



**Linnéuniversitetet**

Kalmar Växjö

*Examensarbete -  
allmändidaktisk/utbildningsvetenskaplig  
inriktning*

# Bekräftelse och motivation i appar

*– barns identitetsskapande i förskoleåldern*



*Författare: Johan Claesson  
Handledare: Stefan Lundholm  
Examinator: Lena Carlsson  
Termin: ST2014  
Ämne: Pedagogik Allmändidaktik  
Nivå: Grundnivå G2E  
Kurskod: GO2963 AUO*

## Abstrakt

Mobila enheter som surfplattor är här för att stanna och de integreras allt mer i vår vardag. Enligt statens medieråd (2013) så ökar medieanvändningen hos barn i förskoleåldern. Med detta följer nya användningsområden och appar som används både på förskolor och hemma. Som vuxen är det viktigt att delta och reflektera kring vad det är spelen och apparna förmedlar. I många appar bekräftas barnen konstant på insats och studiens frågeställning rör vad detta kan ge för effekt för barnens motivation. Forskning visar att man överlag ska vara försiktig med beröm till barn, då det kan få negativa konsekvenser för den inre motivationen. Beröm och bekräftelse på insats och inte på personliga egenskaper är att föredra för att stärka barnens inre motivation och identitetsskapande. Examensarbetet handlar om detta och ger infallsvinklar på vad bekräftelse i appar för barn 1-6 år kan betyda för motivationen att lära och utvecklas.

## Nyckelord

bekräftelse, appar, motivation, förskola, beröm, inläring, lärplattform, Ipad, surfplatta

## Tack

Jag vill tacka min handledare, familjemedlemmar och vänner som har stöttat mig i mitt arbete då det varit motigt och en kamp. En viktig faktor i processen har varit att kunna bolla idéer och tankar med er.

# Innehåll

<b>1 Inledning</b>	<b>1</b>
1.1 Bakgrund	1
1.1.1 Inledning	1
1.1.2 Den digitala tekniken hemma och i förskolan	1
1.2 Syfte och frågeställningar	3
<b>2 Tidigare forskning på yttre belöning och motivation</b>	<b>4</b>
2.1.1 Mina slutsatser	5
<b>3 Teorianknytning</b>	<b>6</b>
3.1.1 Behavioristisk teori	6
3.1.2 Sociokulturell teori	6
3.1.3 Theory of Self-Determination	7
3.1.4 Flowtillståndet	8
3.1.5 RETAIN modellen	9
3.1.6 Mina slutsatser	10
<b>4 Metod</b>	<b>11</b>
4.1.1 Undersökningsmetod	11
4.1.2 Urval	11
4.1.3 Etiska ställningstaganden	12
4.1.4 Insamling av data	12
4.1.5 Metodkritik	12
<b>5 Resultat och Analys</b>	<b>14</b>
5.1.1 Digitala tekniken hemma och i förskolan	14
5.1.2 Yttre och inre motivation	15
5.1.3 Beröm för insats, handling och på personliga egenskaper	16
5.1.4 RETAIN modellen	17
5.1.5 Mina slutsatser	18
<b>6 Diskussion</b>	<b>19</b>
6.1.1 Resultatdiskussion	19
6.1.2 Metoddiskussion	23
<b>Referenser</b>	<b>I</b>
<b>Bilagor</b>	<b>III</b>
Bilaga A Samtyckesblankett	III
Bilaga B Intervjufrågor	IV
Bilaga C Summering av RETAIN utvärderingsscheman	V

# 1 Inledning

## 1.1 Bakgrund

### 1.1.1 Inledning

”Beröm, som penicillin, får inte användas slarvigt”  
Dr. Haim G Ginott

Under de senaste åren har det utvecklats ett stort antal appar (specialiserande program som används i mobila enheter) som riktar sig till barn 1-6 år. Många barn använder dessa hemma men utvecklingen går mot att mobila enheter som surfplattor används alltmer i pedagogiska verksamheter som i förskolan. När man som pedagog funderar kring den digitala teknologin och hur den används är det också viktigt att reflektera kring hur apparna påverkar barnens självkänsla och identitetsskapande. I många appar blir barnet omedelbart belönat för sin insats genom t ex applåder, fyrverkerier, musik eller poäng. Backman (2012) skriver att ”När du spelar blir du hela tiden omedelbart belönad för dina ansträngningar, ibland tiotals gånger varje minut”. Det här ger barnen en känsla av att vara kompetent oavsett nivå på insats och känslan driver barnen att fortsätta spela. Bekräftelsen är en viktig aspekt av spelets struktur och design, vilket skapar ett beroende som gör det svårt för barnen att avsluta för att ägna sig åt annan aktivitet, något som många vuxna kring barn har observerat. Detta arbete vill fokusera på vad denna bekräftelse kan betyda för barns identitetsskapande. Min upplevelse är att utvecklingspsykologiska kvaliteter i appar lätt läggs åt sidan. Istället är det företagets vinstintressen och olika positiva nyttobegrepp som styr, även när det gäller appar som används i förskoleverksamhet. I sammanhanget är det intressant att titta på vad barnen får med sig genom de spelprinciper som skapas av spelkonstruktörer, hur det skapar och påverkar deras syn på sig själva och sin omgivning. Succesivt har intresset på mitt arbete riktats mot motivation och den direkta inverkan, samt de mekanismer som ligger bakom att individer vill spendera tid med en aktivitet. Mitt främsta fokus är att förstå motivation och bekräftelse genom att problematisera och diskutera vad apparna gör i detta avseende.

### 1.1.2 Den digitala tekniken hemma och i förskolan

Enligt Statens medieråd (2013) så ökar medianvändningen hos barn stadigt år från år och användningen går allt längre ner i åldrarna. Fortfarande står tv för huvuddelen av användningen men nyttjandet av internet står för den största ökningen sedan man började kartlägga bruket av olika medier. 7 % av 0-1 åringar, 43 % av 2-4 åringar och 80 % av 5-8 åringar spelar någon form av datorspel/tv-spel hemma på fritiden. De vanligaste spelen i förskoleåldern är *Lego*, *Pettson och Findus*, *Toca Boca* och *Super Mario* (Statens medieråd, 2013). Jag har inte hittat någon forskning på hur stor användningen av olika medier är på förskolan men antar att den speglar medierådets undersökning och samhällets utveckling. Min uppfattning genom att ta del av olika pedagogiska tidningar är att surfplattor blir allt vanligare i det pedagogiska arbetet i förskolor. Detta stöds i en artikel ”Datorplattor resurs för kommunikation i förskolan” på skolverkets hemsida skriven av Marie Leijon (2014-09-22).

Här vill jag koppla något av det uppdrag och mål som förskolan har enligt läroplanen som ligger i linje med mitt arbete. Enligt läroplanen för förskolan (Skolverket, 2010) ska förskolan lägga grunden för ett livslångt lärande. Att barn får lära sig att använda surfplattor blir en viktig del i det pedagogiska arbetet då användningen av mediet ökar i samhället. Förskolans verksamhet ska vara rolig och ge ”utrymme för barnens egna

planer, fantasi och kreativitet i lek och lärande” (Skolverket, 2010:7). I detta arbete finns det inte utrymme för att gå in på lek och hur man kan se på barns lek, men mitt antagande är att barn finner datorspel både roligt och som en lek. Ett mål i läroplanen som är relevant i sammanhanget är; ”Förskolan ska sträva efter att varje barn utvecklar självständighet och tillit till sin egen förmåga” (Skolverket, 2010:9). Detta finner jag tänkvärt utifrån hur de spel/appar som barnen använder är utformade.

Genom åren har jag stött på ifrågasättande av den digitala tekniken i förskolan i samtal med kollegor, på bloggar och föreläsningar av pedagoger på olika kurser. En stor anledning upplever jag vara att pedagogerna själva inte känner att de behärskar tekniken och inte ser hur den går att använda ur ett pedagogiskt syfte. Vidare anses det att barnen spelar så mycket spel på datorn, surfplattan och tittar på filmer hemma att förskolan ska erbjuda något annat. Aktiviteter som görs hemma ska inte införas på förskolan. Min uppfattning är att många pedagoger anser det lite som ”fulkultur” och inte pedagogiskt att använda sig av dessa medier. Det finns också en rädsla i dess attraktionskraft och kommentarer som; ”de blir ju bara fast i det och det går inte att få dem att sluta” eller ”barnen vill ju bara sitta och spela och vi som har så mycket annat bra material och aktiviteter för deras utveckling”. En annan orsak är att man finner det svårt att hitta bra utformade appar eller pedagogiska program för de digitala enheterna och intresset att söka är inte alltid så stort, vilket också kan bero på tidsbrist. Min erfarenhet är att det finns pedagoger som inte vill berömma barnen för mycket, då det anses att det kan hämma deras utveckling. Jag har stött på deras frustration att finna bra appar som utvecklar barnens inre motivation och som inte bygger på yttre motivation genom beröm och bekräftelse medelst stjärnor, fyrverkerier osv. Nedan följer tre antaganden som är vanliga i diskussionerna om appar och dess användning i förskolan.

### *1. Beröm och belöningar i appar utvecklar ett konstant beroende av feedback från omgivningen hos barnen*

Svensson (2014) har på sin hemsida formulerat det som jag upplever att många pedagoger lyfter i samtal. Den form av ständig bekräftelse som finns i appar och spel får barnen inte i det verkliga livet vilket medför att de dras till tekniken och har svårt att avsluta.

### *2. Beröm i appar påverkar barns inlärning negativt*

Här finns en rädsla för att den form av bekräftelse som finns i många appar ska påverka den inre motivationen att slutföra krävande uppgifter och minska intresset att lära och utforska efter eget intresse. Tanken är att utformandet av apparna är sådana att barnen utvecklar ett beroende av yttre stimuli för att vilja arbeta med något som Nemeth (2012) skrivit en intressant text om.

### *3. Apputvecklare borde lägga mer uppmärksamhet på innehållet än på feedback*

Tankar hos pedagoger som jag har mött på är varför det läggs så mycket uppmärksamhet på prestationen som barnen utför i apparna. Speltillverkarna borde lägga mer tid på att utforma innehållet där barnens insats samt deras inre motivation understöds. Apparna borde vara utformade för att stimulera en inre motivation snarare än att skapa en motivation utifrån yttre påverkan i form av ljudliga eller visuella effekter.

## 1.2 Syfte och frågeställningar

Hos förskolepersonal finns det många tankar och åsikter om användning av surfplatta i verksamheten och vad det kan ha för betydelse hos barnen. Detta väckte mitt engagemang och jag vill diskutera och problematisera tre vanliga antaganden och sätta dessa i relation till forskning och teorier om motivation och bekräftelse.

