.1.2 Framtagande och resultat av elevenkäterna.

I läroplanen Lgr11 framgår det att fritidshemmets aktiviteter skall utgå från elevernas erfarenheter, behov och intressen vilket i sin tur skall ge eleverna en meningsfull fritid (Skolverket 2019). Utifrån detta argument skapas tre aktioner som bygger på elevernas intresse, erfarenheter och behov. Att använda webbaserat frågeformulär som ett tillvägagångsätt där eleverna kunde beskriva sina erfarenheter och vad deras intresse låg i användandet av digitala verktyg. Ett webbaserat frågeformulär framtogs som således även testades på enstaka elever utanför den kontext som studien skulle genomföras i. I detta prov av enkäten framkom att frågorna upplevdes svåra att tolka för eleverna, därav togs beslutet att delta vid genomförandet av enkäterna. Jag läste och förklarade frågorna för eleverna, eleverna svarade och antecknades av lärare. Mitt deltagande gjorde att de principerna som Denscombe (2018) beskriver som positiva vid ett webbaserat frågeformulär i stor utsträckning inte kunde uppfyllas. Eleverna kan ha påverkats av mitt sätt att beskriva frågorna vilket kan ha påverkat elevernas svar. Förändringen till min medverkan medförde möjligheten att kunna avläsa elevernas ansiktsuttryck. Det kan användas för att förstärka eller förkasta elevernas sanningshalt i svaren. Sammanfattningsvis användes de webbaserade frågeformulären med elevgruppen för att skapa en förståelse för deras relation till digitala verktyg och för att inhämta information om vad eleverna gjorde med digitala verktyg. Detta för att skapa aktioner som eleverna kände igen sig i. (se bilaga 5).

Elevernas användande av de digitala verktygen utanför fritidshemmets verksamhet beskrivs i enkäterna som väldigt omfattande. Det framkom i enkäterna att de tillbringade stor tid med eller i anslutning till digitala verktyg. Mestadels av eleverna ansåg sig besitta en god digital kompetens. På frågan vilka digitala verktyg och vad de tillbringar sin tid till så återger eleverna att det i största utsträckning använde både mobiltelefon och ipad/lärplatta dagligen med syftet att de uttryckte sig har stort nöje i användandet. Eleverna spelade spel och tittade på filmklipp eller video. Det problematiska som framkom och som kan relateras till lärarnas oro i nulägesanalysen var att de verkar ha en samsyn om användandet på fritidshemmet. Eleverna uttryckte att digitala verktyg används mindre än 1 gång i veckan och att eleverna gärna såg ett större användande av digitala verktyg i verksamheten.

6.1.3 Digitala rummet

När elevernas webbaserade frågeformulär var genomförda så behövdes det skapa en plats som aktionerna kunde utgå från. Aktionerna utgick från ett rum på fritidshemmet som benämns vid digitala rummet i sammanhanget. Ipads gjordes tillgängliga under aktionerna utefter aktiviteternas syfte. I aktionerna som beskrivs skapas en undervisningsmiljö med tydliga syften. Detta bygger på Pihlgrens (2017) beskrivning av hur en undervisningsmiljö effektivt används. Inom ramen för aktionernas syften ges eleverna friheten att skapa, påverka och lösa uppgifterna utefter behov, intressen,



erfarenheter och inflytande. Vid klargörandet av vilken plats aktionerna skulle utgå från behövde ipadsen förberedas för användning. Det var vid denna tidpunkt som problematik uppstod.

6.1.4 IT, ett motstånd för användandet av digitala verktyg

Under planeringsfasen inför aktionerna framkom motstånd i utformandet av aktionerna. Detta problem fick kämpas för att kunna lösas och det handlade om skolans IT.

Informationsteknik, IT, är ett samlingsbegrepp för de möjligheter som skapats genom framsteg inom datateknik och telekommunikation ("it", 19 februari, 2021)

Verksamhetens internet var bristfällig i många rum och tillgången till ipads på fritidshemmet nästan obefintlig. Lärarna hade redan uttryckt det i enkäterna men det faktumet fick erfaras i planeringsfasen av aktionerna. Utifrån den aspekten att utveckling och lärande anses ske i sociala interaktioner så behövdes tillgången till flertalet funktionsdugliga ipads. Jag fick därav låna ipads från skolans verksamhet.

När enkäterna med lärarna och eleverna genomförts, studerades svaren och placerades i relation till nulägesanalysens önskade utveckling. Då bestämdes vilka olika delar som aktionerna skulle innefatta. Behovet låg i att ladda ner apparna Among us och Tiktok. Det var också här som mina visioner och skolans bristfälliga IT krockade. På ipadsen som lånats av skolan fanns det ingen möjlighet att själv kunna ladda ner apparna. I processen att tillgängliggöra apparna så fick kommunens IT-avdelning kontaktas som vidare hänvisade till en privatperson som arbetade i kommunen. Privatpersonen kunde hjälpa mig att få ner apparna men för att kunna hjälpa mig så behövde hon stöldnummer på varje ipad, då varje ipad var kopplad till ett specifikt konto. Efter några dagar återfanns till slut tillgången till apparna Among us och Tiktok, om en på ett mindre antal ipads än tidigare önskat. Men väl där var det dags att börja planera upp aktion 1.

Innan vi går in på hur aktionerna planerades och genomfördes och vilka reflektioner som framkom beskrivs lärarnas roll i aktionerna.

6.1.5 Lärarnas roll i aktionerna

Inom aktionsforskning bedrivs praktisk forskning i en verksamhet och det leder oundvikligt till att de yrkesverksamma lärarna på ett eller annat sätt kopplas till aktionerna. I aktionerna som verkställdes planerades det inte för ett aktivt lärardeltagande. Vilket kan tyckas märkligt utifrån utvecklingsarbetets syfte som innebar att se hur lärarna uppfattade en ökad användning av digitala verktyg och läresurser i undervisningen. Meningen med detta utgick från tre centrala element som studien analyseras mot, motivation, inflytande och digital kompetens.

Aktionsforskningstudier syftar till att i viss mån handleda yrkesverksamma lärare i kompetensutveckling. Det kan anses som problematiskt i den aspekten att lärarna tvingas utvärdera sin egen uppfattning om hur undervisningen föreligger. En handledning bygger på att forskare och lärare aktivt kan diskutera vad som sker och



hur arbetet kan fortgå, vilket kan tydas svårt i diverse fall. Men handledning kan också ses som en process där lärarna utvecklar varandra i positiv riktning (Rönnerman, 2012). Med anledning av hur en handledning i anslutning till aktionsforskningen kan uppfattas på skilda vis och vid avsaknaden av en utvecklad relation till lärarna i verksamheten så skapades lärarnas roll i aktionerna utifrån begreppet motivation. Tidigare har det redogjorts för Klingbergs (2016) begrepp inre motivation som en del i de teoretiska analysbegreppen. Inre motivation utgår från autonomi, kompetens och sammanhang.

Hur kopplas de tre byggstenarna utifrån förklaringen av inre motivation till lärarnas roll i aktionerna. Lärarna i verksamheten uttryckte i nulägesanalysen att arbetet med digitala verktyg behövde utvecklas i relation till det centrala innehållet i Skolverkets (2019) Lgr11. Lärarna har en förståelse för att utveckling bör ske. Utifrån det perspektivet får lärarna på eget initiativ välja att ställa frågor, delta och undersöka vad som sker i de olika aktionerna. Genom att de tre aktionerna bygger på olika aktiviteter synliggörs olika arbetssätt för hur lärarna kan använda digitala verktyg i verksamheten. Kravet att använda digitala verktyg var de medvetna om, genom aktionerna kan de inspireras till hur, var och när de vill undervisa genom digitala verktyg och lärresurser. Lärarna uppmuntras förhoppningsvis till deltagande i aktionerna och således ges möjligheten att utveckla sin digitala kompetens. Det kan tänkas skapa en motivation till aktivare deltagande och användande. En förståelse kan skapas för i vilket sammanhang digitala verktyg kan nyttjas och således skapar en vidare förståelse för att digitala verktyg tenderar att mer och mer bli en del av elevernas vardag.

Sammanfattningsvis beskrivs lärarnas roll i aktionerna som att de inte tvingades till deltagande utan att lärarna själva skulle skapa en förståelse och intresse för hur digitala verktyg och digitala lärresurser kan nyttjas i en verksamhet utifrån en teori om påverkan av den inre motivationen. Vidare följer nu en redovisning av aktionernas tidsintervall och det centrala innehåll som aktionerna lutar sig mot.

6.1.6 Aktionsforskningens process

Nedan beskrivs det centrala innehåll och utdrag ur skolans uppdrag som lärarna har en oro att inte kunna leva upp till och även det som de tre aktionerna lutar sig emot (se bilaga 6);

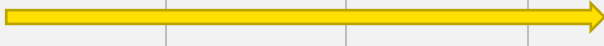

Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. (Skolverket 2019, kap 1, s7-8)

Digitala verktyg och medier för kommunikation. (Skolverket 2019, kap 4, s24)



Digitala verktyg för framställning av olika estetiska uttryck. (Skolverket 2019, kap 4, s24)

Det kan relateras till elevernas önskan om ett ökat användande av digitala verktyg i verksamheten utifrån behov, intressen och erfarenheter. Således skapades en aktionsforskningsprocess som utgick från tre olika teman. Vilka bygger på elevernas intressen, behov och erfarenheter men som alla tre samtidigt kan kopplas till det centrala innehållet och skolans uppdrag som lärarna uttrycker sig inte kunna leva upp till. Nedan följer ett schema som tydliggör tidsintervallen för när de olika momenten förelåg.

	Måndag	Tisdag	Onsdag	Torsdag	Fredag
Innan aktion	Frågeformulär				
v.1	Digitala escaperooms	Digitala escaperooms	Among us	Among us	
v.2	Tiktok - Filmskapande	Tiktok - Filmskapande	Tiktok - Filmvisning		
Efter aktion	Frågeformulär				

(Figur 2, Tidsintervallen för aktionsforskningsprocessen)

Aktionerna genomfördes under en två-veckorsperiod. Innan och efter actionerna genomfördes webbaserade frågeformulär med elever och lärare för att skapa ytterligare förståelse av verksamheten och den personliga uppfattningen om hur undervisningen med digitala verktyg föreligger. Nu har det redovisats övergripande för hur aktionsforskningen utformades. Vidare skall nu varje aktion beskrivas var för sig och vilka reflektioner som framkom i actionerna.

7 Aktion 1 – Digitala escaperooms

Aktion 1 var den första actionen som genomfördes. Eleverna gavs möjligheten att i par eller i grupp lösa diverse digitala escaperooms som skapats. Ett digitalt escaperoom kan definieras som ett digitalt spel där deltagaren ska lösa ett pussel av ledtrådar. Genom att klara olika svårigheter erhålls ledtrådar som tar dig vidare mot slutet. Nedan beskrivs förberedelserna, genomförandet och vilka reflektioner som uppkom.

7.1 Planera, iscensätta och genomförande

I första actionen erbjöds eleverna att lösa digitala escaperooms Det var en aktivitet där eleverna fick lösa ledtrådarna genom sociala interaktioner. Det centrala innehållet i Lgr 11 (Skolverket, 2019) som actionen lutar sig mot är beskrivet i läroplansplaneringen (se bilaga 6)

Utifrån det centrala innehållet gavs eleverna möjligheten att på ett lustfyllt sätt i interaktion med varandra utveckla sina förmågor att kommunicera tankar, känslor och



åsikter samt diskutera för att tillsammans lösa de uppgifter som befann sig i de digitala escaperoom. Inför första aktionen krävdes en hel del planering och framtagande av material. En undervisningsmiljö skapades som utgick från det digitala rummet. Med syftet att erbjuda eleverna möjligheten att utgå från egna behov, intressen och erfarenheter. Helt i enlighet med hur fritidshemmet uppdrag föreligger.

Undervisningen i fritidshemmet ska stimulera elevernas utveckling och lärande samt erbjuda eleverna en meningsfull fritid. Detta ska ske genom att undervisningen tar sin utgångspunkt i elevernas behov, intressen och erfarenheter (Skolverket 2019, kap 4, s22)

Med detta i åtanke så erbjöds eleverna digitala escaperooms med diverse ämnesinnehåll. Motivet var att eleverna själva kunde påverka deras val av svårighetsgrad och innehåll utifrån behov, intresse och erfarenheter. Den enda restriktionen som användes var hur eleverna genomförde aktiviteten. Att den skulle ske i social interaktion, vilket innebar att eleverna inte fick genomföra aktiviteterna enskilt. Eleverna fick däremot erbjudandet att använda var sin ipad. Detta grundas i min pedagogiska grundsyn som innebär att utveckling, lärande och kunskapande sker i sociala sammanhang. Detta möjliggjorde att eleverna kunde dela kunskaper i enlighet med den proximala utvecklingszonen.