- *Beröm och belöningar i appar utvecklar ett konstant beroende av feedback från omgivningen hos barnen*
- *Beröm i appar påverkar barns inlärning negativt*
- *Apputvecklare borde lägga mer uppmärksamhet på innehållet än på feedback*

Syftet med arbetet är att undersöka vad bekräftelsedelen i appar för barn i förskoleåldern kan ha för påverkan av barns motivation, självuppfattning och identitetsskapande utifrån dessa antaganden.

Mina frågeställningar:

- Hur kan vi förstå barns motivation i relation till bekräftelse i appar?
- Vilken betydelse kan bekräftelse i appar ha för barns utveckling av självkänsla och identitetsskapande?

## 2 Tidigare forskning på yttre belöning och motivation

Motivation är en term som har sitt ursprung från det latinska verbet ”movere”, att röra sig. I den här kontexten blir motivation ett uttryck för den kraft som ligger till grund för att barn vill utföra, genomföra och slutföra en aktivitet som de håller på med. Det finns ett stort antal motivationsteorier som synliggör olika delar av drivkrafterna bakom motivation eller brist på motivation. Pierce et al (2003) skriver att forskare inom socialpsykologin i över tre årtionden har argumenterat för att belöning av individer för deras insats kan ge ofördelaktiga effekter. Denna forskning om motivation går att applicera eller dra nytta av på de egenskaper som får barn att motiveras att använda digitala system som surfplattor, program och spel i pedagogiska miljöer. Utifrån Braver et al (2014) forskning menar de att inom sociologin och psykologin är det en tydlig åtskillnad mellan en yttre och inre motivation. Deci och Ryans (1985) forskning beskriver inre motivation som engagemang, tillfredställelse och nöje för uppgiften i sig självt. Med inre motivation menas den inre glädje och mening en individ finner i en aktivitet utan att den påtvingats av yttre stimuli (exempelvis olika belöningsystem). Det anses som att inre motivation tar fram ett beteende som är annorlunda från yttre motivation (Braver et al, 2014).

Forskning om motivation har genomförts av Leppers et al (1973) på förskolebarn. De jämförde tre grupper med olika förutsättningar efter genomförd uppgift, en grupp fick förväntad belöning efter prestation, den andra gruppen fick oväntat en belöning och den tredje gruppen fick ingen belöning och förväntade inte att få det efter utförd prestation. Uppföljning visade att de som fick belöning för tidigare prestationer inte längre var benägna att utföra nya uppgifter i relation till liknande uppgift. De drog då slutsatsen att de som inte fick belöning eller förväntade sig det presterade identiskt vid alla tillfällen. Yttre belöningar påverkade inte den inre motivationen att genomföra uppgifterna. I sin forskning har de kunnat peka på att yttre belöningar medfört att individer spenderar mindre tid på uppsatta mål än kontrollgrupper som engagerat sig i uppgiften genom fritt val. Vidare menar de att överlag så bidrar yttre belöningar till att individer blir belöningsberoende.

De negativa effekterna anses av andra forskare vara begränsade. De menar att negativa effekter av yttre belöningar äger rum då de urskiljer misslyckanden från att klara av eller inte hänga samman med svårighetsgraden av uppgiften (Cameron & Pierce, 1994, 2002; Eisenberger & Cameron, 1996, Pierce et al, 2003). Inre motivation äger rum då belöning ges för uppnådda kriterier för uppgiften eller prestationen är större än andras. Pierce et al (2003) forskning belyser efter deras studier av 30 års forskning inom området att yttre belöningar kan leda till negativa effekter på inre motivation under dessa förhållanden 1) uppgiften är av stort intresse för individen, 2) användande av belöning är påtaglig eller materiell, 3) belöning är erbjuden i förhand (förväntad), 4) belöning oavsett insats på utförande, 5) uppgiften är av fritt val eller eget val av uppgift innebär indragning av belöning, 6) eget intresse bedöms utifrån ensidiga kriterier. Utifrån dessa sex kategorier menar de att effekten av yttre belöning ska ses i ljuset av vilken sorts belöning som ges, i vilken kontext belöningen ges, möjlighet för belöningen och hur belöningen är tilldelad.

Brummelman et al (2014) och Gunderson et al (2013) är två forskargrupper som forskar om barn och hur beröm och bekräftelse påverkar dem. Brummelman et al (2014) lyfter utifrån sin forskning fram att vuxenvärlden ofta använder beröm och bekräftelse som känslomässig näring för att stärka barns självkänsla och motivation. Gunderson et al (2013) gör i en studie på barn i åldrarna 1-3 år en distinktion mellan beröm på insats,

handling och på personliga egenskaper. Genom studien kunde man se att barn som fick beröm för processen av utförd handling (t ex. ”bra jobbat”, ”bra försök”) senare i 7-8 års-åldern utvecklat en övertygelse att inre egenskaper är formbara, föredrar utmanande uppgifter, tillskriver framgångar och motgångar i relation till sin insats och utvecklat strategier för utveckling. Detta kunde de inte se på barn som fick personligt beröm (t ex. ”vad duktig du är”, ”vad intelligent du är”). Deras forskning får stöd av Brummelman et al (2014) där de anser att vuxna kring barn ska vara försiktiga men vilken sorts beröm och bekräftelse som ges. Särskilt barn med dåligt självförtroende där feedback i form av ”var duktig du är” istället för ”du jobbade verkligen hårt” kan ge negativa effekter på sikt.

Forskning av Brummelman et al (2014) visar att barn som får beröm eller bekräftelse på personliga egenskaper och sedan misslyckas, oftare värderar sig själva mer negativt. En teori om detta menar de är att fokus sätts på individen självt, än om feedbacken ges på utförd handling. En utförd handling går lättare att justera till en annan liknande situation än personliga egenskaper. Här belyser Brummelman et al (2014) forskning att beröm och bekräftelse på ett personlig plan kan göra barn självcentrerade och ta ett misslyckande personligt. Beröm och bekräftelse på personliga egenskaper för att stärka barns självkänsla och motivation kan ge den motsatta effekten än vad som är tänkt.

Utifrån sin forskning på beteendevetenskapliga modeller som försöker besvara frågan på vad som motiverar barn i pedagogiska miljöer ser Pintrich (2003) kopplingar och likheter. Hans forskning mynnar ut i en generalisation på fem punkter för att förklara barns motivation i lärmiljöer.

Den första punkten är att *elever motiveras då uppgiften är anpassningsbar efter upplevd självförmåga och insikt om sin egen kompetens*. Pintrich (2003) skriver att det är sannolikt att elever finner motivation och vill göra en insats, fortsätta och utföra uppgiften på ett bra sätt då de upplever att de är kompetenta. Det finns en fara i att motivationen påverkas negativt då elever är för optimistiska eller pessimistiska om sin förmåga att utföra en uppgift. Den andra punkten är att *elever motiveras då de känner att de kan påverka*. De elever som upplever att de kan påverka och ha personlig kontroll över sitt lärande och beteende har större chans att prestera bättre än de som upplever att de inte har kontroll skriver Pintrich (2003). Den tredje punkten är att *Elever motiveras då de har intresse eller inre motivation* för uppgiften. Personligt eller situationsbaserat intresse har visat sig medföra större engagemang och lärande. Den fjärde punkten är att *elever motiveras om de upplever att uppgiften har ett högre värde*. Utöver inre motivation och intresse kan elever bli motiverade för en uppgift om de finner den användbar, meningsfull och relevant då den kan identifieras med den poängterar Pintrich (2003). Den femte och sista punkten är att *elever motiveras av mål och riktning*. Elever kan motiveras för en uppgift då de har kännedom om kunskapsmålen och prestationsmålen, de vet vad som förväntas av dem.

### **2.1.1 Mina slutsatser**

Av ovan redovisad forskning om bekräftelse och motivation ska man överlag vara försiktig med att ge beröm till barn, då det kan ge motsatt effekt för barns inre uppbyggnad och motivation. Ska bekräftelse ges ska den utifrån den forskning denna studie baseras på ges på processen och inte på personliga egenskaper. Det är då inre motivation skapas och en förståelse för sina egna personliga egenskaper och utveckling kan ske.



## 3 Teorianknytning

Schunk et al (2008) menar att motivation är den process där målorienterad aktivitet är det som sporrar och upprätthåller intresset. Därigenom uttrycker de att motivation är en process snarare än en produkt. Vi ser motivationen genom aktivitet (val av aktivitet, arbetsinsats och tid som spenderas) och genom verbalt uttryck (t ex. ”detta vill jag göra”). Här pekar Schunk et al (2008) på att motivation kräver aktivitet antingen fysiskt eller mentalt. Det som får barnet att engagera sig och finna mening i spel och pedagogiska appar är den inverkan som sker mellan barnet och spelet. Denna inverkan från spelet påverkar dess attraktion och tiden som utövaren vill lägga på spelet. Forskning har poängterat att yttre belöning förstör den inre motivationen (Pierce et al, 2003). Genom att belöna individer för deras insats så minskar intresset och viljan att spendera tid på aktiviteten så snart belöningen tas bort. För att förstå grundläggande tankar om motivation, självuppfattning och identitetsskapande använder jag mig av olika teorier som angriper frågeställningarna. Teorierna som jag använt mig av är; behavioristisk teori, sociokulturell teori, Theory of Self-Determination, flow och RETAIN modellen. Teorierna har många anknytningspunkter som hjälper till att få en ökad förståelse för det som styr hur vi handlar och utvecklas som människor.

### 3.1.1 Behavioristisk teori

Den behavioristiska traditionen har som fokus att studera beteenden. Startpunkt och en fundamental filosofisk utgångsläge på förhållningssättet på lärande är associationismen. Det är ”idén om att händelser som uppträder nära varandra tenderar att kopplas ihop och läras in” (Säljö, 2010). Pavlov och Skinner är de stora företrädarna för behavioristisk teori som satte stora spår i psykologin och pedagogiken under 1900-talet. Behaviorister menar att individen lär sig genom betingning, med det menas att när en viss handling belönas är det sannolikt att han eller hon vill göra om det. Om handlingen däremot inte belönas minskar sannolikheten för en upprepning, och på detta sätt kan man förstärka eller släcka ut beteenden skriver Säljö (2010). Detta innebär att individens handlingar styrs av yttre stimuli från omvärlden, förstärkningsprincipen och därigenom kunskaper förvärvas.