I det digitala rummet framställdes papperslappar där möjligheten till digitala escaperooms framgick. De nåddes via QR-koder som placerades ut på golvet. Vid QR-koderna framgick de digitala escaperoomens namn, innehåll, språk och svårighetsgrad. De digitala escaperooms som gjordes tillgängliga var hämtade från en grupp på Facebook (2021, 12 mars). (Se bilaga 7 för QR koder) I gruppen delger medlemmarna digitala escaperoom som kan användas i verksamheterna. I aktionen användes redan färdigställda digitala escaperooms främst av två anledningar. Att skapa ett digitalt escaperoom för någon som inte var van skulle ta alltför lång tid, en tid som inte fanns för att möjliggöra utförandet i den mån som önskades. Den andra anledningarna kan kopplas till den första. Det var att eleverna skulle erbjudas olika innehåll och svårighetsgrader. Detta var inte möjligt om allt skulle vara skapat på egen hand. Därav valdes redan befintliga digitala escaperooms. När QR-koderna sedan placerats på golvet iscensattes aktionen.

Under två dagar fick eleverna möjligheten att genomföra digitala escaperooms utefter intresse och frivilligt deltagande. I introduktionen av aktionen så samlades elevgruppen för att förklara aktivitetens syfte och instruktioner. Vidare beskrevs vad ett digitalt escaperooms var, hur du skannade en QR-kod och det synliggjordes för elevgruppen ett digitalt escaperooms utseende och format. Med syftet att ge alla eleverna en grundförståelse för hur de kunde använda sig av aktivitetens delar. Det tydliggjordes för variationen i innehåll och svårighetsgrad genom att det visades upp ett exempel. När sedan introduktionen var klar fick elevgruppen utforska och genomföra aktiviteten utefter eget behov och intresse.

Genom hela aktionen deltog jag genom deltagande observatör, vilket innebar att jag närvarade i den miljö som eleverna befann sig i. I anslutning till det fördes fältanteckningar och fotografier togs som sedan framställdes i den digitala dagboken.



Detta som en process att samla in kvalitativa data att analysera i relation till de andra aktionerna och de webbaserade frågeformulären.

7.2 Reflektion

Den första reflektionen som gjordes under aktionen dök upp i direkt anslutning till inledningen. Bara genom att ta fram ipads och placera dem på bordet gjorde att elevernas intresse fångades. En orostanke inför uppstarten av aktionen var hur det skulle fungera att förklara för eleverna om en helt ny upplevelse. Men som beskrivits innan så bidrog elevernas intresse för ipads till att de lyssnade på mina instruktioner och uttryckte åsikter och nyfikenhet i anslutning till aktiviteten.

- Får vi göra vilket vi vill? Fröken får vi hjälpas åt ifall vi inte förstår? (Elev 1)

I citatet ovan uttrycker en elev sin tanke om att samarbete kan vara välbehövligt i aktiviteten. Något som också bevisligen skulle ske. En ytterligare reflektion var hur eleverna i inledningen tog var sin ipad för att lösa var sitt digitalt escaperoom. Av en ren slump eller påverkade av varandra så visade det sig att flertalet av eleverna valde att lösa samma escaperoom. Eleverna upptäckte tidigt att de var tvungna att ha läst en barnbok för att kunna lösa ledtrådarna. Det visade sig att ingen av eleverna hade gjort det och kunde därför framstå som problematiskt. Min första reaktion var att eleverna nu skulle ge upp, men inte. Denna problematik gjorde att eleverna fördes samman och en social gemenskap skapades där lärande skedde i sociala relationer. Detta skapade en nyfikenhet hos eleverna som från början valt ett annat escaperoom. Nyfikenheten gjorde att de eleverna valde att avsluta sina dåvarande och kliva in i den sociala gemenskapen som hade skapats.



(Figur 3, Här synliggörs elevernas arbetsgång, från arbete i par till ett socialt lärande i grupp.)



På bilderna ovan synliggörs processen från att eleverna arbetar enskilt till att övergå till mindre grupperingar som slutligen sluter samman hela gruppen. När hela elevgruppen är samlad så synliggörs en mängd olika lärande som eleverna inte själva reflekterar över. Lärande som sker på deras villkor och därför kan kännetecknas som informellt lärande.

- Hur stavas Widholm? (elev 1)
- W, i, d, h, o, l, m. (elev 2)
- Tack! (elev 1)

Olika former av lärande kunde ske utöver det som aktionen syftade till. Ovan beskrivs hur två elever i samspel med varandra hjälps åt att bokstavera ett namn. De tvingades till samspel för att lyckas skriva rätt svar på ledtråden och ta sig vidare i spelet. Det sociala lärandet främjades således i denna aktion. Eleverna kom i samråd med varandra på den briljanta idén att använda sig av Google.

- Vad ska jag söka på? (elev 3)
- Testa att söka på spökspanarna? Om vi alla hjälps åt går det nog snabbare och enklare att lista ut svaret. (elev 4)

Några av eleverna gick och hämtade flera ipads för att kunna hjälpas åt att leta efter svaren. Denna process möjliggjorde att ständiga diskussioner mellan eleverna pågick och vid olika tillfällen utbrast eleverna att de hittat relevanta saker. Detta resulterade i att enskilda elever genomförde högläsning medan övriga tyst, stillsamt och nyfiket lyssnade på innehållet. Allt i sin iver över att lösa ledtrådarna.

Två elever som av olika anledningar inte deltog från början ansluter nyfiket till övriga gruppen. En av eleverna blir genast nyfiken och deltar i gemenskapen. Den andra eleven strövar nyfiket runt för att beakta händelserna. Efter en stund blir även den eleven en i gemenskapen. De två nya eleverna tycks läsa in situationen väl och anpassar sitt sätt att bidra till den övriga gruppens beteenden, vilket innebär att eleverna deltar med var sin ipad och söker efter svaren. Aktiviteten fortgår i en lång stund och alla elever bidrar efter eget intresse och kunskaper. Någon läser högt medan någon annan söker efter informationen själv. Efter en tids sökande uppstår diskussioner om innehållet. Diskussionen engagerar eleverna men fortlöper under demokratiska principer, alla får föra sin talan och åsikt.

- Han heter Peter! (elev 1)
- Nej nej, hon heter Hannah, äsch vi provar var sitt så får vi se vilket det är (elev 2)

På detta vis fortlöpte aktiviteten till dess att en elev efter en lång stund utbrister en önskan om att göra något annat och elevens önskan godkändes. Det påverkade övriga i elevgruppen som även avslutade aktiviteten.

Lärarnas deltagande i aktionen var som det beskrivits tidigare, frivilligt. Den lärare som deltog vid aktionen upplevdes visa intresse för det eleverna gjorde. Läraren var intresserad av vad som hände men var inte delaktig i elevernas sökande av svaren. Det som gjorde att en reflektion uppstod var att läraren kom fram för att diskutera



syftet och elevernas lärande i aktionen. Läraren menade att den var imponerande över det sociala samspelet som skedde mellan eleverna och att det i processen uppstod väldigt mycket lärande som var kopplat till deras egna intressen, behov och erfarenheter. Att eleverna tycktes utmanas i sitt lärande utan sitt eget medvetande om lärandet.

8 Aktion 2 – Among us

I aktion två erbjuds eleverna att spela ett online baserat digitalt sällskapspel. Spelet går ut på att 4–10 deltagare spelar i en bana. Av deltagarna är allt från en till fyra imposters som ska försöka förstöra banan eller ta död på de andra deltagarna som kallas crewmates. Deras uppgift i spelet är att tillsammans lista ut vilken av deltagarna som är imposters samtidigt som de ska hjälpas åt att lösa olika task, eller även kallat uppdrag. Vidare beskrivs hur aktionen planerades, iscensattes, genomfördes och reflekterades över.

8.1 Planera, iscensätta och genomförande

Tiden var inne för aktion två att förberedas, iscensättas och genomföras. Aktionens syfte är kopplat till och beskrivet i den läroplansplanering som innefattar alla tre aktionerna (se bilaga 6).

I aktionens förberedelser ingick det att hitta en instruktionsvideo som kunde användas för att introducera aktionens innehåll. Via Youtube hittades en video där en man spelade samtidigt som han pratade och förklarade spelets logik och funktioner (se bilaga 8). Innan det definitiva beslutet i att använda Among us så testades spelet att spela med fyra individer utanför verksamheten. Detta för att skapa en egen förståelse och vetskap för hur spelet förelåg. Spelet framstod direkt som mindre avancerat. Min grundsyn utgår från socialt lärande och därför beslutades att eleverna tillsammans skulle få se, inspireras och reflektera över spelet utifrån videon. Med filmklippet startades aktionen upp genom att eleverna tillsammans fick titta på filmklippet och i anslutning till det gavs eleverna möjligheten att diskutera om spelet i stort men också samtala om innehållet i videon.

När videon var slut så var det dags att spela. Elevernas kunskaper och kompetenser var väl utvecklade så någon vidare instruktion om spelet behövdes inte. Det begränsade antalet ipads gjorde att några elever fick dela på en ipad. Detta fyllde en funktion i sammanhanget. De elever som aldrig spelat innan kunde sitta med en mer erfaren spelare och på så vis studera spelets logik och funktioner. Aktionen utspelade sig i två olika omgångar. Som uppstart inför andra omgången fick eleverna möjligheten att se en instruktionsvideo som beskrev och gav tips på hur eleverna kunde göra för att vara en bra imposter (se bilaga 8). Därefter fick eleverna återigen spela utifrån samma principer som i omgång ett. Några fick spela enskilt medan andra fick spela i par. Aktionen pågick således under två dagar och det var ett aktivt elevdeltagande.



8.2 Reflektion

Inledningsvis visades en instruktionsvideo för att ge eleverna en uppfattning av spelet och dess uppbyggnad och regler. Redan då börjar eleverna samtala och diskutera utifrån egna erfarenheter och upplevelser av spelet. Eleverna som inte spelat tidigare får spelets logik, funktioner och regler förklarade för sig. Eleverna diskuterar videons innehåll och de ord och begrepp som framkommer.

Efter att introduktionen och filmvisningen var klar så fick en del elever spela i par. Kontentan blev således att många av eleverna var hjälpsamma och ville anta utmaningen att lära sina kamrater.



(Bild 2, Visar hur en elev lär en annan elev hur spelet ska spelas.)

- Jag kan inte det här, fröken! (elev 1)
- Men du kan spela med mig så lär jag dig. (elev 2)

Reaktionen från eleven som uttryckte sin oro över att inte kunna spela förändras snabbt till en positiv upplevelse där eleven ofta påtalade sitt nöje i att ha lärt sig spela och få göra det tillsammans med sina vänner.

Kommunikationen i aktionen är från början tudelad. Eleverna som spelar enskilt har svårt att hantera situationen med att diskutera med övriga. Eleverna som däremot spelar i par upptäcker snabbt att de bör diskutera med varandra och ta fram strategier för hur de på bästa sätt tar sig an uppgiften i spelet. En regel som fanns i anslutning till spelet var att eleverna enbart fick diskutera med varandra under emergency meetings. Det krävdes att en elev var normbrytande för att få eleverna att förstå syftet med emergency meetings. En elev som i spelet var avliden fick inte under några omständigheter avslöja vem som dödat. En sådan situation uppstod efter en tids spelande. Vidare möjliggjorde det att hela gruppen fick ta ett kortare uppehåll och en diskussion uppkom då elevgruppen behövde ett tydliggörande av varför regler finns och bör följas.

Efter den mindre kontroversen fortsatte spelandet och eleverna utvecklade sin förståelse och kompetens i spelet. Detta tydliggjordes genom att eleverna började diskutera med varandra om deras teorier och händelser som inträffade.



- Sluta följa efter den, gå till höger i stället! (elev 1)
- Vi röstade på den blå för att den följde efter oss hela tiden. (elev 2)
- Ja mig med, jag röstar också på den. (elev 3)
- Hörni, såg ni att den lila stod och spanade? (elev 4)

Vidare i aktionen kunde det tydas att eleverna med mindre erfarenhet av spelet tog efter de mer erfarna spelarna. Detta synliggjordes genom att de härmade beteenden där de försökte lura andra spelare att de inte hade rollen som imposters. Allt eftersom lärde sig eleverna att leva sig in i rollerna i spelet. Eleverna som till vardags inte tar stor plats i verksamheten gavs möjligheten att glänsa då dessa elever tycktes besitta högre kompetens om och hur spelet skulle spelas.aktionen möjliggjorde att de eleverna blev inkluderade i verksamheten på ett nytt sätt. Deras kunskaper om spelet var mer utvecklade än lärarnas. En av lärarna blev nyfiken och anslöt till gemenskapen och satte sig med en av eleverna. En diskussion uppstod mellan läraren och eleven där eleven fick lära ut.

- Okej, nu vill jag lära mig. Du får visa och förklara. (lärare)
- Jaha, men nu är jag död och kan bara göra task (elev)
- Men vart hittar jag kartan? (lärare)
- Den runda symbolen uppe i hörnet! (elev)
- Om jag går runt på kartan och gör mina uppdrag, vad händer då? (lärare)
- Om du gör alla task så vinner vi! (elev)

Det som sker i denna konversation är hur läraren aktivt söker kunskap om spelets funktion och logik samtidigt som eleven besitter den kunskapen som läraren söker. Läraren upplevs vilja skaffa kunskap för att förstå elevens perspektiv i aktiviteten och vad som egentligen händer med eleverna när de spelar spel. I denna process uppstår socialt lärande i form av socialt samspel. Det sociala samspelet har tydliggjorts tidigare som en kompetens som främjades under aktionen, både i relationen mellan elever samt i relationen mellan elev och lärare.