Säljö (2010) redogör för hur behaviorismen fick stor betydelse för undervisningsteknologin och dess utveckling av olika tekniska hjälpmedel i form av maskiner, apparater och tryckta häften. Dessa byggde på förstärkningsprincipen betingning då apparaterna snabbt kunde ge individerna stimuli på utträttat arbete.

### 3.1.2 Sociokulturell teori

Vygotskij arbetade fram den sociokulturella traditionen i början av 1900-talet och enligt hans teorier så konstrueras kunskaper primärt genom samarbete i en kontext och inte genom individuella processer (Säljö, 2010). Individens tänkande och utveckling sker i stegvisa förändringar i sociala interaktioner. Grundpelare i hans arbete är; mediering, appropriering och närmaste proximala utvecklingszonen.

#### *Mediering:*

Ett av de fundamentala begreppen i ett sociokulturellt perspektiv är mediering som åsyftar ”att människor använder redskap eller verktyg när vi förstår vår omvärld och agerar i den” skriver Säljö (2010:185). Vygotskij ansåg att vi inte har omedelbar direktkontakt med omvärlden utan vi behöver hjälp med att tolka den. Definitionen mediering menar Säljö (2010) tydliggör den samverkan som sker mellan människor och de kulturella artefakter som språk och materiella ting som används i denna process. I

denna process är språket det viktigaste redskapet vi har som människor för att relatera/klargöra, tolka och tänka kring omvärlden. Genom interaktion med andra människor får språket en mening och blir också en del i socialisationsprocessen (Säljö, 2010).

#### *Appropriering:*

Vi tar in vår omvärld genom mediering och den lärprocess som sker för att ta de kunskaperna och göra den till vår egen kallade Vygotskij för appropriering. I lärprocessen lär vi oss bemästra medierande redskap som att skriva, cykla, samtala och olika uttryckssätt. Säljö (2010) skriver att appropriering innebär att bli förtrogen och tillgodogöra sig nya lärdomar och förmågor.

#### *Den proximala utvecklingszonen:*

Människan är ständigt under förkovran menade Vygotskij och inläring beror inte på vilken ålder eller begränsningar en individ har (t ex mognad, handikapp etc.), utan de möjligheter som ges till lärande. Med den proximala utvecklingszonen menade Vygotskij ”att när människor väl behärskar ett begrepp eller en färdighet, så har de mycket nära att behärska något nytt” skriver Säljö (2010:191). En potentiell utveckling av nya kunskaper och färdigheter ligger inom nåbarhet och kan införlivas hos individen.

### **3.1.3 Theory of Self-Determination**

Self-Determination Theory representerar en bred forskning av mänsklig motivation av personlighet. Teorin ramar in motivationsstudier som lyfter fram inre och yttre motivation och förklarar dem i kognitiva, sociala och individuella kontexter. Genom forskning har teorin utvecklats under de senaste 50 åren (Ryan och Deci, 2000). Den har sina rötter i den humanistiska psykologin (Schunk et al, 2008) och följer den hierarki av mänskliga behov som beskrivs av Maslow (1943). Teorin utgår ifrån att individer vill vara självständiga och engagerade i de aktiviteter de deltar i för att de själva väljer det. Individen strävar efter kompetens i aktiviteten och gentemot omgivningen samt att vara autonom menar Schunk et al (2008). Ryan och Decis (2000) uppfattning är att motivation styrs av psykologiska behov som att känna sig kompetent, autonom och att det går att relatera till aktiviteten. De pekar också på vikten av att känna sig som en del av ett sammanhang, tillhörighet i något större än sig själv. Ett upplevt förverkligande av dessa tre grundläggande behov, kompetens, autonomi och tillhörighet bygger inte på yttre uppfattningar utan på en personlig upplevelse. Vidare skiljer Ryan och Deci (2000) på:

1. Amotivation: avsaknad av motivation
2. Extrinsic motivation: yttre motivation
3. Intrinsic motivation: inre motivation

Det är svårt att se dem som tre isolerade fenomen utan snarare hänger de ihop. I teorin om self-determination finns fem ”sub-teorier” som kan beskriva och förklara forskningen kring motivation (Ryan och Deci, 2000). Dessa teorier är; Cognitive Evaluation Theory, Organismic Intergration Theory, Causality Orientations Theory, Basic Psychological Needs Theory och Goal Contents Theory. Att gå in närmare på dessa teorier finns inte plats för i mitt arbete.

Utifrån organismic intergration theory försöker Ryan och Deci (2000) förklara de mekanismer som styr motivation. Beroende på i vilken utsträckning man anser sig ha kontroll så delar teorin upp situationen i sex olika områden, mellan polerna impersonal

och internal (Ryan och Deci, 2000). I ett stadié där motivation saknas är en individ omotiverad och har inte för avsikt att agera eller gör det utan intention. Detta kan bero på att individen inte värderar aktiviteten som intressant, eller känner sig kompetent att utföra den eller att individen tror att en icke önskat resultat leder till bristande intresse. En individ i situation med yttre reglering har minst autonomitet och där påverkan utifrån är som störst och går att sammankoppla med yttre motivation. Här har individen svårt att identifiera sig med målen och agerar bara utifrån följsamhet, yttre belöning eller för att undvika bestraffning. Ryan och Deci (2000) argumenterar för att denna typ av motivation går att härleda till behavioristiska teorier. En annan typ av regelstyrning är införlivad reglering då individen agerar för att leva upp till andras förväntningar, bekräfta sig själv eller undvika samvetsqual. Som kontrast till införlivad reglering finns identifierad reglering som är en form av yttre motivation men där individen ser en meningsfullhet i aktiviteten på längre sikt, viktiga för andra eller samhället i stort. Inre motivation går genom integrerad reglering vilket innebär att identifierad reglering blivit införlivad som en del av individens identitet och värderingar och behov. Här upplever individen kontroll i aktiviteten och finner inre glädje i aktiviteten som utförs. Ryan och Deci (2000) vill med modellen visa på graden av autonom motivation i aktivitet som en person kan uppleva i situationer.

### **3.1.4 Flowtillståndet**

Genom studier fann Csíkszentmihályi att individer som var sysselsatta med inre motivationsaktiviteter kunde bli helt uppslukade av aktiviteten. Individer som är i flow är så intensivt inne i aktiviteten att de kan förlora medvetande om tid och rum (Schunk et al, 2008). Jackson (2012) menar att utifrån detta anses flow vara den optimala upplevelsen med ett sinnestillstånd av absorbering och glädje. Flow har även kallats för en autotelisk upplevelse av Csíkszentmihályi (Snyder och Lopez, 2005), vilket kan översättas med att man gör en aktivitet för sin egen sak, en uppfattning som relaterar till inre motivation. Csíkszentmihályi (2006) beskriver att flow går att uppleva i de mest skilda aktiviteter, från att läsa en bok till att klättra i berg. Han har antagit åtta dimensioner eller njutningens komponenter för att beskriva flow. Det är när dessa komponenter kombineras som vi upplever flow.

#### **Njutningens komponenter;**

##### *1. En aktivitet som är en utmaning och som kräver färdighet*

En grundläggande tanke i flow är det dynamiska förhållandet mellan utmaning och färdighet. För att kunna uppleva flow måste aktivitetens svårighetsgrad och individens färdigheter att kunna utföra den vara i balans, varken för lätt eller för svår. Csíkszentmihályi (2006) skriver, "Njutningen uppstår i området mellan leda och ängslan, när utmaningen precis motsvarar personens handlingsförmåga".

##### *2. Sammansmältning av handling och medvetande*

Jackson (2012) beskriver denna komponent som en känsla av att vara en del av aktiviteten. Individer som har varit i sinnesstämning av flow säger att de uppfattade aktiviteten som spontan och ett kontinuerligt flöde av otvungenhet (Csíkszentmihályi, 2006).

##### *3. Tydliga mål och feedback*

Csíkszentmihályi (2006) menar att det är väsentligt att kunna skapa målsättningar för sina handlingar och registrera och värdera feedback för att kunna njuta av dem.

Individer som har erfarenhet av flow redogör att de haft en uppfattning om vad de skulle göra i aktiviteten (Jackson, 2012).

#### 4. *Koncentration på uppgiften*

En av de viktigaste aspekterna i flow är att individen är i nuet och gömmer bort allt annat som förekommer i livet. Det handlar om full fokus och total koncentration på uppgiften vilket medför att det inte finns utrymme för andra tankar.

#### 5. *Kontrollparadoxen*

Uppfattningen av att inneha kontroll i aktiviteten inkluderar en känsla av frihet ifrån rädsla att misslyckas och en känsla av att ha makt över situationen. Upplevelsen av aktiviteten blir då positiv. Jackson (2012) menar att det är nödvändigt att förvänta sig att en individ är i kontroll för att känslan av flow ska hållas vid liv så länge den inte är för stor och reducerar utmaningen.

#### 6. *Förlusten av självmedvetande*

Tillbörligt med flow är total absorption i aktiviteten och då lämnas inget utrymme för att bekymra sig för sin insats eller andras åsikter. Därför kan flow anses som befriande (Jackson, 2012).

#### 7. *Förändrad tidsupplevelse*

En del av upplevelsen av flow är förlusten av tidsbegreppet, individen uppfattar att tiden inte förflyttar sig på det normala sättet. Under en period upplevs tiden gå långsammare eller stå still och andra uppfattar det som att tiden går fortare än normalt (Csíkszentmihályi, 2006).

#### 8. *Den autoteliska upplevelsen*

Jackson (2012) beskriver en autotelisk erfarenhet så behaglig i sig självt att individen finner den givande och är motiverad att repetera den. En autotelisk erfarenhet innehåller alla njutningens komponenter och möjliggör flow menar Csíkszentmihályi (2006). Det är tänkvärt hur erfarenheten av flow påminner om inre motivation i Self-Determination Theory.

### **3.1.5 RETAIN modellen**

Det finns många modeller som försöker förklara vad som motiverar barn att använda pedagogiska datorspel. Jag kommer kort presentera RETAIN modellen som tagits fram av Gunter et al (2008) utifrån kända speldesignsteorier. De har valt sex faktorer som är betydande för att spelen ska överföra kunskaper, lärande och bibehållande av dem. Dessa faktorer är i sin tur indelade i nivåer för att få fram dess kvaliteter. Vad modellen inte tar med är hur ljud- och visueldesign påverkar motivationen att använda ett spel (se även bilaga C).

#### 1. *Relevance*

Finner eleven läromaterial relevant, deras behov och sätt att lära. Det är viktigt att eleven kan förstå och sätta sig in i spelet, att spelet knyter an till elevens vardag vilket gör att eleven kan identifiera sig med begrepp, och att spelet är utmanande i relation till barnets utvecklingsnivå för att motivation ska uppstå.