9 Aktion 3 – Tiktok

Den sista aktionen var tänkt att utforska hur eleverna tog sig an filmskapandet med utgångspunkt i en för dem känd social media. Nedan beskrivs hur planering, iscensättning och genomförandet av aktionen fortlöpte. Aktionen inbegrep filmskapande via Tiktok.

9.1 Planera, iscensätta och genomförande

Den tredje och sista aktionen som genomfördes gjordes tillgänglig för eleverna under tre dagar. Eleverna gavs möjligheten att skapa och uttrycka sig i film. Tanken med denna aktion var att eleverna skulle ges frihet att själva skapa och uttrycka sig i film.



Det centrala innehållet som aktionen utgick från presenteras i läroplansplaneringen för temat (se bilaga 6)

Aktivitetens syfte var att eleverna fick möjligheten att skapa via digitala verktyg och således även visa och instruera varandra för hur olika funktioner och tillvägagångssätt kunde användas och förstås. Som deltagande observatör fanns det möjlighet att bidra med kunskap utefter elevernas behov men tanken med utformningen av aktionen var att eleverna i huvudsak såg varandra som resurser i filmskapandet.

I planeringsfasen av aktionen utrustades ipadsen med appen Tiktok. Motivet till valet av appen Tiktok grundades i att en aktivitet skulle skapas som byggde på elevernas intresse, vilket Tiktok var enligt elevernas svar i enkäterna. Förberedelse tiden för mig var begränsad och med valet av att använda en app som eleverna kände igen underlättade startsträckan för alla inblandade. Appen besitter dessutom en rad olika funktioner som det fanns en tanke om att det skulle stimulera och utmana eleverna på ett lustfyllt och utvecklande sätt. Inför uppstarten uppstod ett problem. Hur skulle eleverna ges möjligheten att skapa utan att behöva publicera dem i det offentliga flödet. Efter en stunds studerande av appen så upptäcktes lösningen. I appen fanns det en inställning som möjliggjorde att eleverna enbart publicerade för det egna kontot. När videon publicerats så sparade vi ner dem på enheten och raderade sedan videon på Tiktok-kontot. På så sätt kunde eleverna skapa och spara sina videos för filmvisningen som skulle ske i avslutningen av aktionen.

I den undervisningsmiljö som skapades i digitala rummet iordningställdes material. Undervisningsmiljön utrustades med ipads. Materialet utöver ipadsen som kunde tänkas behövas fick eleverna själva inspireras till att hämta och det var varierande utefter behov, intresse och filmtyp. Avsikten med att inte tillföra en stor mängd material grundades i mitt pedagogiska synsätt som utgick från sociala interaktioner där det föreställdes att eleverna i kommunikation med varandra resonerade sig fram till hur skapandet av filmerna skulle gå till och vilket material de behövde. Jag som deltagande observatör deltog i undervisningsmiljön med syftet att observera. Det motiveras genom att jag inte ville påverka eleverna i utformandet av sina filmer. Jag bistod med teknisk kunskap men uppmanade eleverna i ett första skede till att bistå varandra i kunskapandet. Även detta som en grund i proximala utvecklingszonen och socialt lärande. Kopplingen mellan min didaktiska planering av aktionen och hur det planerades har nu beskrivits och det är dags för iscensättningen och genomförandet.

I introduktionen presenterades appen Tiktok, samt redogjordes det för eleverna om tidsramen för aktionens process och vilka olika delmoment som ingick. Vi tittade tillsammans på videoklipp som kunde dyka upp i flödet. Min roll i filmvisningen var passiv och därför lät diskussionen styras av elevernas åsikter och intressen. I anslutning till detta gavs elevgruppen möjligheten att diskutera källkritik och hur man kan tänka om filmer som kan dyka upp i eller i anslutning till digitala verktyg, vilket kan sättas i relation till skolans uppdrag:

Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges



möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. (Skolverket 2019, kap 1, s7-8)

När eleverna tittat och samtalat så tilläts de att fritt skapa filmer med ipads. Enskilt eller i grupp. Likt tidigare aktioner utgick aktionen från det digitala rummet. Under aktionens genomförandeprocess fick eleverna lämna rummet för att filma. Syftet med att skapa ett samlingsrum var att ge eleverna en samlingspunkt och således användas som inspirationsplats för sociala interaktioner och kunskapsutbyte. Aktionen pågick i tre dagar där eleverna själva bestämde över sitt deltagande. Aktionen avslutades med en samling där eleverna fick visa upp och beskriva tillvägagångssättet för övriga i elevgruppen.

9.2 Reflektion

Återigen reflekterades det över hur mycket lättare det var att få i gång eleverna i aktionen på grund av att en app användes som merparten av eleverna var bekanta med sen tidigare. I introduktionen av aktionen fick eleverna tillsammans beskåda slumpvis utvalda filmklipp. På bilden nedan syns några av eleverna under filmvisningen.



(Bild 3, Eleverna tittar på filmklipp från Tiktok som en introduktion i aktionen.)

Även i denna aktion gav uppstarten och inspirationsklippen väldigt många reflektioner över källkritik och dess innebörd. Flertalet kortare diskussioner och åsikter uppstod och uttrycktes om sanningshalten i filmklippen.

- Va häftigt! (elev 1)
- Nä, det där är inte på riktigt. (elev 2)
- Jooo! Det funkar visst. (elev 3)
- Nä, de filmar ju två gånger och har grönt bakom som tas bort (elev 2)



Eleverna ges möjligheten att tolka och förstå filmklippets innehåll utefter egna erfarenheter och kunskaper om hur filmklipp skapas och framställs i digitala medier. Vid ett filmklipp jagade polisen en människa på el scooter. Utifrån detta filmklipp uppkom en rad olika frågor som hade kunna diskuterats. Varför var han jagad? Var det synd om honom när polisen tryckte ner honom i ett dike? En elev undrade hur el-scootern kunde gå så fort?

- Den är trimmad! (elev 1)
- Vad är trimmad? (elev 2)
- Det är när man gjort så att den går snabbare än vad man får. (elev 1)

Eleven fick i samtalet en förenklad förklaring över vad ordet trimmad betyder. Det kan således ha utvecklat hans ordförråd. En sista reflektion som uppkom under filmvisningen var hur eleverna relaterade det som hände i filmklippen till vad som sker i deras vardag.

- Det var så Elev 1 gjorde på eftermiddagen igår. (elev 2)
- Nej, det gjorde jag inte alls. (elev 1)
- Joooo! (elev 2)

Diskussionen uppstår då det i filmklippet är ett barn som visar långfingret. Något som eleven relaterar till en händelse som tidigare inträffat. Detta möjliggjorde en chans till att diskutera normer och värden och hur en individ kan uppfatta och känna över vissa beteenden eller händelser. I anslutning till att eleverna tilläts starta sitt filmskapande uppstod en för mig intressant faktor. När eleverna tagit ipads formade eleverna mindre grupper men där många av grupperna befann sig på samma yta.



(Bild 4, Bilden visar hur eleverna valde att skapa filmklipp i mindre grupper men där de ändå valde att befinna sig i samma miljö.)

Eleverna valde att arbeta i mindre grupper där det hela tiden fördes diskussioner och de argumenterade för sina åsikter och viljor. Vid behov av handledning eller tips sökte inte eleverna upp en lärare utan använde sig utav varandras kompetenser. En kommunikation skapades mellan elever som vanligtvis inte interagerar med varandra. Det sociala samspelet som uppstod ökade och möjligheterna till att utbyta idéer med varandra.



(Bild 5, Här diskuterar eleverna aktivt vad deras filmklipp ska innehålla.)

- Säg något jag kan göra? (elev 1)
- Gör så här, händerna framför huvudet och sen pausar du och gör något nytt. (elev 2)
- Jaaa, det blir coolt! (elev 3)

Citatet och bilden ovan visar hur ett sådant samspel gestaltades. Det sociala samspelt mellan lärare och elev i denna aktion var inte frekvent. Lärarna visade inget större intresse eller engagemang i vad eleverna skapade. Det som reflekterades över i efterhand var hur en av lärarna ändå reflekterat över det som hände, vilket synliggjordes genom att en dialog uppstod i efterhand om hur den inledande delen kunde använts på ett mer effektivt sätt. Hon menade att det mellan filmklippen kunde pausats och diskuterats utifrån varje filmklipp. Som deltagande observatör motiverades mitt val med att jag ville se hur eleverna uppfattade filmklippen utifrån egna erfarenheter, intressen och behov och på så sätt inte påverka vilka samtal som kunde uppstå. Fortsättningsvis under aktionens skapande del visade eleverna stort intresse i att skapa och utforska funktionerna som appen möjliggjorde. Aktionen resulterade inte i så många färdiga videos. En sista reflektion som uppstod under aktionen var att ipads möjliggjorde att eleverna själva kunde inspireras vid idétorka.

- Vi vill göra dancevideos (elev 1)
- Gör det då?! (lärare 1)
- Men alltså, vi vill titta. Vi ska söka men hur stavas dance? (elev 2)
- D, A, N, C, E. (lärare 1)
- Okej tack, vi tar den! (elev 1)
- Nej den är för svår för mig. (elev 2)
- Okej, vi tittar på mer. (elev 1)

Konversation synliggör hur eleverna kan söka inspiration på egen hand och dessutom hur eleverna tränar sig i demokratiska värderingar. Under dag tre i aktionen hade det planerats att eleverna fick visa upp sina filmklipp. Men även detta utifrån demokratiska principer och elevernas egen rätt att bestämma över sina filmklipp. Eleverna fick frågan om det var okej att visa upp filmklippen för resten av elevgruppen. Alla elever ger sitt medgivande och en filmvisning äger rum. Eleverna uttrycker i efterhand filmvisningen som en lustfylld och rolig aktivitet.



9.3 Resultatet av webbaserat frågeformulär

I anslutning till att aktion tre avslutats genomfördes nya webbaserade frågeformulär med lärare och elever. Frågeformulären genomfördes på samma grunder som inför aktionerna. Lärarna fick en länk skickad till sin mejl. Där de självmant kunde klicka sig in och ge sin återkoppling. Mitt deltagande i elevenkäterna var på samma villkor som innan aktionerna. Eleverna kom en och en till mig där jag beskrev frågan, eleven svarade och jag antecknade.

Frågeformuläret som genomfördes med lärarna var tänkt att belysa hur deras inställning till användandet av digitala verktyg och digitala lärresurser hade påverkats av en ökad digitaliserad undervisning (se bilaga 9). Frågeformuläret som eleverna fick svara på belyste elevernas upplevelse av aktiviteterna som inbegripits av digitala verktyg (se bilaga 10). Syftet med nya webbaserade frågeformulär efter aktionerna var för att insamla data som kunde belysa hur lärarna och eleverna upplevde aktionerna med digitala verktyg och digitala lärresurser.

9.3.1 Resultat av lärarnas webbaserade frågeformulär

Aktionerna var genomförda och lärarna fick svara på en ny enkät om deras förhållningsätt påverkats av aktionerna och deras åsikt om ett fortsatt arbete kring arbetet med digitala verktyg. Lärarna fick även beskriva sina upplevelser av aktionerna, dels ur eget perspektiv, dels ur elevernas perspektiv. Frågeformuläret var utformat i fem avsnitt (se bilaga 9). I första avsnittet fick de beskriva hur deras förhållningsätt påverkas och vilka för respektive nackdelar de ansåg att digitala verktyg bidrog till. Avsnitt två, tre och fyra riktade sig mot respektive aktion medan det sista beskrev åsikten om ett fortsatt arbete med digitala verktyg.

På frågan om hur deras förhållningsätt till digitala verktyg i undervisningen påverkats beskrev lärarna att det var oförändrat men att det upplevde att det varit utvecklande för eleverna. Lärarna beskrev nackdelarna som få utifrån det perspektivet att digitala verktyg används på ett didaktiskt sätt. Fördelarna i användandet karakteriserades som många.

- Språk, kommunikation, relationer utmaning, logiskt tänkande mm. Bra om eleverna blir producenter ist för konsumenter. (lärarsvar från enkäten)
- Fördelarna är att alla kan vara delaktiga oavsett handikapp och utifrån deras egna kunskaper (lärarsvar från enkäten)

Citaten ovan beskriver hur lärarna påtalade fördelar med att använda digitala verktyg i undervisningen. Användandet möjliggjorde att mängder av kompetenser gavs chansen att utvecklas. Det tydliggjordes i den återkoppling som skrevs fram i anslutning till lärarnas upplevelse av aktion ett, digitala escaperooms. Det framträder som roligt och givande och kan användas i ett brett syfte och detta gör det lätt att koppla till läroplanen. Det breda användningsområdet var dessutom en av lärdomarna i anslutning till aktionen. Nedan återges det för en av lärarnas syn på elevernas agerande och lärande i aktionen;



- Stort engagemang och ett stort samarbete mellan eleverna när de upptäckte att de inte kunde svara på vissa frågor. En elev väljer att läsa högt för de andra för att lösa problemet. (lärarsvar från enkäten)

Det som framkom i anslutning till aktion två, var att lärarna upplevde aktiviteten som lustfylld för eleverna. Här framkommer att lärarna underskattade elevernas förmåga att studera, ta in och lära sig nya saker.