#### 2. *Embedding*

Gunter et al (2008) pekar här på vikten av att kunskaperna som ska förmedlas hänger ihop med handlingen/fantasin i spelet. Spelet bör vara uppbyggt på att

eleven ska använda sina kunskaper som ska förmedlas under spelets gång för att flow ska infinna sig. Spelupplevelsen och undervisningsinnehållet ska vara samordnad för att motivation ska uppstå.

3. *Transfer*

Spelet ska vara utformat så att eleven kan överföra sina inlärdade kunskaper i spelet till en annan situation, både i själva spelets vidare utveckling eller i det verkliga livet.

4. *Adaption*

Men adaption syftar Gunter et al (2008) på de mekanismer som gör att eleven genom att använda spelet både får använda gamla tankemönster samt utveckla nya genom de erfarenheter som eleven gör. Ett bra spel får eleven att använda tidigare erfarenheter men genom processen utveckla nya tankar utifrån dessa.

5. *Immersion*

Ett bra spel gör eleven interaktiv, det vill säga att det går att påverka hur spelet ska utveckla sig. Genom detta får eleven engagera sig i en meningsfull kontext, vilket leder till motivation.

6. *Naturalization*

Ett bra spel får spelaren att finna "flow" där kunskaper kommer naturligt och automatiskt, insatsen att lära sig är inte för avancerad och krävande.

### **3.1.6 Mina slutsatser**

Den teori som sticker ut från de andra är den behavioristiska teorin som bygger på yttre stimuli och motivation för att en individ ska genomföra en uppgift. De andra teorierna har ett fokus på processen, grad av delaktighet och kontroll av aktiviteten för att en individ ska finna motivation att genomföra en aktivitet. Här ligger ett fokus på i vilken grad en individ känner sig autonom för att finna glädje och lust i en aktivitet.

## 4 Metod

I kapitlet redovisas den metod vilket materialet till studien har inhämtats och om bearbetningen av materialet. Jag tar även upp de etiska aspekterna av studien.

### 4.1.1 Undersökningsmetod

Jag valde en hermeneutisk ansats på mitt arbete då det kändes mest naturligt inför en sådan här studie. Hermeneutik betyder ungefär enligt Patel & Davidson (2011) tolkningslära och det är berättelser eller texter som närmas och tolkas utifrån egen förståelse. Med en hermeneutisk ansats riktas uppmärksamheten bort från personen mot dess levda erfarenheter. Enligt hermeneutiken så finns det inte en objektiv verklighet utan sinnevärlden består av innebörder som förstås genom tolkning där objektiva fakta och värdeomdömen inte går att skilja på (Patel & Davidson, 2011). För mig blev denna ansats viktig då jag inte vill påstå någon absolut sanning utan lyfta fram och visa på förståelse av bekräftelse i barns användning av appar och vad det kan innebära för motivationen.

Underlaget till studien har erhållits genom den kvalitativa metoden och intervjuerna har varit semistrukturerade (Patel & Davidson, 2011). Detta innebär att jag gick in i intervjuerna med frågeställningar som jag ville skulle beröras. Barnen hade stort utrymme att påverka samtalet genom de svar som de gav.

Jag har arbetat utifrån ett abduktivt arbetssätt då jag fann det intressant att finna ett teoretiskt samband mellan forskning av bekräftelse och upplevda situationer av barns bekräftelse i appar. Jag hade en viss vetskap om bekräftelse men ville undersöka det närmare utifrån existerande teorier och forskning. Patel & Davidson (2011:24) menar att arbeta utifrån en abduktiv arbetsprocess innebär en kombination av deduktion och induktion.

#### *Arbetsmetoden i undersökningen*

Jag inledde mitt arbete genom samtal med barnen där jag hade några utgångsfrågor (se bilaga B) med målet att få dem att berätta fritt och reflektera om deras upplevelser av spel och surfplatta användning. Detta för att få fram fenomenet och innebörden av bekräftelser i appar och intervjuerna skrevs sedan ner. Därefter gjorde jag en översiktlig läsning av intervjuerna samt tolkning för att få en känsla av helheten i det insamlade materialet. Efter dessa två inledande steg gjordes en strukturanalys av det insamlade materialet. Här undersökte jag texterna på ett djupare plan för att få fram vad de säger och hitta dimensioner för att få en större förståelse. I det sista steget gjorde jag jämförelser och en helhetstolkning. Då granskade jag utifrån ett kritiskt förhållningssätt mina tidigare förståelse av texterna, reflekterade och jämförde med tidigare forskning och teorier. Avsikten var att få en så vid och innehållsrik insikt av texterna som möjligt.

### 4.1.2 Urval

Utifrån vikten av förtroendefulla relationer för att barn ska vilja delta i samtal och tillgänglighetsprincipen har intervjuerna genomförts på min arbetsplats som är en förskola i en västsvensk stad. Förskolan drivs som ett föräldrakooperativ och det finns det 30 barn på två avdelningar och åtta anställda. I detta tema har det deltagit sex barn, 4 tjejer och 2 killar; Mona 6:5 år, Ziga 6:4 år, Lena 6:3 år, Stefan 5:10 år, Katarina 5:9 år och Håkan 5:6 år. Att det blev dessa barn är för att personalen/kollegorna på avdelningen och jag ansåg dessa barn som en bra åldersgrupp för syftet för studien.

### 4.1.3 Etiska ställningstaganden

I detta arbete har de etiska riktlinjerna från Vetenskapsrådet<sup>1</sup> följts. De kan delas in i fyra huvudkrav; *informationskravet*, *samtyckeskravet*, *konfidentialitetskravet* och *nyttjandekravet*.

*Informationskravet* innebär att berörd individ ska få information om vad forskningen handlar om och villkoren för deltagandet. Jag informerade vårdnadshavarna till de deltagande barnen om syftet med intervjuerna och villkoren genom en samtyckesblankett.

Med *samtyckeskravet* har deltagaren rätt att bestämma om den vill delta eller inte. Innan jag började intervjua och dokumentera barnen fick vårdnadshavarna ta del utav en samtyckesblankett där de fick möjlighet att säga ja eller nej till att deras barn skulle dokumenteras för detta arbete. Barn som har intervjuats har informerats och tillfrågats innan så att de kunnat avböja om de velat delta eller inte, likaså har intervjuer avbrutits om barnet uttryckt sin vilja om detta.

Genom *konfidentialitetskravet* ska alla uppgifter om personerna som deltar i forskningen behandlas med största konfidentialitet. Jag använder inte barnens riktiga namn och specificerar inte orten där arbetet genomförts.

*Nyttjandekravet* innebär att all data som kommit fram om deltagarna endast får användas till forskningsändamålet. Det material som jag haft som underlag till detta arbete kommer endast att användas för detta ändamål.

### 4.1.4 Insamling av data

Vid intervjutillfällena använde jag mig av min smartphone för att spela in samtalen, detta för att kunna gå tillbaka och lyssna om. Intervjuerna var enskilda med respondenterna för att de inte skulle påverka varandra och för att få varierande svar.

### 4.1.5 Metodkritik

Genom att använda sig av semistrukturerade kvalitativa intervjuer så kan det vara svårt att hålla sig till ämnet och få fram svar på de frågor som man som forskare söker. Som samtalsledare har man inte formulerat några svarsalternativ som respondenterna kan välja på som mest sanningsenliga, vilket innebär att forskningen bygger på ett mera induktivt eller abduktivt arbetssätt menar Patel & Davidson (2011).

Det är fascinerande och spännande att intervjua 6-åringar då man inte kan vara säker på om de uppfattat frågan rätt eller vilka svar som ges. De tolkar frågan utifrån sina erfarenheter och man kan få en annan infallsvinkel än man tänk sig. Det fanns också tillfällen då respondenten inte ville svara och medverka. Jag var försiktig med att ställa följdfrågor på de svar jag fick för att det inte skulle bli för ledande och att jag styrde in dem på ett visst tankemönster. Det skulle kunna medföra att jag missat viktiga detaljer inför tolkningen av materialet. Detta påverkade storleken på det insamlade materialet och nu i efterhand känner jag att jag kunde tagit tillfällena i akt som dök upp på ett annat sätt för att fått mer utav intervjutillfällena.

---

1

[http://www.vr.se/download/18.7f7bb63a11eb5b697f3800012802/forskningsetiska\\_principer\\_tf\\_2002.pdf](http://www.vr.se/download/18.7f7bb63a11eb5b697f3800012802/forskningsetiska_principer_tf_2002.pdf)  
<http://www.codex.vr.se/forskningsetik.shtml>

Intervjuerna genomfördes på ett tidigt stadium av mitt arbete då det var då jag fick möjligheten. Hade jag gjort intervjuerna/samtalen efter att jag läst mer om forskning och teorier kopplat till min studie så hade det varit lättare att också ställa följdfrågor. Trots dessa detaljer så fick jag in ett spännande material att bygga vidare på. Det som slagit mig när jag forskar om barn är hur mycket tankar och funderingar de har, vilka är så lätta att missa i vardagen då det pågår så mycket annat. För pedagoger och vuxna är det angeläget att finna tillfällen då deras infallsvinklar visar sig och träder fram. Inför samtal är det viktigt att vara påläst och förberedd men samtidigt flexibel och inlyssnande för att få fram material. Som forskare om barn vill man få fram deras färdigheter, kunskaper om forskningsobjektet och hur de ser på det och detta kräver tid, engagemang och förtroende.



## 5 Resultat och Analys

I mitt arbete fann jag det lämpligt att slå ihop resultat och analys för att tydligare kunna få fram vad forskning och teorier betyder i relation till min empiri och frågeställningar. Jag börjar med att titta på användandet av den digitala tekniken för att sedan behandla yttre och inre motivation, bekräftelse för att sist titta på RETAIN modellen.

### 5.1.1 Digitala tekniken hemma och i förskolan

I studien framkommer det att fyra av fem utav respondenterna har en surfplatta hemma och spelar spel, vilket avspeglar Statens medieråds (2013) undersökning där 80 procent av 5-8 åringar spelar någon form av datorspel/tv-spel hemma på fritiden. Enligt medierådet så ökar medieanvändningen och genom intervjuerna så finner jag att barnen har bra kunskaper om tekniken och hur den ska användas. En av respondenterna uppger att surfplattan används för att titta på Netflix och hen berättar om vilka filmer som ses. Här går det också att koppla min undersökning till Statens medieråds (2013) undersökning, där de menar att tv står för den största delen av medieanvändningen. Utifrån intervjuerna kan jag se att surfplattan används för att titta på tv utöver att spela spel. De vanligaste spelen i förskoleåldern är *Lego*, *Pettson och Findus*, *Toca Boca* och *Super Mario* enligt Statens medieråd (2013), och dessa spel nämner respondenterna i min undersökning. Utöver dessa så förklarar de andra spel och hur de gör men kan inte nämna spelens namn. Något som Vygotskij lyfte fram som viktigt i den sociokulturella teorin var de sociala interaktionerna för lärande (Säljö, 2010). I denna undersökning framkommer det inte att respondenterna arbetar med surfplattan i större utsträckning tillsammans med någon annan. En tolkning som går att göra är att interaktionen surfplatta, spelen och respondenterna är den som sker. Några av dem lyfter dock fram att de hjälper sina syskon när de inte vet hur de ska spela ett spel.