- Eleverna fattade fortare än jag då detta var nytt för mig (lärarsvar från enkäten)
- De tog sitt uppdrag på allvar och visade engagemang och samarbetsvilja. (lärarsvar från enkäten)

I svaren som kopplas till aktion tre så pekade lärarna återigen på elevernas utvecklade kompetens i anslutning till det som sker i digitala verktyg. I den aktionen var Tiktok det centrala. Lärarna framställer detta som en rolig aktivitet där eleverna kunde känna igen sig i. Lärarna upplevde tillfället som positivt då det gav dem möjligheten att utmana eleverna i att förklara vad eleverna gör och hur de uppfattar det som sker i eller i anslutning till digitala verktyg. Lärarna upplevde aktiviteten som roliga men ibland något stökiga. De återger att eleverna besitter olika utvecklade kompetenser men att om tid ges, så ökar möjligheten till att utveckla den digitala kompetensen.

Nedan beskrivs tre citat av lärarnas syn på ett fortsatta arbetet med digitala verktyg i undervisningen och hur det påverkat deras syn på vad eleverna gjorde i de digitala verktygen.

- Jag försöker hålla mig uppdaterad i vad eleverna gör men de olika spelen utvecklas fort och trenderna blir nya. Samtala och fråga är det man får göra. (lärarsvar från enkäten)
- I lagom mängd fortsätta att spela spel med eleverna kan vara bra tänker jag då man tränar mycket på att ta hänsyn mm. (lärarsvar från enkäten)
- Då vi inte ingår i kommunens IT-satsning och vi måste låna verktygen (ipad) så kommer det förmodligen att ske temavis mest. Sedan kan det finnas tillfällen då det sker mer spontant. Men självklart är att de digitala verktygen ska finnas med till viss del på fritidshemmet! (lärarsvar från enkäten)

Det framkom att lärarna kontinuerligt behöver uppdatera sig angående vad som är aktuellt. Men att lärarna framställer ett motstånd då huvudman och kommunen inte vill eller kan skapa de förutsättningarna som önskas av lärarna. Det tenderar att generera att det fortsatta arbetet med digitala verktyg i undervisningen har benägenheten att avta med tiden. Något som upplevs negativt då lärarna ändå tycks uppleva att det fanns fördelar med användandet av digitala verktyg i undervisningen.



Efter att enkäterna med lärarna delats ut och i takt med att svaren började att komma in så inleddes arbetet med elevenkäterna. I nästa del redovisas resultatet från elevernas enkäter.

9.3.2 Resultat av elevernas webbaserade frågeformulär

Eleverna fick svara på de webbaserade frågeformulären en och en och utifrån 4 olika avsnitt. Avsnitten var uppdelade utefter de tre olika aktionerna och avslutningsvis fick eleverna svara på hur de upplevt aktiviteterna kopplat till ipads över lag. Beskriva vad som var roligt respektive tråkigt, utvecklande och mindre utvecklande.

På frågorna om hur eleverna upplevde digitala escaperooms framställs åsikten om att det tyckte aktiviteten var rolig men också svår att utföra.

- Det var kul men lite svårt. Man skulle utmana sig och inte få så enkla (Elevsvar från enkäten)

Inte utförandet i sig med att skanna QR-koder utan det faktum att många av de frågorna som befann sig i rummen var svåra att finna svaren till. På frågan om vad eleverna ansåg sig ha lärt sig svarar ungefär hälften att de inte lärde sig någonting medan andra hälften ansåg sig ha utmanats i och lärt sig mer ämneskunskap. Vad eleverna själva kunde bidra med var socialt lärande vilket kan tolkas utifrån svaren om att de beskrivs hjälpa varandra att ta reda på fakta och svaren på frågorna som framträdde. På frågan om de skulle vilja prova aktiviteten igen var det tvetydigt. Några uttryckte en vilja att testa igen medan andra uttryckte en ovilja till det.

Aktionen som inbegreps av att spela Among us upplevdes som lustfylld och alla som svarade på elevenkäten uttalar sin vilja att spela Among us igen. Detta motiverades genom att eleverna beskrev aktiviteten som jätterolig och som ett sätt att i samspel med andra kunna luras.

- Det var roligt, att man fick lista ut vem som var imposter. För om man var imposter var man tvungen att hålla det hemligt och bara döda en åt gången (Elevsvar från enkäten)

Citatet ovan beskriver den mest framträdande faktorn i elevernas svar på hur de upplevde aktiviteten. Spänningen i att vara imposter och enskilt eller i samspel med andra försöka vilseleda sin medspelare. På frågan om eleverna lärde sig något under aktiviteten så svarar nästan mer än hälften att de inte lärde sig något. Utöver det var svaren splittrade, faktorer som beskrevs var att delta i rollspel, utveckla samarbete, att inte alltid få vara imposter och spelets tekniska funktioner. Eleverna kunde däremot bidra med sina tidigare kunskaper och hjälpa varandra med diverse kompetenser. Det handlar om förmågan att delta utefter lekens regler, digitala kompetenser och spelets funktioner. Sammanfattningsvis så bidrog denna aktivitet till ett brett kunskapsutvecklande område där eleverna utvecklade kompetenser utefter tidigare erfarenheter, intressen och behov. Dessa element var också centrala i hur eleverna ansåg sig kunna bidra med kunskap till aktiviteten med Tiktok.

På frågan om vilken kunskap de kunde bidra med och vad de lärde sig svarade eleverna antingen att de kunde bidra med att lära andra appens funktioner medan de



som ansåg sig inte kunna bidra med kunskap uttryckte att de skapade kunskap genom att praktiskt nyttja appens funktioner. I denna aktivitet framkom att eleverna kunde vara varandras resurser.

- Hur man kan göra när man pausar och kan fortsätta (elevsvar från enkäten)
- Ingen, Andra delade med sig av kunskap till mig (elevsvar från enkäten)

I citaten framkommer att eleverna utvecklade sin kunskap om appen Tiktok och dess funktioner. Dels genom att själva utforska, dels i samspel med andra. Det kan tydas att eleverna även beskrev sin upplevelse i aktiviteten som ett sätt att kunna utveckla sociala relationer.

- Det var jättesvårt. Man fattade ingenting. Men jag gjorde några videos med kompisar (elevsvar från enkäten)
- Det var kul. För att man kunde göra saker med vänner (elevsvar från enkäten).

Sammanfattningsvis så svarade eleverna att de upplevde aktiviteten som givande men utifrån skilda syften. Några beskriver den som rolig och lustfylld medan andra beskriver att den var givande då de utvecklades i sin digitala kompetens.

När aktionerna genomförts och de webbaserade frågeformulären var genomförda övergick det till nästa fas i aktionsforskningsprocessen som innefattade analysen av insamlade data. Den data som genererats i form av anteckningarna av observationerna och de svar som framkommit i webbaserade frågeformulären analyseras med hjälp av de teoretiska analysbegreppen och framställs i tematiseringar i en tematisk analys.

10 Analys av data – Tematisk analys

I detta stadie av aktionsstudien genomfördes den analys av data som genererats. Insamlingen av data genererades via före- och efter webbaserade frågeformulär där lärare och elever redogjorde för deras syn på användande av digitala verktyg utifrån nuläget innan aktionerna men också hur de upplevt den förändrade undervisningen. Dokumentationen i form av deltagande observationer och fältanteckningarna i dagboken förelåg också som en del av den kvalitativa data som genererats och bildade underlag för analysen.

Tematisk analys beskriver Denscombe (2018) som en analysmodell som bygger på att studera en forskningsdata med syftet att hitta orsaker eller företeelser i forskningsmaterialet som kan jämföras eller kopplas samman. Genom att analysera data så undersöktes förekomster av företeelser och en sortering av ord och fraser som kunde identifieras till varandra. Utifrån de teoretiska analysbegreppen *motivation*, *inflytande*, *digital kompetens* och *kunskapande resurs*, framträdde fyra olika teman vilka skildras nedan.



10.1 Digitala verktyg, en stark motivationskraft

Tematiseringen som beskrivs nedan utgår från reflektionerna av aktionerna och de tolkas utifrån aspekten att motivationen påverkas av ett ökat användande. Det teoretiska analysbegreppet utgår från teorin om inre motivation. Att både elever och lärares deltagande i aktiviteterna påverkas kan tydas både utifrån de observationer som genomförts och det som framgår i de efterföljande webbaserade frågeformulären. Elevernas starka vilja att delta i aktiviteterna som inbegriper digitala verktyg synliggörs dels genom att alla närvarande elever deltog i aktionerna dels kopplat till det faktum att majoriteten av eleverna även uttryckte i frågeformulären en önskan att utföra samma aktiviteter igen. Genom aktionerna ökade användandet markant och eleverna fick i efterhand svara på frågan om deras upplevelse av användandet av digitala verktyg. Alla eleverna visade sig ha positiv attityd till den ökade användningen.

Elevernas ökade motivation till deltagandet i aktionerna framträdde i deras agerande mellan aktionerna. Min närvaro i verksamheten mellan aktionerna möjliggjorde att jag kunde skapa en uppfattning om elevernas attityd till den digitaliserade undervisningen. I anslutning till aktion två och tre frågade eleverna om de skulle vara på fritidshemmet när aktionerna genomfördes, vilket de menade var både motiverande och lustfyllt. Eleverna önskade aktiviteter för fritidshemmet med koppling till digitala verktyg. Deras positiva attityd och ökade motivation till deltagandet styrks av det som lärarna återger. Lärarna beskriver elevernas deltagande på följande vis.

- Roligt och uppskattades av eleverna. Att både genomföra det digitalt och analogt fungerade bra. (läraresvar)
- De tog sitt uppdrag på allvar och visade engagemang och samarbetsvilja. (läraresvar)
- Stort engagemang och ett stort samarbete mellan eleverna när de upptäckte att de inte kunde svara på vissa frågor. En elev väljer att läsa högt för de andra för att lösa problemet. (läraresvar)

Lärares uppfattning om elevernas deltagande kan sättas i relation till de observationer som beskrivits och svaren som framkom i det webbaserade frågeformuläret med eleverna.

Det kan tydas att den inre motivationen som beskrivits tidigare påverkas av vilken relation du har till det som används. Det kan tydas utifrån den data som genererats att elevernas motivation till deltagandet ökar då eleverna nyttjar digitala verktyg i form av ipad. Verktögen var det som enligt frågeformulären mestadels användes på fritiden. Valet av digitala medier i aktionerna tycks även det ha haft påverkan till en ökad motivation. Avslutningsvis redogörs det för ett citat där en lärare beskriver sin syn på aktionen som inbegreps av digitala escaperooms. Detta som en avslutning för min tolkning av aktionerna utifrån vad som påverkat elevernas motivation men även som en inledning på nästa avsnitt för hur digitala verktyg möjliggör inflytande.



- Roligt och givande. De kan användas till så mycket och kan lätt kopplas till läroplanen. (lärarsvar)

10.2 Tillgången till digitala verktyg ökar elevernas inflytande

Inflytande tolkas i den mening att elever och lärare själva kan påverka sitt deltagande i aktionerna. Lärare och elever kan själva påverka om, hur och i vilken utsträckning deltagandet och lärandet kunde ske. I den analys som genomförts framträder att motivation och inflytande är två begrepp som är tätt sammanflätade. Elevernas och lärarnas motivation påverkar deltagandet. Vilket kan sättas i relation till begreppet inflytande som kan tydas innebära att eleverna själva påverkar sitt deltagande. Aktionerna som genomfördes var frivilliga att delta i för eleverna och lärarna. Det som framstår när de tre aktionerna ställs i relation till varandra är att samtliga elever deltog utan att ifrågasätta sitt deltagande.

I och med att det fanns tillgång till digitala verktyg i undervisningen möjliggjordes det att eleverna själva kunde påverka sin utveckling och lärande, dels sin digitala kompetens, dels sin ämneskunskap. De digitala verktygen tycktes påverka eleverna att ges möjligheten till att utveckla sociala relationer utifrån olika synvinklar. Det handlade om att elever inkluderas i elevgruppen och att nya sociala relationer knöts. Denna företeelse stärks av både lärare och elever.

- Fördelarna är att alla kan vara delaktiga oavsett handikapp och utifrån deras egna kunskaper (lärarsvar)
- I lagom mängd fortsätta med att spela spel med eleverna kan vara bra tänker jag då man tränar mycket på att ta hänsyn mm. (lärarsvar)
- Det var kul. För att man kunde göra saker med vänner (elevsvar från enkäten).
- Det var jättesvårt. Man fattade ingenting men jag gjorde några videos med kompisar (elevsvar från enkäten)

I det som beskrivs ovan synliggörs hur eleverna socialt interagerar med varandra och viss positiv anda kan tydas, vilket även styrks av observationerna. Eleverna och lärarnas svar i de webbaserade frågeformulären efter aktionerna tyder även på att aktionerna bidragit till att stärka och främja sociala relationer. Det som framgår i analysen av data är att mycket av det som händer i aktionerna när eleverna har tillgång till digitala verktyg och som beskrivs i efterhand relateras till informellt lärande. Informellt lärande i sammanhanget bygger på elevernas egna initiativ och vilja till kunskapande. Eleverna ges möjligheten att själva påverka sitt deltagande och hur det ges uttryck. Det tycks forma lärandet i aktionerna. En lärare beskriver följande på frågan om vilka fördelar den ser med tillgång till digitala verktyg i undervisningen



- Språk, kommunikation, relationer, utmaning, logiskt tänkande mm. Bra om eleverna blir producenter istället för konsumenter. (lärare)

I citatet beskrivs lärarens bild av lärandet som synliggjordes, vilket styrks av eleverna. Både lärare och elever är samstämmiga i att lärande sker i hög grad utifrån elevernas intressen och behov. Eleverna tenderar att själva påverka vilket lärande som sker.

- Man lär sig matte och svenska, man lär sig mycket (elevsvar)
- Jag lärde mig lite om jorden, det påminde mig sen innan (elevsvar)
- Att man kunde hjälpa till att hitta en mördare, samarbeta (elevsvar)
- Jag lärde mig att bli bättre på att dansa och komma på vad låtar hette (elevsvar)

Ovan beskrivs fyra elevers åsikter om vad de lärde sig i aktionerna. Eleverna menar även att de kunde bidra med varierande kompetenser i aktionerna. På frågan om vilken kunskap eleverna själva kunde bidra med i aktionerna så svarade en del så här.

- Hjälpa kompisarna. Att hitta svaren till frågorna (elevsvar)
- I vissa behövde man läsa bok. Då kunde jag hjälpa till och söka på internet och läsa. (elevsvar)
- Jag lärde Elev 1 Among us (elevsvar)
- Jag kunde lära de andra att dansa, olika varianter (elevsvar)

Det synliggörs att eleverna utsätts för lärande som bygger på egna intressen och erfarenheter och det kan relateras till lärarnas inflytande och delaktighet i aktionerna. Lärarna deltog inte aktivt i någon av aktionerna av olika anledningar. Lärarna uttryckte en av aktionerna som stökig, en annan aktion som givande men där läraren placerade sig utanför aktionen för att studera elevernas lärande. Lärarens agerande kan kopplas till inflytande. Att läraren observerade aktionen kan tänkas bero på att den inte kände ett behov av att delta utan att den i stället valde att studera. I efterhand visade det sig att läraren ändå skapat ett lärande i anslutning till aktionen. Läraren uttryckte att den skapat en förståelse för att aktionen bidrog till att ge eleverna möjligheten att utveckla sin kompetens utefter behov, intresse och erfarenhet.

- Roligt och givande. De kan användas till så mycket och kan lätt kopplas till läroplanen. (lärarsvar)
- Stort engagemang och ett stort samarbete mellan eleverna när de upptäckte att de inte kunde svara på vissa frågor. En elev väljer att läsa högt för de andra för att lösa problemet. (lärarsvar)

Sammanfattningsvis så framkommer det att elever och lärare är samstämmiga i att tillgången till digitala verktyg ökar inflytandet över den egna utvecklingen och



lärandet. Att tillgången till de digitala verktygen påverkat till en ökad motivation för deltagande. I sin tur medför det att lärande kan ske utefter lärare och elevers behov, intressen och erfarenheter. Vidare skall det analyseras hur den digitala kompetensen påverkas av ett ökat användande.

10.3 Digital kompetens, utvecklas vid ett ökat användande

Det generella som framgår i de webbaserade frågeformulären och som kan jämföras med observationerna är att elevernas uppskattning av sin digitala kompetens framstår som rimlig. Många av eleverna visar god digital kompetens, utifrån det som sker i aktionerna betydligt mer utvecklad än lärarnas. Lärarna beskriver inför aktionerna att deras digitala kompetens är grundläggande. En lärare påtalar viljan att utveckla sin kunskap i hur den kan använda spelvärlden på ett pedagogiskt sätt trots lärarens bristande intresse för spel. Över lag deltar inte lärarna aktivt i aktionerna och det kan påverka deras förmåga till att utveckla sin digitala kompetens. Det kan relateras till lärarnas åsikter om vad de lärt sig i anslutning till aktionerna. På frågan om vad de lärt sig så svarar de så här.

- Är själv en passiv Tiktokare så nej, inte direkt. (lärarsvar)
- Jag spelade inte med barnen men satt med. har inte direkt någon uppfattning om det. (lärarsvar)

Lärarnas engagemang kan tänkas höra ihop med hur de ser på den bristande utvecklingen av digital kompetens. Det som framkommer i analysen av data är att lärarna inte tycks utveckla sin digitala kompetens medan det hos eleverna framkommer av de avslutande frågeformulären att flertalet av elevernas digitala kompetens har utvecklats.

- Jag tog och sökte lite. Sökte efter det som de andra sökte på och skrev upp det (elevsvar)
- Vissa behövde man läsa bok. Då kunde jag hjälpa till och söka på internet och läsa
- Lärde mig olika videos (elevsvar)

Ovan redogör eleverna för hur det möjliggjordes att eleverna kunde utveckla sin digitala kompetens genom att de fick träna sig i att söka information och hur filmklipp skapas på Tiktok. Elevernas förmåga att lära av varandra bidrog till att många av eleverna utvecklade sin förmåga att dels förstå spelets logik och funktioner, dels hur funktionerna i apparna fungerade. Kontentan av analysen är att en ökad tillgång och användning av digitala verktyg bidrar till att den digitala kompetensen utvecklas.

10.4 Digitala verktyg som en resurs i kunskapandet

Det som tidigare framställts i analysen är kopplat till motivation, inflytande och digital kompetens och ligger till grund för analysens sista tematisering. Den vidrör det faktum att de digitala verktygen kan bistå elever och lärare i kunskapandet, med andra ord en resurs för lärande. Det synliggörs via webbaserade frågeformulär och av observationerna i aktionerna. Vid flertalet tillfällen bidrar verktygen till att



kunskapandet utmanas och utvecklas, utifrån skilda sätt. Genom ett lärarperspektiv så återges det att lärarna beskriver att eleverna kan lära sig mycket genom att befinna sig i eller i anslutning till digitala verktyg.

- Språk, kommunikation, relationer, utmaning, logiskt tänkande mm. Bra om eleverna blir producenter ist för konsumenter. (lärare)

I citatet ovan återger en lärare sin syn över vad eleverna kan lära sig genom användandet av digitala verktyg. Vidare synliggjordes att aktionen som inbegrep digitala escaperooms gav eleverna möjligheten att utveckla sin ämneskompetens genom att utmanas i att titta på faktavideos för att lista ut ledtråden som tog dem vidare. I anslutning till samma aktion uppstod en situation där högläsning genomfördes. I denna process tränade eleven som läste sin läsförståelse och där resterande av elevgruppen tränade på hörförståelse. Högläsningen skedde utifrån elevernas eget intresse och skapade ett träningsstillfälle för vidare utveckling. Ytterligare situationer uppstod där rättstavning tränades.

- Hur stavas Widholm? (elev 1)
- W, i, d, h, o, l, m. (elev 2)
- Tack! (elev 1)

Rättstavningen uppstod ur en situation och tränades utan att eleverna reflekterade över lärandet. Vidare uppkom en situation där ordförståelse tränades. Det var i en situation när en elev uttryckte en oförståelse för vad ordet trimmad betyder. Eleven fick ordet förklarad för sig av en annan elev. I aktionerna framstod även tillfällen där elevernas källkritiska förmåga utmanades. Detta genom att eleverna diskuterade sanningshalten i filmklipp som studerades men även då eleverna själva skapat filmklipp som visades upp. Då uppkom diskussioner om hur eleverna skapat sina filmklipp. Kontentan av analysen är att eleverna utmanas och ges möjligheten att utveckla sitt kunskapande i eller i anslutning till digitala verktyg på ett lustfyllt sätt. Observationerna återger hur eleverna lär utan att reflektera över lärandet.

- Fördelarna är att alla kan vara delaktiga oavsett handikapp och utifrån deras egna kunskaper (lärsvar)

Även möjligheten att delta oavsett behov, intressen och erfarenheter är något som synliggjorts via observationerna och lärarnas webbaserade frågeformulär.

Nu är analysen av den data som genererats framställd. Nu övergår arbetsgången till att tolka och diskutera data utifrån tidigare forskning, utvecklingsarbetets syfte och mål och dess kopplingar.



11 Resultatdiskussion – nya forskningsfrågor

I denna del av utvecklingsarbetet diskuteras resultaten utifrån tidigare forskning och slutsatser formuleras. Slutsatserna ställs i relation till utvecklingsarbetets syfte och mål. Resultatet är indelat i tre delar där de två första besvarar frågeställningarna:

- Vad händer när undervisningen utgår från barns intressen och erfarenheter av digitala verktyg?
- Hur påverkas lärarnas inställning till användandet av digitala verktyg i undervisningen genom en ökad digitalisering?

I den sista delen redogörs för nya forskningsfrågor och funderingar som framkommit av analysen.

11.1 Eleverna inspireras när undervisningen utgår från deras intressen och erfarenheter av digitala verktyg

Data som genererats inför aktionerna visar att det fanns en samsyn i lärare och elevers åsikter om fritidshemmets minimala användande av digitala verktyg i undervisningen. Lärarna och eleverna var även samstämmiga i önskan om ett ökat nyttjande av digitala verktyg i undervisningen. Vid de tillfällen som digitala verktyg användes så utgick lärarna från syftet att utveckla elevernas källkritiska förhållningsätt. Eleverna beskriver ett missnöje med att digitala verktyg sällan används. Vad kan då tänkas vara orsaken till det skrala nyttjandet av digitala verktyg och digitala läresurser? Sveriges riksdag (2016) beskriver att det ställs högre krav på att lärarna kan bistå eleverna med digitala verktyg som möjliggör att eleverna själva påverkar sitt lärande. Detta medför att ansvaret i stor utsträckning hamnar på huvudmannen då huvudmannen bör skapa förutsättningar för lärarna. Det skrala användandet av digitalt verktyg som både eleverna och lärarna uttrycker kan ställas i relation till huvudmannens ansvar. Lärarna i aktionen beskriver hur den undermåliga tillgången till verktygen tydligt påverkar hur de nyttjar digitala verktyg i undervisningen. Vidare i utvecklingsarbete studerades vad som händer när undervisningen utgår från barns intressen och erfarenheter av digitala verktyg. Det som framkommer i analysen är att en undervisning som utgår från elevernas intressen och erfarenheter skapar en undervisningsmiljö där eleverna upplevs känna en ökad motivation och inflytande. Det som synliggörs är att digitala verktyg kan bidra som en kunskapande resurs där eleverna får tillgång till en rad olika hjälpfunktioner som bidrar till kunskapandet. En ökad användning bör således bidra till att eleverna utvecklar sin digitala kompetens.

När undervisningen tenderar att utgå från elevernas intressen och erfarenheter av digitala verktyg så upplevs det påverka eleverna till en ökad lust och motivation till deltagandet. Det kan tydas utifrån aktionerna som skapades via elevernas webbaserade frågeformulär som genomfördes inför aktionerna. Där beskrev eleverna vad de intresserade sig för och vad de gjorde med de digitala verktygen. Aktionerna utgick från elevernas intressen och erfarenheter och upplevdes som lustfyllda och utvecklande. Uppfattningen stärks av observationerna. Den bidragande faktorn kan bero på att elevernas motivation ökade markant i den stunden som eleverna introducerades till aktionerna, vilka inbegreps av digitala verktyg i form av ipads. Att elevernas motivation till deltagande ökar när digitala verktyg inkluderas i



sammanhanget redovisas i tidigare studier (Blomgren, 2016; Burden m.fl. 2012; Falkner, 2007; Malmsten & Hedlund, 2013; Wernholm, 2020). Eleverna spenderar i genomsnitt mer tid med digitala verktyg, vilket även framkommer i svaren från elevernas webbaserade frågeformulär. Detta bekräftar tidigare studier där det redovisas att användandet ökar (Samuelsson 2014; Sveriges riksdag 2016).

Följaktligen kan det relateras till den inre motivationen. De digitala verktygen möjliggjorde att eleverna ville delta och bidra till att eleverna utforskade verktygen och utvecklade således sin digitala kompetens. Att de ser aktiviteterna som meningsfulla utifrån ett sammanhang och kopplingen till sin vardag. En annan central faktor kan bygga på Wernholms (2020) slutsatser om vuxna och barns skilda syn på digitala gemenskaper. Eleverna upplevs relatera aktiviteterna till en digital gemenskap som liknar den de befinner sig i under sin fritid. Kontentan blir följaktligen att eleverna upplevde aktionerna som lustfyllda och motiverande. Men vilken effekt och påverkan kunde synliggöras på eleverna? Det som framgick i aktionerna var att tillgången till digitala verktyg och den faktor att undervisningen utgick från elevernas intressen och erfarenheter bidrog till att en uppsjö av informellt lärande framträdde och ett ökat inflytande synliggjordes. Lärandet som framstod i aktionerna var utvecklandet av ämneskunskaper, digital kompetens och att sociala relationer skapades och främjades. Den teorin om att digitala verktyg bidrar till lärande i större utsträckning visar även tidigare forskningsresultat (Glimstedt m.fl., 2017; Falkner, 2007; Blomgren, 2016; Brevik & Davies, 2016; Forsling, 2020; Burden m.fl., 2012; Wernholm, 2020).