Föreliggande studie visar att undervisningsteknologin har ett stort värde som inom behaviorismen, då min studie bygger på spel som ligger på surfplattor. Spelen kan snabbt ge bekräftelse på utfört arbete och det tolkar jag som förstärkningsprincipen betingning i behaviorismen. En grundpelare i sociokulturella teorin är mediering som åsyftar att vi människor använder oss av olika redskap, både språkliga och materiella, för att kunna agera och förstå vår omvärld. I denna studie så är surfplattan ett viktigt redskap för att kunna agera och en förutsättning för att kunna ta del av spelen. Språket i spelen är viktiga för respondenterna att kunna tolka och förstå dess struktur och mening. Om vi ser språk som kommunikation går det även att tolka in ljud och visuella inslag i spelen för få spelaren att förstå vad som ska göras.

**Johan.** *Just det. Men är det någon som säger någonting eller något när du har klarat en bana? Brukar de säga att nu har du klarat det, eller vad händer? Hur vet man att man har klarat en bana?*

**Lena.** *Nej, men jag vet ändå att jag har klarat banan eftersom det är en massa ballonger och att man ska smälla massa ballonger och försöka ta en jättestor peng...*

Genom att konfronteras med surfplatta och olika spel så lär sig barnen att använda dessa olika redskap, vilket är rimligt att tolka för appropriering med utgångspunkt i den sociokulturella teorin. Respondenterna får nya förmågor och lärdomar genom användandet av mediet som blir integrerade i individen. Jag hittade ingen forskning på vilka appar/spel samt i vilken utsträckning surfplattor används på förskolor i Sverige. Vilka spel som respondenterna använder mestadels på förskolan framkommer inte genom intervjuerna, inte heller om de på förskolan använder mer pedagogiska appar

riktade till förskolan. Spelen som respondenterna nämnde var *Pettson och Findus*, *Lego* och *Toca Boca*.

### 5.1.2 Yttre och inre motivation

I intervjuerna bekräftar fyra av fem respondenter att det är inbyggt stimuli i spelen, som jag tillskriver yttre motivation. Det som de lyfter fram är att efter avklarad uppgift så får man olika bekräftelse som stjärnor, ballonger, pengar, glada eller ledsna ansikten.

*Mona. Det finns också spel som man ska rädda djur på. Då ska man trycka på dom som är lika färger. Man kan ha raketer och yxor och hamra ut med yxorna och så kan man skjuta upp så alla sådana där saker som man ska få ner bara krossas. Och så får man trycka på ballonger och så ramlar dom ut och kulor.*

*Johan. Det låter ganska mycket.*

*Mona. Jaa.*

*Johan. Vad händer när man har klarat någonting då?*

*Mona. Då får man stjärnor. Man får antingen en eller två eller tre. Om man har tre har man klarat det jättebra.*

Studiens resultat pekar på att det finns ett samband mellan yttre belöning och inre motivation. Pierce et al (2003) menar att inre motivation äger rum då belöning ges för uppnådda kriterier för uppgiften. Detta går att se utifrån flow i förhållande till tydliga mål och feedback. När individen förstår uppgiftens karaktär kan den också värdera belöningen, vilket kan leda till motivation. Jag ser hos mina respondenter en drivkraft, inre motivation att gå vidare i spelet när de klarat en uppgift eller nivå. Respondenterna upplever det roligt att klara av en utmaning och det driver dem vidare. Vad jag kan läsa av hos mina respondenter är att de känner sig kompetenta och kan utföra spelen på ett bra sätt. Detta är en aspekt som Pintrich (2003) lyfter fram som en viktig aspekt för att individen ska finna motivation.

*Johan. Vad tänker man på när man har fått sådana där grejor då?*

*Ziga. Eh, man känner att det var roligt att klara det.*

*Johan. Då gör det att man vill fortsätta kanske...*

*Ziga. Mm*

Behavioristisk teori bygger på att individen vill fortsätta med en handling eller aktivitet om den blir belönad för den (Säljö, 2010). Utifrån undersökningen är det rimligt att tolka resultaten att spelen styr barnens val av aktivitet. De yttre stimuli som bekräftelserna i spelen har, påverkar barnens motivation att spela dem. En av respondenterna framför att det skulle vara tråkigt om hen inte blev bekräftad på att klarat av momenten i spelet. Utifrån Leppers et al (1973) forskning så finns det en risk att barn blir beroende av yttre belöningar. Utifrån studien kan jag inte se detta, men vad jag kan se är att de inbyggda belöningarna påverkar dem att vilja fortsätta spela. På frågan hur det skulle kännas om bekräftelsen av stjärnor, ballonger, pengar osv. inte skulle dyka upp efter att man klarat en uppgift så framkommer det hos respondenterna att det skulle kännas tråkigt.

*Johan. Tycker du att det är viktigt att man får sådana där poäng eller stjärnor, eller något sådant som händer när man gör något spel.*

*Mona. Ja.*

*Johan. Hur tror du att det skulle vara om det inte var det då?*

*Mona. Tråkigt. Ledsamt*

Denna studie är liten och det är svårt att dra stora slutsatser av insamlat material men det pekar på det forskare inom socialpsykologin kommit fram till att tas belöning bort från en aktivitet så minskar intresset att fortsätta. Barnen kan beskriva de inbyggda belöningarna och ser dem som viktiga och att det ger ett välmående. Pierce et al (2003) menar att yttre belöningar kan leda till negativa effekter på den inre motivationen bl a. då belöning är erbjuden i förhand. Jag upplever hos mina respondenter att den förväntade belöningen att klara en uppgift blir en morot för dem.

Jag tolkar respondenterna genom intervjuerna att de lär sig saker på en nivå i spelen som de tar med sig till nästa nivå. Denna process går att avläsa i ljust av Vygotskijs teori den proximala utvecklingszonen, att när en individ väl behärskar en färdighet så är det inom räckhåll att lära sig något nytt som ligger i linje med det man redan kan (Säljö, 2010). I intervjuerna/samtalen finner jag att respondenterna vill klara av det som förväntas i spelen samt att de är engagerade i denna process. Denna process går att läsa in i Theory of Self-Determination som beskrivs av Schunk et al (2008). Spelen ger barnen en känsla av kompetens, självständighet och en tillhörighet större än de själva. Vilka är viktiga komponenter för att motivation för en aktivitet ska infinna sig enligt Ryan och Deci (2000). Denna motivation är av både inre och yttre dimensioner. Jag tolkar bekräftelser i spelen som identifierad reglering, respondenterna vill spela för att fylla inre behov men samtidigt hjälper spelens struktur till att vilja fortsätta genom den bekräftelse de får när de klarar något. Här ser jag kopplingar till Ryans och Decis (2000) forskning där de förklarar att inre motivation går genom integrerad reglering vilket innebär att identifierad reglering blivit införlivad som en del av individen.

### 5.1.3 Beröm för insats, handling och på personliga egenskaper

Utifrån respondenternas svar framkommer det att spelen till stor del bygger på personligt beröm. Detta för att de får bekräftelse medelst stjärnor, ballonger, pengar eller glada ansikten när de klarat en uppgift. Det finns en fara i att ge personligt beröm genom att säga ”vad duktig du är” eller vad ”intelligent du är” enligt Gunderson et al (2013) forskning. Det kan ge negativa effekter på barns inre motivation och tilltro till sig själva längre fram i livet. Här anser jag det viktigt att pedagoger och vuxna är vaksamma på vilka spel som barn spenderar tid på. Jag kan också se att spel har motivationen inbyggd genom att ge indirekt beröm då barnen blir bekräftade för sin insats genom att få gå vidare till nästa nivå osv. Det är också så att respondenterna inte alltid upplever bekräftelsen i spelet;

*Johan. När man har klarat de här grejorna, vad händer då? När man klarat pusslet, när man har klarat Pettson och Findus. Vad händer i programmet då?*

*Stefan. Jag vet inte.*

och

*Johan. Men när man har gjort något i de här programmen som du har. Vad brukar hända då? När man har klarat ett flygplan... vad händer då?*

*Håkan. Då trycker man bara där och så kommer det. Sedan kan man välja ett nytt om man vill.*

*Johan. Så det händer inget speciellt när man har klarat någonting?*

*Håkan. Nej.*

*Johan. Det blir inget som säger "oj, vad bra du har gjort det här"? När man spelar "Pettson och Findus" och man har klarat?*

*Håkan. Då händer det ingenting heller, då bara... det finns lite saker... uppfinningar är det bara. Uppfinningar 1 och uppfinningar 2. Det är bara sådant. För Findus bil... försöker köra Findus bil på en uppfinning, på ett snöre där, så rullar den bara upp.*

#### **5.1.4 RETAIN modellen**

RETAIN modellen som tagits fram av Gunter et al (2008) och deras arbete riktar sig till pedagogiska datorspel. I undersökningen framkommer inte spel designade med avsikt för att ingå i kategorin, men därmed inte sagt att de inte fyller ett pedagogiskt syfte eller ett lärande. För mig blir modellen av betydelse då undersökningen riktar sig mot barn i förskoleåldern och många av apparna som framkommer i intervjuerna används också på förskolor. Jag utgår från dess olika delar för att finna samband med min undersökning.

#### **Relevance:**

Utifrån intervjuerna kan det utläsas att barnen är motiverade att spela spelen och att det känns relevant för dem. De känner till begreppen i spelen som gör att de kan utföra det som spelen är utformade för. De känner en tillfredsställelse att t ex. klara av klurigheterna i Pettson och Findus och att svårigheterna ligger på en nivå som är nåbar. Detta uttrycker Ziga i följande citat;

*Johan. Vad gör man i Pettson och Findus?*

*Ziga. Där ska man bygga saker och sätta dom på rätt plats.*

*Johan. Är det svårt?*

*Ziga. Ja, ibland är det svårt. Typ den med glassen, den är ganska svår. Den har jag aldrig klarat.*

Men att det skulle innebära ett stort nederlag att inte klara av någon utmaning i apparna finner jag inte i min undersökning. Har respondenterna inte klarat av en uppgift så vill de gärna försöka igen.

*Johan. Jag tänkte på det, om man inte får ihop de där stjärnorna, om man inte klarar banan, blir man ledsen då?*

*Lena. Jag brukar inte bli ledsen. Jag brukar bara försöka igen.*

Utifrån undersökningen går det inte att utläsa att barnen tar med sig lärdomar och kan knyta an sina upplevelser från spelen till sin vardag. Detta beror till stor del på att frågor som berör området inte ställdes. Antagligen krävs en studie över längre tid där man följer barnen i vardagen för att få fram detta.

#### **Embedding:**

Spelen som respondenterna tar upp och beskriver tolkar jag som att de har balans mellan tänkt lärande, handlingen och fantasin i spelet. Detta påverkar motivationen positivt att vilja spela spelen.

*Katarina. Och så finns det att man är någon och så ska man försöka komma ifrån polisen. Då ska man springa och man får inte.. man måste bara springa och man måste få mycket pengar.. man får inte. Det finns spårvagnar där och om man blir påkörd då dör man.*

*Johan. Vad händer om man dör då? Kan man fortsätta spelet...*

*Katarina. Nej, så här är det.. i några då finns det... ibland så kommer flera män i en sån där, i en sån där som man kan köra fort i, då händer det att man kan.... då kan man*

*lugna sig för då behöver man inte... då kan spårvagnarna bli borta. Då kan de försvinna.*

**Transfer:**

Med utgångspunkt från intervjuerna går det inte att se några tydliga kopplingar mellan inlärd kunskap och överföring till andra situationer. Det respondenterna lyfter är att man går från en nivå till en annan vilket skulle kunna tolkas som att de bär med sig sina erfarenheter in till nästa nivå.

**Adaption:**

Det går inte att se några tydliga kopplingar mellan tidigare kunskaper och överföring till andra situationer och därigenom en kunskapsutveckling. Det respondenterna lyfter är att man går från en nivå till en annan vilket skulle kunna tolkas som att de bär med sig sina erfarenheter in till nästa nivå och där använder dem för att lära sig nytt genom de problemlösningar som görs där.

**Immersion:**

I *Pettson och Findus* förklarar respondenterna att de ska lösa olika problem som gör dem engagerade och aktiva. Detta verkar ge dem motivation att vilja spela och vara delaktiga.

**Naturalization:**

Utifrån respondenternas svar tolkar jag det som att de finner spelen ”rätt” för dem och där deras insats för att klara spelen ligger på en nivå där de finner flow.

### **5.1.5 Mina slutsatser**

Arbetet reflekterar Statens medieråds undersökning både då det gäller tillgång och användning av olika medier i åldern som undersökningen omfattar. Jag kan också utläsa hos respondenterna att bekräftelse av olika slag är en viktig faktor för att vilja spela olika spel. Utan inslag av yttre motivation skulle respondenterna finna spelen tråkiga. Utifrån svaren framkommer det att spelen har inslag av ett behavioristiskt synsätt för att få barnen att vilja spela spelen. Därigenom är en behavioristisk ansats av intresse och att ett sådant förhållningssätt fyller sin funktion hos individerna för att finna motivation och glädje att spela spelen. Fokus på processen, grad av delaktighet och kontroll som är anknytningspunkter för sociokulturell teori, Theory of Self-Determination, flow och RETAIN modellen är något som jag kan se i mina resultat och analys. När det gäller processen så beskriver respondenterna spelets struktur och det går att utläsa att de känner sig kompetenta och självständiga, vilket visar att de känner sig delaktiga och i någon form ha kontroll i det de gör. En slutsats av detta är att genom en ensidig användning av en teori och synsätt för att skapa apparna så förloras motivationen hos respondenterna att vilja spela spelen. En blandning av att se till processen, grad av delaktighet och kontroll hos individerna samt betingning i behavioristisk teori, är det som driver barnen framåt i apparna. Vad som är viktigt utifrån forskningen är att sätta fokus på processen och inte bekräfta barnen för personliga egenskaper. En slutsats är att genom att se till processen så kan också en diskussion med barnen göras av den utförda handlingen. Genom reflektionen som görs genom samtalet så lär sig barnen mer om sig själva och att det går att se på saker och ting utifrån olika synvinklar. Ges det bekräftelse i form av till exempel stjärnor så är det bekräftelse på en slutprodukt som man kan känna sig färdig med, då ser man heller inte på en utvecklingspotential på samma sätt som genom att se till processen.

## 6 Diskussion

I det här kapitlet behandlar jag tankar som kommit fram under arbetets gång samt knyter ihop mitt arbete. Som upplägg har jag använt mig av antagandena i början samt mina frågeställningar för att föra en diskussion och finna svar på de frågor jag hade och som skapade intresset och motivationen att behandla ämnet. En grund i diskussionen är det som kom fram i resultat och analys vilket jag sedan bygger vidare på utifrån tankar som uppkommit under resans gång.

### 6.1.1 Resultatdiskussion

#### 6.1.1.1 Beröm och belöningar i appar utvecklar ett konstant beroende av feedback från omgivningen hos barnen

Föreliggande studie är begränsad både i storlek och tid och utifrån intervjuerna kan jag inte belägga detta. En tolkning av forskningen är att man överlag ska vara försiktig med beröm. Bekräftelse på barns utförda handlingar ska vara riktad mot själva utförandet och inte ligga på personliga egenskaper för att ge positiv effekt på lång sikt.

När det gäller bekräftelse i appar kan det vara svårt att skilja på och avgöra om den är riktad till en inre eller yttre motivation. Det här blir en tolkning från individ till individ och situationsbaserat. Utifrån intervjuerna med respondenterna så är det inte alltid de registrerar de inbyggda motivationsinslagen, och det kanske inte heller går att begära från en sexåring. Vad som sker i det undermedvetna och vilken påverkan dagens utformning av spel och appar har vet vi inte förrän om några år. Fram till idag finns det lite forskning just riktad på detta enligt Filsecker och Hickey (2014).

Det finns en lång tradition och forskning om bekräftelse och vad som motiverar. En tanke om detta är att dagens spel påverkar personen på fler plan än tidigare agenerationers material då det verkar på flera plan samtidigt; visuellt, audiellt, kinestetiskt (händernas rörelse över surfplattan) och narrativt. Det är många faktorer som samverkar och påverkar motivationen både negativt och positivt. Min tolkning är att det är små nyanser i spelen som påverkar och gör det svårt att avgöra vad som leder till inre motivation. I spel är det konstgjorda belöningar i en fantasivärld som skiljer sig från belöningar i ett socialt samspel mellan individer i den verkliga världen.

Många spel som *Pettson och Findus* är uppbyggda på trial-and-error (försök-och-misstag), efter många försök så hamnar barnet rätt till slut. Innebär detta att barnet förstår varför det fungerade eller är det bara slumpmässigt att det lyckades, och barnet blir belönat för detta slumpmässiga lyckande? Belönas barnen i spelen för att de förstår logiken, kunskaperna (som spelet vill förmedla) i spelen eller för att de råkar trycka på rätt knapp? Genom att spela t ex *Pettson och Findus* är min tolkning att barn blir bättre på att rota runt och leta genom dessa spel och appar som inte har en tydlig logisk "handling". Detta kan sättas i relation till ett barn som bygger med klossar, får barnet en liknande och ständig bekräftelse på sina försök och lärande? Min infallsvinkel är att det har betydelse att spelen är logiskt uppbyggda så att barnen vet vad de blir bekräftade av och inte blir belönade för ett slumpmässigt beteende, för då sker inte ett lärande på samma sätt. Ur den synvinkeln kan jag förstå de pedagoger som är rädda för att barn utvecklar ett beroende av beröm och belöningar oavsett vilken insats de gjort i spelet.

Jag vill även länka detta till Relevance och Embedding i RETAIN modellen, att innehållet ska vara relevant, lagom utmanande och att kunskaperna som ska förmedlas hänger ihop med det narrativa för att ett lärande och en inre motivation ska uppstå.

Detta går även att koppla till flow, för att kunna värdera bekräftelsen och belöningen och njuta av det, vilket leder till inre motivation, är det väsentligt att barnen förstår målsättningarna och handlingen i spelet. För att uppnå flow ska man ligga på gränsen av vad man klarar av och det är denna ansträngning som barnen ska bekräftas på, inte att de gör något som är för lätt eller för svårt och slumpmässigt där de inte vet varför det fungerade. Detta felfokus på bekräftelse är fallet många gånger då barn spelar de appar som finns tillgängliga.

#### *6.1.1.2 Beröm i appar påverkar negativt barns inlärning*

Jag tolkar det som att det kan finnas relevans i pedagogers rädsla att den form av bekräftelse som finns i en del appar, kan påverka barns motivation negativt. Detta beror också på till stor del på i vilket socialt sammanhang barnet befinner sig i. Om barnet är i en miljö där det får bekräftelse för det som det faktiskt utför och inte för personliga egenskaper är min tolkning utifrån forskningen att barnet lär sig värdera bekräftelsen och sätta den i ett sammanhang. Då är risken för att barnet ska påverkas negativt av bekräftelsen i apparna mindre än i ett sammanhang där barnet värderas utifrån personliga egenskaper.