Eleverna beskriver vidare ett utvecklat lärande i takt med användandet. Kontentan blir således att eleverna tycks känna en ökad motivation till deltagande när undervisningen utgår från elevernas intressen och erfarenheter av digitala verktyg. Följaktligen påverkar det elevernas inflytande och kan bistå med kunskapande resurser. Detta skapar vidare att eleverna ges möjligheten att utveckla sin digitala kompetens. När undervisningen utgår från elevernas intressen och erfarenheter så uppstod situationer där eleverna var tvungna till social interaktion. Det intressanta var att eleverna som annars har svårt med sociala interaktioner kunde på ett avslappnat och naturligt sätt även de socialisera sig med övriga deltagare. Genom aktionerna möjliggjordes inte bara en ökad inkludering utan det synliggjordes att eleverna tycktes inta olika roller, vilket tydligt framstod när eleverna var aktiva i aktionerna. Eleverna med väl utvecklad digital kompetens var eleverna som spelade en central roll i aktionerna. Ett gemytligt klimat uppstod i aktionerna där kunskap delades mellan elever som vanligtvis inte brukar ingå i sociala interaktioner med varandra. Aktionerna vittnar om att elevernas intåg i den digitala världen kan ses som en avslappnad process där eleverna kan verka i distansering från verkligheten utan krav. Aktionerna utgick från ett socialt perspektiv där motivationen och inspirationen i digitala gemenskaper relateras till elevernas skapande av fiktiva spelfigurer som representerar sig själva. Ett aktivt deltagande utvecklar den digitala kompetens som i en förlängning kan påverka den sociala statusen. Dessa faktum styrks av tidigare studier (Falkner, 2007; Malmsten & Hedlund, 2013).

Kontentan som således framgår i undervisningen är att elevernas motivation till deltagande ökar när undervisningen utgår från elevernas intressen och erfarenheter av



digitala verktyg. Undervisningen bidrar till att eleverna tar egna initiativ och sociala interaktioner uppstår mellan elever som vanligtvis saknar relation till varandra. De sociala rollerna och statusen som vanligtvis råder framställs som uttraderade. Undervisningen bidrar till att nya sociala relationer skapas och främjas. Det faktum att eleverna upplever en ökad motivation till deltagandet bidrar således till att lärande kan ske. I aktionerna framträder ett stort antal sekvenser där informellt lärande synliggörs. Elevernas ökade deltagande bidrar även till att den digitala kompetensen utvecklas.

11.2 Lärarnas intresse för digitala verktyg påverkar i vilken grad de används i undervisningen.

Hur påverkades lärarnas inställning till den ökade digitaliseringen som gjordes i aktionerna? För tillgången till verktygen var densamma i aktionerna som genomfördes, som den lärarna kopplar sina åsikter till i nulägesanalysen. Tidigare studier beskriver att den digitala kompetensen och ökad användning går hand i hand. Ges lärarna i verksamheten möjligheten till användning i större skala och möjligheten till digital kompetensutveckling så skapas en positivare uppfattning till användandet. Som således medför en ökad användning i undervisningen. (Sveriges riksdag, 2016; Hysten, 2013; Forsling, 2020). Det kan således tyckas innebära att lärarnas inställning till användandet blivit positivare och att de ser aktionerna som en inspiration till hur ett fortsatt arbete kan ske. Lärarna återger dock att det inte skett någon påverkan på deras attityd och inställning till användandet av digitala verktyg i undervisningen. Lärarna beskriver sitt förhållningsätt och sin kompetens som likvärdig före och efter aktionerna. Vad kan tänkas påverka detta utfall. I min slutsats kan den uteblivna förändringen relateras till två faktorer. Elevers och vuxnas skilda uppfattning på vad som sker i digitala verktyg och gemenskaper (Wernholm, 2020) och den inre motivationen kopplat till teorin self-determination, vilket påverkas av självbestämmandet, känslan av att lyckas. Utvecklad kompetens vid genomförande och sammanhanget, att du förstår syftet eller meningen med något du gör (Klingberg 2016).

Aktionerna genomfördes på frivillig basis som innebar att läraren kan tyckas behöva drivas av en inre motivation till att vilja delta. Varför tycks inte aktionerna ha bidragit till detta driv. Lärarna beskrev sitt deltagande som passivt och omotiverat där de uttryckligen befann sig i bakgrunden utan större intresse för aktionerna. Lärarna kan ha påverkats av det egna självbestämmandet, som innebar att de själva kunde välja sitt deltagande. Det uteblivna deltagandet kan bidra till att lärarna inte fick känslan av att lyckas och utveckla sin kompetens. Den mest bidragande faktor anser jag är att lärarna kan ha saknat förståelsen för sammanhanget. Faktorn kopplas till lärare och elevers skilda uppfattning om vad som sker i digitala verktyg och gemenskaper, vilket också en lärare tydligt beskrev, den bristande förståelsen för elevernas spelvärld.

Vidare skall det redogöras för att lärarna inte tycks ha utvecklat sin egen digitala kompetens nämnvärt eller påverkats i sin syn angående digitala verktyg och läresurser i undervisningen. Däremot uttrycker lärarna att digitala verktyg kan bistå undervisningen med att skapa lärtillfällen för eleverna där eleverna ges inflytande och tillfällen som utvecklar elevernas digitala kompetens och ämneskompetenser utifrån elevernas behov, intressen och erfarenheter.



11.3 Nya forskningsfrågor

Slutsatserna av aktionerna som genomförts bidrar till en samsyn mellan lärare och elever om att aktionerna upplevdes som meningsfulla. Att aktiviteterna kan kopplas till elevernas meningsfulla fritid och utgår från elevernas behov, intressen och erfarenheter. Aktionerna som genomfördes kan kopplas till det centrala innehållet i Lgr 11 (Skolverket, 2019) som aktionerna lutade sig mot. Utifrån resultaten som framställts är det av stor vikt att lärarna erbjuds kompetensutveckling. Detta som en faktor i att skapa förutsättningar för lärarna att ges kunskap om vad eleverna gör i digitala verktyg och medier. Lärarna beskriver att deras förhållningsätt inte påverkats av aktionerna och hur skapar vi då förutsättningar för lärarna att skapa sig förståelse för elevernas deltagande. Detta borde bidra till att lärarna kan utforma didaktiska lärtillfällen där både elever och lärares digitala kompetens ges chansen till vidare utveckling. Hur skapar vi förutsättningar för lärarna att sätta sig in i elevernas användande och deltagande av digitala verktyg och läresurser. Ett viktigt samband kan tydas som betyder att huvudman bör se till att lärare ges förutsättningar att utveckla digital kompetens. Vidare kan det tänkas bidra till ett större nyttjande och således till en vidare kompetensutvecklingsfaktor, Både för lärarna men främst för eleverna. För det framgår att när eleverna använder digitala verktyg och när en undervisning skapas utifrån elevernas intressen och erfarenheter av digitala verktyg så breddas kunskapandet, sociala interaktioner främjas och elevernas motivation ökar och således bör gynna elevernas utveckling. Att använda sig utav naturliga artefakter, i detta fall digitala verktyg där eleverna inte reflekterar över sitt lärande kan framstå som både utvecklande och lustfyllt. Det som framkommit i analysen är att eleverna deltar i aktiviteterna på ett avslappnat och naturligt sätt där alla, oavsett kompetens och social status kan delta på samma villkor. De sociala relationerna utvecklas och främjas på ett avslappnat sätt där eleverna inte reflekterar över hur det sker, då det antagligen görs naturligt för att det kan liknas vid deras vardag.

Besitter lärarna förmågan att förstå elevernas deltagande, intresse och erfarenheter av digitala verktyg så kan det tyckas främja en hållbar och utvecklande undervisning. Där arbetsbelastningen minskar för lärarna och där eleverna får en känsla av ökad motivation och inflytande, vilket redogjorts för tidigare. Att en ökad digitalisering kan bidra till en ökad kompetensutveckling.



12 Metoddiskussion och didaktiska implikationer

I denna del för jag ett kritiskt resonemang angående de metodval jag gjort under utvecklingsarbetets gång samt vilka didaktiska implikationer som uppstått i och med studiens utveckling.

12.1 Metoddiskussion

Valen av designmetod kan tyckas vara relevant för utvecklingsarbetets syfte. Men under processens gång har det framkommit funderingar över fördelar respektive nackdelar med olika val som gjorts. I utvecklingsarbetet framgick det centrala innehåll som lärarna ansåg sig inte förmå att uppnå. Då digitala verktyg beskrivs som en så stor del av elevernas vardag så vill jag mena att när dessa två element sätts i relation till varandra och utgjorde en gemensam grund för utvecklingsarbetet så menar jag att det var av stor nyfikenhet som jag ville se hur lärare och elever uppfattade en ökad digitalisering där aktionerna utgick från elevernas intressen och erfarenheter.

En reflektion som i efterhand framträtt är om det skapats en tydligare bild av lärarnas och elevernas uppfattningar genom att använda intervjuer i stället för webbaserade frågeformulär. Vad beträffar eleverna så har det beskrivits innan att jag hade en föreställning om att eleverna självmant kunde svara på frågeformuläret. Det som upptäcktes under processen var att eleverna hade svårt med förståelsen av frågorna. Detta gjorde att min medverkan behövdes för att förtydliga frågorna. Hade intervjuer inneburit en tydligare bild av deras uppfattningar. Fördelarna var att det kunde ställts följdfrågor. Dock beslutades det att fördelarna med ett frågeformulär var att jag slapp transkribera frågorna och att alla elever fick ta del av samma frågor som möjliggjorde att svaren blev mer i enlighet med vad som önskades utvinnas av frågeformuläret. Tiden var en bidragande faktor till användandet av frågeformuläret. Frågeformuläret var också bidragande till att fler kunde ta del av och svara i större utsträckning. Vad beträffar lärarna så har det i efterhand reflekterats över om intervjuerna hade skapat en tydligare bild av lärarnas upplevelser av aktionerna. När den data som genererats i anslutning till aktionens avslutning studerades var det en del av svaren som väckte min nyfikenhet. Ett önskemål om att använda mig av följdfrågor i vissa fall hade möjliggjorts via intervjuer.

Ytterligare en fundering är hur aktionerna hade gett sig uttryck om jag bara deltagit som observatör och lärarna hade fått vara dem som höll i aktionerna. Hade utfallet av aktionerna i sådana fall påverkat och upplevts av lärarna på ett annat sätt? Hur hade lärarna och eleverna uppfattat aktionerna om vi använt appar som lärarna var mer vana vid? Hur påverkas lärarnas roll i sammanhanget av att eleverna har mer utvecklad kompetens om aktionernas innehåll än vad lärarna hade?

Utvecklingsarbetets syfte och mål var att se hur lärare och elever påverkas och upplever en ökad digitaliserad undervisning som utgår från elevernas intressen och erfarenheter. Var det användbart att använda sig utav den digitala dagboken och de observationer som genomfördes i anslutning till aktionerna, Denna tanke framstår som tudelat. Genom observationerna synliggjordes min tolkning av hur eleverna och



lärarna uppfattade innehållet och hur de agerade i den. Men var det nödvändigt. Det kan tyckas vara tillräckligt att lärarna fick beskriva sin syn på användandet av digitala verktyg inför aktionen men också hur de upplevde den i form av webbaserade frågeformulär. Detta fick även eleverna göra. Jag vill mena att det genom webbaserade frågeformulär hade skapats tillräckligt med data för att skriva fram en slutsats på utvecklingsarbetet utifrån syfte och mål. Valet av att använda observationer var för att generera data som kunde styrka och jämföras med den data som framstod i de webbaserade frågeformulären.

Ovan har det beskrivits och diskuterats de olika metodvalen som använts. Jag vill mena att den aktionsforskningsprocess som jag tagit fram är en hållbar process som kan användas rent av även i andra verksamheter utanför fritidshemmet. Processen kan liknas vid ett systematiskt kvalitetsarbete där en verksamhet ges möjlighet att utvecklas i fem tydliga steg. Det innebär att verksamheten identifierar ett problem, vilket utvecklas och arbetas kring i valfritt antal aktioner och som senare utvärderas i form av en analys. Analysen framställer vidare utvecklingsområden som kan utvecklas.

12.2 Didaktiska implikationer

I detta avsnitt presenteras utvecklingsarbetets slutsatser och vilka didaktiska implikationer som uppstått under arbetets gång. Utvecklingsarbetets genomförande har utvecklat mig som individ genom att under arbetsgången ha stött på problem men även upptäckt möjligheter och faktorer som tycks intressanta och relevanta för ett fortsatt arbete.