Frågan är vad som händer om belöningen tas bort, är intresset hos barnen för apparna och vad de vill förmedla lika stort? På detta ger min studie inga direkta svar, men mina respondenter förmedlar att det skulle vara tråkigt om poängsystem och olika bekräftelseinslag inte skulle finnas där. Där går det att utläsa att yttre påverkan har betydelse för motivationen. Det här hänger också samman med om barnet upplever att det fått anstränga sig för att klara av ett spel. Forskning visar att om en individ får belöning utan ansträngning så leder det inte till inre motivation och till ett fortsatt lärande (Ryan och Deci, 2000), man gör saken för sakens skull, en förväntan. I mitt arbete som pedagog inom förskolan konfronterades jag med detta för en tid sedan. Ett barn höll på med en flaggbok där hen fyllde i färgerna på förkopierade flaggor av Europas länder. Uppgiften var att hitta ländernas flaggor och fylla i rätt färger på ”stencilen”. Hen kom fram till mig och visade en flagga hen färglagt och i jämförelse med andra arbeten hen gjort så var det slarvigt utfört. Jag sa då till hen att ”jag vet att du kan bättre, känner du dig nöjd?” ”Ja”, svarar hen tillbaka på frågan. ”Men det skulle jag inte vara, om jag vore du skulle jag göra om det, för jag vet att du kan bättre, men det avgör du själv”, svarade jag tillbaka. Jag gick därifrån och hen var inte glad på mig då hen förväntade sig positiv feedback på utfört arbete. Efter ett tag kom hen och sökte upp mig och sa ”jag gör det!”. ”Gör vad då” svarar jag tillbaka, ”gör en ny flagga” svarar hen tillbaka. Då var hen beredd att göra om flaggan vilket hen gjorde och när vi jämförde resultaten var det en stor skillnad på utförande vilket hen också såg. Jag bekräftade hens fina arbete och insats och hen blev väldigt stolt. Detta skulle inte ske i ett spel eller app, barnet skulle bli belönad även om insatsen var lägre än förmåga. Spelen och apparna får inte bli billiga pedagoger eller barnvakter i förskolan utan viktiga verktyg i den pedagogiska verksamheten. Då gäller det som i den övriga verksamheten att det finns intresserade och aktiva pedagoger som med omsorg väljer vad barnen spenderar tid på. Närvarande pedagoger kan förklara och föra barnen framåt i en stimulerande och lärande miljö. När en individ utmanas i relation till sin kunskapsnivå och har insikt om sin egen kompetens leder det till inre motivation. Vilket går att koppla till Pintrich (2003) generalisering, RETAIN-modellen och flow. Här får pedagoger och vuxna som finns omkring barnen välja spel med omsorg för att aktiviteten inte ska påverka motivation och inlärning på längre sikt.

### 6.1.1.3 Apputvecklare borde lägga mer uppmärksamhet på innehållet än till feedback

Jag är inte emot spel och appar i förskolan men anser att en viktig fråga kan ställas; ”Vilka problem löser spel och appar, vad är det som saknas i den tidigare miljön?”. Behavioristerna ansåg på 1900-talet att maskiner och teknik skulle lösa många pedagogiska situationer och svårigheter. Min tolkning är att vi nu har samma inställning till surfplattor där spel och appar ska hjälpa barnen att finna motivation och ”ersätta” en pedagog och därmed också effektivisera verksamheten. Genom att barnen tar del av spelen och apparna ska de ”luras” till kunskaper de egentligen inte är intresserade av och att detta görs med en konstant bekräftelse.

I kunskapsspel ”sockras” kunskaper in i en fiktiv värld för att barn ska bli motiverade och intresserade av att lära sig. Denna studie handlar inte om gameification, men det är berikande att se på utifrån motivationsdelen. Gameification handlar om att få ointressanta handlingar till att bli intressanta (Zichermann & Cunningham, 2011). Detta genom att använda sig av speldesigners strategier av belöningar för att skapa motivation och engagemang. Med hjälp av gameification ska läroplansmålen uppfyllas och vad kan detta leda till i ett längre perspektiv? Är inte lärandeobjektet tillräckligt fascinerande ändå för en inre motivation? Genom generationer har det varit svårt att få med alla barn på det som ska läras, nu har pedagoger och spelutvecklare hittat ett sätt att nå de barn som annars inte är intresserade. Motivationen ska gå genom fiktion och lek på surfplattor. Det finns mycket positivt i detta men att man ska vara medveten och uppmärksam på vad effekterna kan bli genom att använda olika designtechniker i spelen.

En aspekt är om spelet blir verkligare än verkligheten för barnen, att de går in i det narrativa så djupt att det blir en intressantare värld än den värld som vi fysiskt lever i. Det borde t ex. vara mer intresseväckande att gå ut i skogen för att titta på svampar än att bara se dem i en app på surfplattan. I skogen kan du fysiskt ta i svampen och känna dofter och få en upplevelse med alla sinnen. Det intressanta är vad gränser går mellan en lärande app och ett spel. Även om lärandet börjar i den fiktiva världen ska barnets erövrate kunskaper föras över till den verkliga världen. Det lärda ska bli en naturlig del av individen som den kan överföra till andra sammanhang, detta går att koppla till de olika modellerna och teorin som jag beskrivit, t ex adaption i RETAIN-modellen. Jag anser att lek och lärande hör ihop för när man känner glädje i det man gör så infinner sig också motivationen. Det här går att koppla till förlusten av självmedvetande i flow för att finna motivation.

I förskolan har leken en central plats och barnen ska känna glädje och ha roligt under sin vistelse. Men vad jag anser viktigt är att inte plocka bort det verkliga och det sociala samspelet där många lärprocesser äger rum. Det är lärprocesserna som ska bekräftas och inte uppnådda mål, det bereder vägen till motivation på längre perspektiv enligt forskningen (Brummelman et al, 2014 och Gunderson et al, 2013). Min tolkning är att detta gäller även leken, det fina och genuina i barns lek ska lyftas fram och bekräftas. Detta för att barnen ska utvecklas på ett positivt sätt. Bekräftar vi barnen ständigt på ”fel” saker kan det leda till att deras utveckling hämmas. Jag finner en medvetenhet om detta men att det finns mycket att utveckla hos spelutvecklare i detta hur man lägger in bekräftelse i appar och spel på bästa sätt. Det bedrivs forskning på området världen över och kunskaperna ökar. Vad man kan önska är ett större samarbete mellan spelutvecklare, pedagoger och beteendevetare när det gäller att skapa nya spel och appar. Alla har viktiga kunskaper som kan bidra till en god utveckling på området.



### *Hur kan vi förstå barns motivation i relation till bekräftelse i appar*

Denna undersökning visar att surfplattan har ett värde i sig som redskap för motivation i relation till appropriering utifrån Vygotskijs tankar. Tekniken hjälper barnen att läsa av, förstå och kunna använda spelen och det som erbjuds, det är ett verktyg som är mångfacetterat som går att använda till flera olika aktiviteter. Konklusionen från studiens intervjuer och den forskning jag har tagit del av är att den bekräftelse som spelen skänker spelaren, i form av såväl yttre och inre motivation, skapar en lust att spela vidare. Utifrån min tolkning av Ryan och Deci (2000) ger bekräftelsen i apparna barnen en känsla av kompetens, självständighet och en tillhörighet större än de själva vilket leder till motivation att fortsätta spela.

### *Vilken betydelse kan bekräftelse i appar ha för barns utveckling av självkänsla och identitetsskapande*

Brummelmans et al (2014) och Gundersons et al (2013) forskning visar att det har betydelse vilken sorts bekräftelse barn får efter en utförd handling. Bekräftelse av personliga egenskaper kan medföra att barnen får mindre självtillit och självkänsla. Beröm och bekräftelse verkar positivt på lång sikt om den ges på utfört arbete.

Utifrån respondenternas berättelser så tolkar jag det som att det i spelen finns inslag av ”vad duktig du är” genom belöningar av bl a. stjärnor. Som jag tidigare skrivit så är det inte alltid barnen tänker på detta men å andra sidan ser de bekräftelsen som viktig. Forskning visar på att sådan respons kan ge negativa effekter på det personliga planet då man ser ett misslyckande personligt. I min undersökning ser inte respondenterna det på det sättet utan misslyckas man så försöker man igen. Det som är det svåra är att tolka och avgöra om stjärnor etc. betyder ”vad duktig du är” (dvs. personligt) som är dålig bekräftelse. Eller om stjärnor etc. betyder ”Bra jobbat!” (dvs. genomförandet) som är bra bekräftelse. En tolkning av min studie är att det på något sätt blir varje spelares subjektiva upplevelse som avgör hur de uppfattar berömmet. Men vad det gör på ett djupare plan och på längre sikt visar inte min undersökning då det då skulle behöva observeras över längre tid.

Utifrån forskningen om beröm och bekräftelse så är min tolkning att det är angeläget att som pedagog och vuxen vara vaksam på vilken bekräftelse som ges och att prata med barnen om det. En tolkning jag gör är att appar som berömmar och bekräftar barnen på medfödda egenskaper/talanger, kan påverka barnens självkänsla på ett negativt sätt under ett längre tidsperspektiv, jag länkar detta till såväl Brummelmans et al (2014) som Gundersons et al (2013) forskning då vuxna fokuserar sin feedback på personliga egenskaper. Det kan leda till att barn värderar sig olika på ett personligt plan utifrån hur de klarat en uppgift, vid ett misslyckande kan de känna sig mindre värda.

Appar och spel som fokuserar bekräftelsen på processen och som leder barnen vidare i spelet snarare än på uppnådda mål, tolkar jag positiva för barn identitetsskapande och självkänsla.

### *Spel och appar som rekreation för att hitta motivation*

Trots att mitt arbete inte direkt berör detta tema finner jag det värt att ta upp hur surfplattor kan vara viktiga för att barnen ska finna ro, slappna av och finna ny energi.

I förskolor kan det finnas en syn på surfplattor och vad de kan erbjuda som lite fulkultur. Men jag tror med rätt spel och appar kan de även fylla en viktig funktion utöver att vara rent pedagogiska. Det ligger något maniskt över tanken att barns vistelse

från att de kommer tills de går hem ska uppfylla en massa läroplansmål på förskolan. För att orka ta in nya begrepp och vara aktiv i lärande så kan det vara skönt att bara få vara och leva i en känd värld, göra något utan krav. Genom att få vila och göra en aktivitet som bara känns bra för sakens skull en stund, infinner sig också motivation och glädje att anta svårare utmaningar.

### **6.1.2 Metoddiskussion**

Att utgå från hermeneutisk ansats i mitt arbete kändes naturligt. Patel & Davidson (2011) beskriver hermeneutiken så här; ”tolkningslära, där man studerar, tolkar och försöker förstå grundbetingelserna för den mänskliga existensen”. Att samla empiri genom intervjuer, ta del av forskning och teorier för att sedan tolka dessa utifrån mina frågeställningar och förståelse blev min väg till ökad insikt i ämnet. Min studie och mitt arbete ger inga absoluta sanningar utan är mina tolkningar av det jag sett och upplevt.

Med ökad tid att följa och återknyta till respondenterna hade studiens kvalitet ökat. Jag hade behövt observera respondenterna när de spelat, ställt fler frågor och följt upp under en längre period. En större grupp av respondenter indelad i två grupper, en som fick ta del av spel utan bekräftelse och en grupp med spel med bekräftelse. Detta för att tydligare få fram vad bekräftelse i appar kan ha för inverkan på motivationen. Men det ligger utanför detta arbetes tidsram och jag skulle delvis ha behövt ta en annan ansats för studien.

Min utgångspunkt är att läsaren ska finna detta arbete som en inspirationskälla och få ökad medvetenhet för vad bekräftelse i appar kan betyda och få för konsekvenser i barns fortsatta lärande och utveckling. Min förhoppning är att skapa intresse hos läsaren för temat och söka vidare svar.

#### *6.1.2.1 Vidare forskning*

Jag finner det intressant att forska vidare i ämnet och att det finns ett behov att titta närmare på bekräftelse i lärande appar och sätta in det i kontexten förskola. I förskolan lägger barnen grunden för fortsatt lärande och därför är det viktigt hur denna bekräftelse kan leda till motivation eller avsaknad av motivation längre fram i livet.

Det skulle även vara intressant att titta närmare på pedagogers syn på bekräftelse och motivation och hur den nya tekniken kan bidra till en positiv utveckling för varje individ.

Ett annat område som är intresseväckande för forskning är hur man på lärarutbildningar undervisar om bekräftelse och motivation.

## Referenser

- Backman, Linda (2012). 5 sätt att spela vardag. *Modern Psykologi*. 2012, 1:a nr
- Braver, Todd S et al (2014). *Mechanism of motivation-cognition interaction: challenges and opportunities*. Department of Psychology, Washington University in St. Louis
- Brummelman, Eddie Thomaes, Sander Overbeek, Geertjan Orobio de Castro, Bram van den Hout, Marcel A. Bushman, Brad J. (2014). On feeding those hungry for praise: person praise backfires in children with low self-esteem. *Journal of Experimental Psychology: General*, Vol 143(1), Feb, 2014. pp. 9-14. Publisher: American Psychological Association [Journal Article], Databas: PsycARTICLES
- Cameron, Judy; Pierce, David W (1994). *Reinforcement, Reward, and Intrinsic Motivation: A Meta-Analysis*. Review of Educational Research Fall 1994 64: 363-423
- Cameron, Judy; Pierce, David W (2002). *Rewards and intrinsic motivation: Resolving the controversy*. Westport, CT: Bergin & Garvey
- Csikszentmihályi, Mihály (2006). Flow: den optimala upplevelsens psykologi. 2. pocketutg. Stockholm: Natur och kultur
- Deci, Edward L; Koestner, Richard och Ryan, Richard M (1999). A Meta-Analytic Review of Experiments Examining the Effects of Extrinsic Rewards on Intrinsic Motivation. *Psychological Bulletin*, 1999, Vol. 125, No. 6, 627-668
- Egenfeldt-Nielsen, Simon (2011). *What Makes a Good Learning Game? Going beyond edutainment*. <http://elearnmag.acm.org/archive.cfm?aid=1943210>
- Eisenberger, R., & Cameron, J. (1996). Detrimental effects of reward: Reality or myth? *American Psychologist*, 51, 1153–1166
- Filsecker, Michael; Hickey, Daniel Thomas (2014). A multilevel analysis of the effects of external rewards on elementary students' motivation, engagement and learning in an educational game. *Computer & Education*, Volume 75, June 2014, Pages 136–14
- Gunderson, Elizabeth A; Gripshover, Sarah J; Romero, Carissa, Dweck, Carol S; Goldin-Meadow, Levine, Susan and Susan C (2013). Parent Praise to 1- to 3-Year-Olds Predicts Children's Motivational Frameworks 5 Years Later. *Child Development* Volume 84, Issue 5, pages 1526–1541, September/October 2013
- Gunter, Glenda A; Kenny, Robert F och Vick, Erik H (2008). Taking educational games seriously: using the RETAIN model to design endogenous fantasy into standalone educational games. *Educational Technology Research and Development*, December 2008, Volume 56, Issue 5-6, pp 511-537
- Jackson, Susan A (2012). *Flow I: The Oxford handbook of human motivation*. Ryan, Richard M. (red.) New York: Oxford University Press
- Lepper, Mark R; Greene, David; Nisbett, Richard E (1973). Undermining children's intrinsic interest with extrinsic reward: A test of the "overjustification" hypothesis

*Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 28(1), Oct 1973, 129-137

Maslow, Abraham H. (1943). *A Theory of Human Motivation*. *Psychological Review*, 50(4), 370-96.

Nemeth, Karen (2012). <http://www.ecetech.net/blog/early-childhood-technology/excessive-praise-in-preschool-apps>

Patel, Runa & Davidson, Bo (2011). *Forskningsmetodikens grunder: att planera, genomföra och rapportera en undersökning*. 4., [uppdaterade] uppl. Lund: Studentlitteratur

Pierce, David W, Cameron, Judy, Banko, Katherine M och So, Sylvia (2003). *Positive effects of rewards and performance standards on intrinsic motivation*. *The Psychological Record*, 53, 561-579

Pintrich, Paul R. (2003). A Motivational Science Perspective on the Role of Student Motivation in Learning and Teaching Contexts. *Journal of Educational Psychology* 2003, Vol. 95, No. 4, 667–686

Ryan, Richard M. & Deci, Edward L (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary educational psychology*, 25, 54-67.

Schaller, David T (2005). *What Makes a learning game?* Eduweb. 2005, <http://www.eduweb.com/research.html>

Schunk, Dale H (2000). Coming to terms with motivation constructs. *Contemporary Educational Psychology*, 25, 116-119.

Schunk, Dale H., Pintrich, Paul R. & Meece, Judith L. (2008). *Motivation in education: theory, research, and applications*. 3. ed. Upper Saddle River, N.J.: Pearson Education

Simões, Jorge; Díaz Redondo, Rebeca; Fernández Vilas, Ana (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, Volume 29, Issue 2, March 2013, Pages 34–353

Skolverket (2010). *Läroplan för förskolan, Lpfö-98 [rev. 2010]*. Stockholm: Skolverket.

Snyder, C. R. & Lopez, Shane J. (red.) (2005[2001]). *Handbook of positive psychology*. New York: Oxford University Press

Statens medieråd (2013). *Småungar & medier 2012/13: fakta om små barns användning och upplevelser av medier* [Elektronisk resurs]. (2013). Stockholm: Medierådet. Tillgänglig på Internet: <http://www.statensmedierad.se>

Svensson, Jonas (2014). [http://www.samtalshornan.se/beroende\\_-\\_datorberoende\\_barn\\_och\\_ungdomar.htm](http://www.samtalshornan.se/beroende_-_datorberoende_barn_och_ungdomar.htm)

Zichermann, Gabe & Cunningham, Christopher (2011). *Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps*. 1st. ed. Sebastopol, Calif.: O'Reilly Media

# Bilagor

## Bilaga A Samtyckesblankett

Till vårdnadshavare,

Jag påbörjar nu mitt examensarbete och är nu på slutet av min utbildning till förskollärare. Mitt examenarbete kommer att handla om hur barn blir bekräftade i appar och spel. I många appar blir barnet omedelbart belönat för sin insats genom t ex applåder, fyrverkerier, musik eller poäng. Linda Backman (Modern Psykologi. 2012, 1:a nr) skriver att ”När du spelar blir du hela tiden omedelbart belönad för dina ansträngningar, ibland tiotals gånger varje minut”. Bekräftelsen är en viktig aspekt i spelets struktur och design för att skapa ett beroende som gör det svårt att avsluta för att göra någon annan aktivitet. Mitt arbete vill fokusera på vad denna bekräftelse kan betyda för barns identitetsskapande. Här är det intressant att titta på vad barnen får med sig genom de spelprinciper som skapas genom spelkonstruktörer, hur det skapar och påverkar deras syn på sig själva och sin omgivning.

För att få kunskap om barnens tankar kring temat vill jag genomföra barnintervjuer/samtal med barnen där jag ställer några frågor till barnen utifrån deras tankar om temat. Jag kommer då att filma/spela in/anteckna intervjun/det barnen säger för att kunna bearbeta detta under det kommande arbetet.

Jag kommer att följa de forskningsetiska principer som gäller vilket innebär att varken barnets, lärarnas eller förskolans namn kommer att framgå i den rapport jag skriver. Eventuella namn i rapporten kommer att vara påhittade.

För att använda insamlat material i samband med redovisning och rapportskrivning enligt ovan behöver jag Ditt/Ert samtycke.

Om Du/Ni har några frågor kontakta mig gärna på XXX-XXX XX XX

Hälsningar

Johan Claesson

-----

Samtycke för \_\_\_\_\_

Jag/Vi samtycker till att material där mitt/vårt barn finns med får användas enligt ovan

JA ( )      NEJ ( )

Datum:

\_\_\_\_\_  
Vårdnadshavares namnteckning

\_\_\_\_\_  
Vårdnadshavares namnteckning

## Bilaga B Intervjufrågor

I mina intervjuer utgick jag från dessa frågor;

1. Har ni en surfplatta hemma?
2. Vad brukar du göra när du sitter med surfplattan?
3. Vad är roligast att göra på surfplattan?
4. Vad brukar hända när du klarat något?
5. Hur upplever du det?

## Bilaga C Summering av RETAIN utvärderingsscheman

	Nivå 0	Nivå 1	Nivå 2	Nivå 3
Relevance	Liten stimulans för lärande	Begränsad pedagogisk fokus, inslag av irrelevant innehåll	Lärandemålen är definierade, skapar intresse	Spelet är relevant för eleven och utmaningarna är anpassade lärande
Embedding	Lärande innehållet förstör spelet	Lärande innehållet hänger inte ihop med handlingen	Inkluderar intellektuella utmaningar och problem	Lärande innehållet hänger ihop med handlingen och involverar eleven fullt ut
Transfer	Inga utmaningar kopplas till eleven	Utmaningarna i spelet ligger för nära elevens erfarenheter, inslag av användbart innehåll	Lätt för eleven att gå igenom spelets nivåer genom att vara aktiv i problemlösande. Eleven tar med sig kunskaper vidare	Verklighetstroga situationer och omprövning av tidigare erfarenheter
Adaption	Misslyckas med att interagera ostrukturerad information	Bygger på existerande kognitiva strukturer, den kognitiva integrationen kommer i konflikt	Eleven blir utmanad att gå bortom given information. Gamla tankemönster är identifierade och infogade i nya.	Lärande blir en aktiv process som integrerar tidigare kunskaper
Immersion	Ingen formativ feedback, litet aktivt deltagande	Spelfaktorer är inte i synk med lärandemål, eleven känner sig inte fullt deltagande	Eleven är kognitivt, psykiskt och emotionellt deltagande	Samband, tilltro och skapande som inkluderar möjligheter för ömsesidigt handlande
Naturalization	Få möjligheter för att påverka fakta och färdigheter	Omspel uppmuntrar till att öka svårighetsgrad	Uppmuntrar till sammanställning av faktorer och bedömning	Eleven blir skicklig användare och spontant använder inlärda kunskaper

([http://edutechwiki.unige.ch/en/Serious\\_game](http://edutechwiki.unige.ch/en/Serious_game))