Studien har bidragit till att en uppfattning har uppbringats om hur ett ökat användande av digitala verktyg och digitala lärresurser kan påverka och forma lärare och elever i en verksamhet, både ur positiva samt negativa aspekter. En förståelse har skapats för lärarnas åsikter om de ramfaktorer som kan påverka i vilken grad användandet sker. Lärarna uttryckte att tillgången till digitala verktyg var bristfällig och en svårighet med tillgången till apparna som ville brukas. Detta fick jag erfara då jag var tvungen att kontakta flertalet personer som i sin tur var i behov av diverse information för att slutligen landa i att ett antal ipads var funktionsdugliga utifrån aktionernas syften. Med denna erfarenhet har jag skapat en förståelse för att huvudmannen och kommunen bör ta ett större ansvar för att ge lärare och elever förutsättningar att arbeta mot det centrala innehållet som är framskrivet i Lgr 11 (Skolverket, 2019). Erfarenheten styrks dessutom av resultat från tidigare studier som pekar på att en ökad tillgång möjliggör ett större användande vilket i sin tur bidrar till en positivare attityd och utvecklad digital kompetens (Sveriges riksdag, 2016; Hysten, 2013; Forsling, 2020). Kopplat till denna erfarenhet så hade det varit intressant att vidare studera huvudmannens uppfattningar av hur den skapar förutsättningar för lärarna att utveckla digital kompetens?

Det som tydligt framgår är att elevernas utveckling och lärande främjas i nyttjandet av digitala verktyg. Framför allt när undervisningen bygger på elevernas intressen och erfarenheter av digitala verktyg. Dels ämneskompetensen, dels även det sociala lärandet främjas. I tidigare studier redovisas det för att en mängd olika lärande främjas i anslutning till digitala medier. (Glimstedt m.fl., 2017; Falkner, 2007; Blomgren,



2016; Brevik & Davies, 2016; Forsling, 2020; Burden m.fl., 2012; Wernholm, 2020). Inför utvecklingsarbetet fanns en föreställning om detta, att lärandet i stor utsträckning utvecklas i anslutning till digitala verktyg. Detta visar sig tydligt i den analys av data som genomfördes. Via de webbaserade frågeformulären framkom att eleverna inte var medvetna om allt det lärande som kunde tydas. Jag har skapat en förståelse för att eleverna utvecklas och lär i anslutning till de digitala verktygen utan att reflektera över det, vilket jag medger är positivt då det i aktionerna använder sig av appar som även används under elevernas fritid. Vid tillgängliggörande av aktionerna så gavs eleverna chansen att utveckla sin egen kompetens men även bidra till att utveckla andras kompetenser då det i aktionerna hela tiden pågick sociala interaktioner. Ett ökat användande av de digitala verktygen i undervisningen motiveras därför genom att eleverna kan tydas uppleva detta som lustfyllt samtidigt som både formellt och informellt lärande sker.

Hur motiveras lärare att i större utsträckning använda digitala verktyg och läresurser trots undermåliga tillgångar och förutsättningar? Detta är en frågeställning som kan vara central. I resultatet av utvecklingsarbetet beskrivs att lärarnas förhållningsätt till användandet inte påverkats av aktionerna och att lärarna i aktionerna inte visat något större intresse för att delta. Sätts detta i relation till att eleverna tycks utvecklas i sin utveckling och lärande så kan detta ses som problematiskt. Mycket av det kontroversiella i detta kan nog tydas utifrån Wernholms (2020) redogörelser för vuxna och barns skilda syn på digitala gemenskaper och miljöer. Utifrån det, hur skapar vi en samsyn mellan lärare och elever över vad som sker i eller i anslutning till digitala verktyg och läresurser? Jag tror att mycket av detta ligger i arbetet med att skapa förutsättningar i verksamheten, Både för lärarna och för huvudman, men även i lärarnas relationer och förhållningsätt till digitala verktyg. Lärarna som medverkade i aktionerna har arbetat inom skolans verksamheter i lång tid. Detta innebär att de kan uppstå en meningsskiljaktighet i kunskapssynen. Vad anses som viktig kunskap för en elev? I ett vidare sammanhang hade det varit intressant att få en förståelse för lärare och elevers syn på vad de anser är värdefull kunskap.

Sammanfattningsvis vill jag avsluta med att uttrycka en önskan om att detta arbete kan bidra till en ökad förståelse hos lärare och huvudman i vilka faktorer och effekter en ökad användning av digitala verktyg och läresurser kan ha på elevernas utveckling och lärande när undervisningen utgår från elevernas intressen och erfarenheter. Skapa en förståelse för att samverkan kan och bör ske för att ett ökat användande ska ta form. I den mening som ett komplement till den nuvarande undervisningen, inte i en utformning där den ersätter en befintlig undervisning. Utifrån den aspekten att digitalisering tenderar att bli en alltmer utbredd artefakt i samhället.



13 Referenslista

Blomgren, J. (2016). *Den svårfångade motivationen [Elektronisk resurs] elever i en digitaliserad lärmiljö*. Diss. Göteborg : Göteborgs universitet, 2016. Göteborg.

Tillgänglig: [Den svårfångade motivationen. Elever i en digitaliserad lärmiljö | Skolporten](#)

Brevik, L.M. & Davies, C. (2016). Nordic journal of digital literacy: *The potential of digital tools for enabling the observation of comprehension in the classroom*.

11(2-2016), 101-117. Tillgänglig: [NJDL-2016-2.book \(idunn.no\)](#)

Burden, K. Hopkins, P. Male, T. Martin, S. & Trala, C. (2012): *iPad Scotland Evaluation*. University of Hull, Oct 2012. Tillgänglig: [\(PDF\) iPad Scotland Evaluation \(researchgate.net\)](#)

Denscombe, M. (2018). *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. (3., rev. och uppdaterade uppl.) Lund:

Studentlitteratur.

Digitala verktyg. (2017, 22 mars). I *Wikipedia*. Hämtad 2021-03-08 från [Digitala verktyg – Wikipedia](#)

Englund, T. (1995). *På väg mot undervisning som det ordnade samtalet?* I G. Berg, T. Englund, & S. Lindblad, (red). *Kunskap, organisation, demokrati*. Lund: studentlitteratur

Facebook. (2021, 12 mars). *Escape the classroom – Sweden*. (dokument)

Tillgänglig: [escape the classroom - sweden - Sökresultat | Facebook](#)

Falkner, C. (2007). *Datorspelande som bildning och kultur [Elektronisk resurs] : en hermeneutisk studie av datorspelande*. Diss. Örebro : Örebro universitet, 2007.

Örebro.

Tillgänglig: [Avh Carin F 1 korr 21.3.indd \(diva-portal.org\)](#)

Forsling, K. (2020). Hur tänkte du nu? Digitala verktyg och kollegiala lärprocesser i förskolan, *Barn - forskning om barn og barndom i Norden*, 57-73. Tillgänglig: [Hur tänkte du nu? Digitala verktyg och kollegiala lärprocesser i förskolan | BARN -](#)

[Forskning om barn og barndom i Norden \(ntnu.no\)](#)

Glimstedt, A., Elber, G., Hultgren, F. & Johansson, M. (2017). *Digitala verktyg och läsning [Elektronisk resurs]*. Stockholm: Skolverket.



Tillgänglig: [FULLTEXT01.pdf \(diva-portal.org\)](#)

Hedlund, S. & Malmsten, L. (2016). *Fritidshem IKT - möjligheter och utmaningar*. (Första upplagan). Stockholm: Natur & Kultur.

Hylén, Jan. 2013. Digitalisering i skolan – en kunskapsöversikt. Stockholm.
Tillgänglig på Internet: [Ifous-Digitalisering-i-skolan-2013_11.pdf \(janhylen.se\)](#)

Håkansson, J. (2017). *Systematiskt kvalitetsarbete i förskola, skola och fritidshem: strategier och metoder*. (Andra upplagan). [Lund]: Studentlitteratur.

It. (2021, 19 februari). I Wikipedia. Hämtad 2021-05-03 Tillgänglig:
[Informationsteknik – Wikipedia](#)

Jensen, M. (2011). *Den fria tidens lärande*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Klingberg, T. (2016). *Hjärna, gener & jävlar anamma: hur barn lär*. (Första utgåvan). Stockholm: Natur & Kultur.

Malmsten, L. & Hedlund, S. (2013). *IKT på fritidshemmet - ett socialt och kulturellt fenomen*. Skolporten. 2/2013. :Nacka kommun
[IKT på fritidshemmet.indd \(skolporten.se\)](#)

Pihlgren, A.S. (2017). *Fritidshemmets mål och resultat: att planera och utvärdera*. (första upplagan). Lund: Studentlitteratur.

Pålsson, S. (2019-10-21). Behöver vi oroa oss över skärmtiden?. *Spaningen*.
Tillgänglig: [Behöver vi oroa oss över skärmtiden? - \(spaningen.se\)](#)

Rönnerman, K. (red.) (2012). *Aktionsforskning i praktiken: förskola och skola på vetenskaplig grund*. (2., [rev.] uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Samuelsson, U. (2014). *Digital (o)jämlighet? IKT-användning i skolan och elevers tekniska kapital [Elektronisk resurs]*. Diss. Jönköping : Högskolan i Jönköping, 2014. Jönköping. Tillgänglig: [FULLTEXT01.pdf \(diva-portal.org\)](#)

Skolverket (2019). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011: reviderad 2017*. (2017). Stockholm: Skolverket. Tillgänglig:
<http://www.skolverket.se/publikationer?id=3813>

Stensmo, C. (2007). *Pedagogisk filosofi*. Lund: Studentlitteratur.

Sveriges riksdag (2016) Digitalisering i skolan: dess påverkan på kvalitet, likvärdighet och resultat i utbildningen. Stockholm: Sveriges riksdag. Tillgänglig:
<https://data.riksdagen.se/fil/24B42258-6038-470F-80C6-F5CE149F401B>.

Säljö, R. (2017). *Den lärande människan - teoretiska traditioner*, I Lundgren, U.P., Säljö, R. & Liberg, C. (red.) (2017). *Lärande, skola, bildning*. (Fjärde utgåvan, reviderad). Stockholm: Natur & Kultur.



Thunberg, G. & Swärd, A.K. (2015). *Läsa och skriva med digitala verktyg [Elektronisk resurs]*. Stockholm: Skolverket

Tillgänglig: [Läsa och skriva med digitala verktyg. \(gu.se\)](https://gu.se)

Vetenskapsrådet. (2017). *God forskningsed*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

Wernholm, M. (2020). *Children's learning at play in a hybrid reality [Elektronisk resurs]*. Diss. (sammanfattning), 2020. Växjö.

Westerman, L. (2020-02-03). Vad innebär mycket skärmtid för ungas psykiska mående?. *Tidningen Mind* Tillgänglig: [Vad innebär mycket skärmtid för ungas psykiska mående? – Mind](#)



14 Bilagor

Bilaga 1 - Informationsbrev till rektor



Information till rektor om observations- och intervjustudie på B''''''''s fritidshem

Hej, mitt namn är John Hansson och jag avverkar sista terminen på grundlärarprogrammet, med inriktning mot fritidshem. Jag ska bedriva ett självständigt arbete som görs i form av ett utvecklingsinriktat arbete under min sista VFU-period, veckorna 13–17. Det innebär att jag vill genomföra en studie på Björkdungens fritidshem. Utvecklingsarbetet innebär att jag skapar planerade aktiviteter som bygger på användandet av ipads. Syftet med studien är att undersöka hur eleverna och lärare i verksamheten upplever och påverkas av en ökad användning av digitala verktyg. Jag kommer genomföra anonyma elevenkäter före- och efter aktiviteterna för att skapa en bild av hur elevernas relation till digitala verktyg är i nuläget och hur de upplevde aktiviteterna i efterhand. Jag kommer genomföra enkäter både före och efter aktiviteterna med lärarna i verksamheten. Detta för att skapa en bild av deras nuvarande relation till arbetet med digitala verktyg men också för att se hur de upplever det efter avslutad aktion. Enkäterna genomförs i samtycke där varje deltagare fått information om vad en medverkan innebär och studiens syfte. Deltagandet är frivilligt och kan när som dras tillbaka. Aktiviteterna dokumenteras i form av foton, anteckningar och observationer. Observationerna dokumenteras genom ett digitalt program i ipads, där antecknas uttryck, handlingar, tankar och dialoger som elever och pedagoger uttrycker. Möjligheten att kombinera bild och text är den huvudsakliga anledningen till att ipad används i dokumentationen av observationerna.

I en studie finns det fyra forskningsetiska principer som ska följas, informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet. Informationskravet uppfylls via informationsbrevet som ni tar del av, där framgår vad studiens syfte innebär och vilka moment som inkluderas. Samtyckeskravet innebär att lärare och vårdnadshavare skriver under och godkänner deltagandet via samtyckesblanketten som lämnas i informationsbrevet. Konfidentialitetskravet innebär att jag behandlar uppgifter och material om studien på ett varsamt sätt där obehöriga inte kan ta del av materialet eller att det kan relateras till sin kontext. Nyttjandekravet uppfylls genom att materialet används för forskningsändamålet.

Vid eventuella frågor tveka inte att höra av dig till mig eller min handledare så återkopplar vi snarast. Ser fram emot ett gott samarbete!

Kontaktuppgifter vid eventuella frågor:

John Hansson, Student

Jh223vd@student.lnu.se

Tel: 070-989 0448

Marina Wernholm, handledare

marina.wernholm@lnu.se

Tel: 072-594 9501



Bilaga 2 - Informationsbrev och samtyckesblankett till lärare



Till lärare -

Information och förfrågan om deltagande i observations- och intervjustudie på B''''''''''s fritidshem

Jag som student vill härmed meddela att jag är i sluttampen av min treåriga studietid. Jag vill som självständigt arbete bedriva ett utvecklingsinriktat arbete. Syftet med studien är att undersöka hur elever och lärare i en verksamhet upplever och påverkas av en ökad användning av digitala verktyg. Jag kommer under en treveckorsperiod bedriva en studie där jag erbjuder eleverna aktiviteter som utförs i eller med ipads.

Varför skriver jag då detta informationsbrev till dig? Det är för att din uppfattning som lärare vad beträffar arbetet med digitala verktyg också är ett viktigt element i studiens syfte. Jag vill göra före- och efter enkäter där ni ska få ta del av och svara på frågor som är kopplade till den verksamhet ni är yrkesverksamma i, men även ert förhållningssätt till digitala verktyg och digitala lärresurser. Innan själva aktion får ni en enkät där ni svarar på frågor kopplade till nuläget. Efter studien får ni en ny enkät för att se hur er syn och upplevelse av arbetet med digitala verktyg har påverkats. Enkäterna besvaras genom ett digitalt forum.

Ert samtycke om deltagandet i studien är av största vikt och studien följer de forskningsetiska principerna. Vid avklarad studie raderas insamlad data och endast det som skrivs fram i självständiga arbetet är det som finns kvar. Materialet kommer inte att kunna relateras till de sammanhang som den är genomförd i. Deltagaren kan när som helst välja att avböja sin medverkan i studien.

Vid eventuella frågor, tveka inte att höra av er till mig eller min handledare.

Kontaktuppgifter vid eventuella frågor:

John Hansson, Student

jh223vd@student.lnu.se

tel: 070-9890448

Marina Wernholm, handledare

marina.wernholm@lnu.se

tel: 072-594 9501

Ifylld blankett lämnas till studenten personligen eller mejlas med underskrift snarast möjligt.

Härmed bekräftar jag att jag tagit del av informationen ovan och godkänner således mitt deltagande i studien.

Datum _____

Lärarens underskrift _____

Namnförtydligande _____



Bilaga 3 - Informationsbrev och samtyckesblankett till vårdnadshavare



Till barn och vårdnadshavare-

Information och förfrågan om deltagande i observations- och intervjustudie på B''''''''''s fritidshem

Hej, mitt namn är John Hansson och jag avverkar sista terminen på grundlärarprogrammet, med inriktning mot fritidshem. Jag ska bedriva ett självständigt arbete som görs i form av ett utvecklingsinriktat arbete under min sista VFU-period, veckorna 13–17. Det innebär att jag vill genomföra en studie på B''''''''''s fritidshem. Utvecklingsarbetet innebär att jag skapar planerade aktiviteter som bygger på användandet av ipads. Syftet med studien är att undersöka hur elever och lärare i verksamheten upplever och påverkas av en ökad användning av digitala verktyg och digitala läresurser. Jag kommer genomföra anonyma elevenkäter före- och efter aktiviteterna för att skapa en bild av hur elevernas relation till digitala verktyg är i nuläget och hur de upplevde aktiviteterna i efterhand. Enkäterna genomförs i samtycke där varje individ fått information om vad en medverkan innebär och studiens syfte. Deltagandet är frivilligt och kan när som dras tillbaka. Aktiviteterna dokumenteras i form av foton, anteckningar och observationer. Observationerna dokumenteras genom ett digitalt program i ipads, där antecknas uttryck, handlingar, tankar och dialoger som elever och pedagoger uttrycker. Möjligheten att kombinera bild och text är den huvudsakliga anledningen till att ipad används i dokumentationen av observationerna.

I en studie finns det fyra forskningsetiska principer som ska följas, informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet. Informationskravet uppfylls via informationsbrevet som ni tar del av, där framgår vad studiens syfte innebär och vilka moment som inkluderas. Samtyckeskravet innebär att du som vårdnadshavare godkänner att ditt barn deltar i studien genom att skriva under samtyckesblanketten. Konfidentialitetskravet innebär att jag behandlar uppgifter och material om studien på ett varsamt sätt där obehöriga inte kan ta del av materialet eller att det kan relateras till sin kontext. Nyttjandekravet uppfylls genom att materialet används för forskningsändamålet. Vid avklarad studie raderas insamlad data och endast det som skrivs fram i självständiga arbetet är det som finns kvar. Materialet kommer inte att kunna relateras till de sammanhang som den är genomförd i.

Vid eventuella frågor tveka inte att höra av er till mig eller min handledare så återkopplar vi snarast. Ser fram emot ett gott samarbete! **Samtyckesblanketten lämnas till personalen på B''''''''''s fritidshem!**



Kontaktuppgifter vid eventuella frågor:

John Hansson, Student

jh223vd@student.lnu.se

tel: 070-9890 448

Marina Wernholm, handledare

marina.wernholm@lnu.se

tel: 072-594 9501

Jag har mottagit information och samtycker till att mitt barn får medverka i en observations- och intervjustudie:

Datum_____

Barnets namn_____

Vårdnadshavares underskrift_____



Bilaga 4 - Frågeformulär inför aktion, lärare

Frågeformulär från google formulär, Tillgänglig: [Digital kompetens och arbetet med digitala verktyg och lärresurser. \(google.com\)](https://www.google.com/forms)

Avsnitt 1 – Personlig relation till digitala verktyg

Ditt namn?

Yrkestitel?

Hur länge har du arbetat i fritidshemmets verksamhet?

Vilka digitala verktyg nyttjar du personligen, dagligen?

Vilken är din uppfattning angående digitala verktyg?

Hur ser du på relationen mellan barns utveckling och användandet av digitala verktyg?

Avsnitt 2 – Din syn på digital kompetens

Hur ser du på din digitala kompetens? Motivera ditt val (beskriv eventuella styrkor och svagheter)

Hur skulle du vilja utvecklas i din digitala kompetens?

Hur påverkar din digitala kompetens hur du nyttjar digitala verktyg i verksamheten?

Avsnitt 3 – Lärares arbete med digitala verktyg

Berätta om dina erfarenheter av digitala verktyg i verksamheten?

Finns det digitala verktyg tillgängliga för eleverna i verksamheten för fritt användande? Exempelvis i den fria leken?

Om ja, på vilket sätt? Om nej, Varför?

Hur ofta använder ni digitala verktyg i undervisningen?

Vilka verktyg använder ni er av i verksamheten i nuläget?

Beskriv hur arbetet med digitala verktyg bedrivs i verksamheten?

Vilka möjligheter anser du finns med att använda digitala verktyg i verksamheten?

Vilka hinder anser du finns med att använda digitala verktyg i verksamheten?

Tycker du det är lagom mycket arbete med digitala verktyg i verksamheten?

Om du fick bestämma, hur skulle en verksamhet arbeta med digitala verktyg?



Bilaga 5 - Frågeformulär inför aktion, eleverna

Frågeformulär från google formulär, Tillgänglig: [Elevenkät -Användandet av digitala verktyg \(google.com\)](#)

Avsnitt 1 – Personlighet

Vilken klass går du i?

Vilket kön?

Ungefär hur många dagar är du på fritidshemmet varje vecka?

Avsnitt 2 – Personligt användande av digitala verktyg

Hur duktig tycker du att du är med digitala verktyg?

Hur ofta använder du digitala verktyg på fritiden?

Ungefär hur många timmar lägger du på digitala verktyg när du använder dem?

Vilka digitala verktyg använder du?

Utifrån frågan ovan, berätta vad du gör på de digitala verktygen du använder?

Varför vill du använda digitala verktyg?

Avsnitt 3 – Din åsikt om digitala verktyg på fritidshemmet

Vilka digitala verktyg finns på fritidshemmet?

Hur ofta använder ni dem?

Vad gör ni när ni använder digitala verktyg på fritidshemmet?

Skulle du vilja arbeta mer med digitala verktyg på fritidshemmet?

Om du svarade ja, på vilket sätt vill du arbeta mer med digitala verktyg?

Om du svarade nej, varför vill du inte arbeta med digitala verktyg?



Bilaga 6 – Läroplansplanering digital lek

Pedagogisk planering för fritidshem 210331

Arbetsområde: Digital lek

Tidsram: v.1–2

Avdelning: B.....n

Vad ska vi arbeta med? Mål och syfte.

Under två veckor ska elevgruppen testa på digital lek. Leken kommer framställas och genomföras utifrån tre olika delmoment. Syftet med aktiviteterna är att eleverna skall få möjligheten att utveckla sin förmåga att hantera digitala verktyg och samspelet som sker i eller i anslutning till dem. Eleverna ges dessutom möjligheten att utveckla sitt förhållningsätt och förståelse för hur och vad som sker i digitala miljöer.

Vilka förmågor ska eleverna utveckla?

Kommunikation: Diskutera, argumentera, lyssna, förklara.

Reflektion: Reflektera över vad som sker i digitala miljöer. Kritiskt förhållningsätt.

Kreativitet: Delaktighet.

Samarbete: Samarbete

Ansvar: Delta aktivt och ta ansvar för sitt deltagande.

Koppling till läroplan

- Digitala verktyg och medier för kommunikation. (Skolverket 2019, kap 4, s24)
- Digitala verktyg för framställning av olika estetiska uttryck. (Skolverket 2019, kap 4, s24)
- Skolan ska bidra till att eleverna utvecklar förståelse för hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling. Alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. (Skolverket 2019, kap 1, s7-8)



Hur ska vi arbeta? Metod.

Temats huvudverktyg är ipads och är det vi kommer använda i aktiviteterna. Eleverna får prova att lösa digitala escaperooms,

De ska tillsammans få prova på att spela Among us som är ett digitalt spel där de tillsammans ska lista ut vem som är imposter.

Eleverna ska tillsammans diskutera om vad som gestaltas på Tiktok och därefter får eleverna skapa egna Tiktok-videos som vi sedan presenterar för övriga i elevgruppen genom filmvisning.



Bilaga 7 - QR-koder till digitala escaperooms

Valentine escape room

The hogwarts Escape

Sign - Room escape game



Escaping the prison

Påskén och dess tradition

Geografi - Europa



Jordens utveckling- från då till nu.

Spöktouren



Den försvunna rymdraketén

Spökspanarna





Bilaga 8 – Instruktionsvideos – Among us

Instruktionsvideo – Inledning

Länk till video: [SJUKT ROLIGT SPEL? \(among us på svenska\) - YouTube](#)

Instruktionsvideo – dag 2, hur du blir en bra imposter!

Länk till video: [Hur Man Spelar som Imposter 101 | AMONG US Svenska - YouTube](#)



Bilaga 9 - Frågeformulär efter aktion, lärare

Länk till frågeformulär: [Lärarnas upplevelse av aktionerna \(google.com\)](https://www.google.com)

Allmänna tankar kring digital lek på fritidshemmet?

- 1, Hur har ditt förhållningssätt till användandet av digitala verktyg påverkats av aktionerna?
- 2, Vilka fördelar ser du i användandet av digitala verktyg i undervisningen?
- 3, Vilka nackdelar ser du i användandet av digitala verktyg i undervisningen?

Aktion 1 - Digitala escaperooms

- 1, Hur upplevde du aktiviteterna med Digitala escaperooms?
- 2, Lärde du dig något i anslutning till aktiviteten? Förklara!
- 3, Hur ser du på elevernas lärande och agerande i aktiviteterna? Beskriv din upplevelse och motivera!

Aktion 2 - Among us

- 1, Hur upplevde du aktiviteterna med Among us?
- 2, Lärde du dig något i anslutning till aktiviteten? Förklara!
- 3, Hur ser du på elevernas lärande och agerande i aktiviteterna? Beskriv din upplevelse och motivera!

Aktion 3 - Tiktok

- 1, Hur upplevde du och påverkades av aktiviteterna med Tiktok? Förklara!
- 2, Lärde du dig något i anslutning till aktiviteten? Förklara!
- 3, Hur ser du på elevernas lärande och agerande i aktiviteterna? Beskriv din upplevelse och motivera!

Utvecklingsområden

Hur har aktionerna påverkat din syn på vad eleverna gör i anslutning till digitala verktyg?

Dina tankar om hur en vidare undervisning skulle kunna bedrivas med digitala verktyg med utgångspunkt i aktionerna? Förklara och motivera!



Bilaga 10 – Frågeformulär efter aktion, elever

Länk till frågeformulär: [Elevers upplevelse av aktionerna \(google.com\)](#)

Tema 1 - Digitala escaperooms

Hur upplevde du aktiviteterna med digitala escaperooms?

Vad lärde du dig?

Vilken kunskap delade du med dig av?

Skulle du vilja prova detta igen?

Tema 2 - Among us

Hur upplevde du aktiviteterna med Among us?

Vad lärde du dig?

Vilken kunskap delade du med dig av?

Skulle du vilja prova detta igen?

Tema 3 - Tiktok

Hur upplevde du aktiviteterna med Tiktok?

Vad lärde du dig?

Vilken kunskap delade du med dig av?

Skulle du vilja prova detta igen?

Sammanfattning:

Vad tyckte du om att använda ipads på fritids?

Vad var roligt?

Vad var tråkigt?