



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Lasersvärd och Bolibompa

Datorspel som pedagogiskt verktyg

Emelie Löfgren

”Kultur och språk för tidigare åldrar,
/genusvetenskap/LAU370”

Handledare: Ann-Marie Gärling

Examinator: Ivar Armani

Rapportnummer: VT10-2611-020



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Abstract

Titel: Lasersvärd och Bolibompa

Författare: Emelie Löfgren

Termin och år: vt 2010

Kursansvarig institution: Sociologiska institutionen

Handledare: Ann-Marie Gärling

Examinator: Ivar Armani

Rapportnummer: VT10-2611-020

Nyckelord: Datorspel, kultur, förskola,

Mitt syfte med den här uppsatsen är att ta reda på om datorspel kan användas i förskolan som ett pedagogiskt verktyg. Genom att spela två datorspel och analysera dem har jag kommit fram till att man inte kan avfärda datorspel inom förskolan. I arbetet har jag också försökt ta reda på om datorspel är en del av vår kultur och om datorspel i så fall inte borde få given plats i förskolan. Datorspel är en del av vår kultur, och barnen har rätt att ta del av det kulturutbud som finns i vårt samhälle. Datorspel är bra för barnen därför att det främjar inläring av läsning, ordförståelse och motorik. Genom att organisera aktiviteter inspirerade av spelen barnen spelar på förskolan kan pedagogerna skapa aktiviteter där barnen kan lära sig tillsammans. Jag tycker att det var viktigt att se vilka positiva effekter datorspelet kan ha, som pedagog inom förskolan de kommande åren kommer det att vara viktigt att ha en åsikt kring datorspel och hur man kan använda dem i sin undervisning. Datorspel är en form av media som utvecklas ständigt och som barnen har hemma och vi på förskolan måste lära oss hur man kan använda dem för att möta barnen i deras intresse.

Innehåll

1 Inledning och problemområde	1
1.1 Syfte och frågeställningar.....	1
1.2 Begrepp	2
2 Litteraturgenomgång	2
2.1 Datorspelets historia	2
2.1.1 60-talet – Första spelet	2
2.1.2 70-talet – Utvecklingen tar fart	3
2.1.3 80-talet - Nintendo	3
2.1.4. 90-talet och 2000 – talet – Datorspelet slår igenom.....	3
2.2 Förskolan och förskolans ursprung	4
2.3 Piaget och Vygotskij	5
2.4 Läroplanen.....	6
2.5 Sociokulturellt perspektiv	7
2.6 Leksaker och spel	7
2.7 Datorspel och lärande.....	8
2.7.1 Vem är Pokémon och vem är Mario?.....	8
2.7.2 Dator och personal	10
2.8 Etik och lärande.....	11
2.9 Kulturaspekten	12
3 Metod	13
3.1 Val av metod	13
3.2 Metodbeskrivning.....	13
3.3 Reliabilitet	13
3.4 Validitet	13
3.5 Generalitet	14
3.6 Etiska ställningstaganden	14
4 Beskrivning av spelen	14
Drakens värld	14
Lego Star Wars.....	15
5. Analys	15
5.1 Tillgänglighet	15

5.2 Presentation	16
5.3 Innehåll.....	17
6 Slutdiskussion	18
6.1 Pedagogiskt verktyg?	18
6.2 Drakens värld och Lego Star Wars	19
6.3 Samspel och lärande.....	20
6.4 Lpfö98 och kulturaspekten.....	21
7 Fortsatt forskning.....	22
Källförteckning.....	23
Litteratur.....	23
Rapporter.....	23
Spel.....	23
Internet	23

1 Inledning och problemområde

Under de senaste åren har jag insett hur populärt det har blivit med datorspel och tv-spel. Jag har under min uppväxt spelat ungefär fem olika datorspel, men jag har inte tyckt att det varit roligt. Därför har jag inte förstått hur populärt det är med datorspel, både bland unga och gamla. Jag har under alla mina vfuveckor sett exempel på fler barn spela datorspel på förskolan och prata om olika spel¹. Jag ville därför skriva om datorspel av två anledningar. Det är fascinerande att det är så många människor som tycker om att spela spel på datorn. De kan gå in i en annan värld och sitta i timtal och spela. Det beteendet intresserar mig. Precis som film är datorspel en aktivitet som är stillasittande och man kan ifrågasätta dess existerande på en förskola. Är det bra att barnen sitter stilla och spelar, borde de inte leka och lära sig saker? Jag vill inte bara tycka så, jag vill veta varför man ska tycka så eller om man kan hävda att barnen kan lära sig något när de sitter och spelar datorspel. Jag ville också fördjupa mina kunskaper i datorspel därför att jag tror att under mitt kommande yrkesliv kommer datorspel att bli större och större på förskolan. I takt med att den generationen som växte upp efter 80-talet, dvs de som började spela datorspel får barn och introducerar deras barn för datorspel så fler blir intresserade, och det är viktigt att fånga upp intresset på förskolan.

Idag förekommer många olika typer av kultur på en förskola. Men kan datorspel räknas som en del av den kultur som man ska erbjuda barnen på förskolan? Förra året såldes 2,3 miljoner datorspel i Sverige², med så många antal sålda datorspel är det troligt att många av spelen spelas av barn. Betyder det då att datorspel ska spelas på förskolan? Vad kan barnen lära sig av datorspel och hur ser Lpfö98 på kultur och nya medier i förskolan? I litteraturgenomgången i kapitel 2 ska jag redovisa olika teorier. För att få en inblick i vilka spel barnen spelar på förskolan och hemma, har jag spelat två stycken datorspel och analyserat innehållet, det kan man läsa om i kapitel 4 och 5. I kapitel 6 ska jag diskutera analysen och ställa de mot de olika teorierna jag gick igenom i kapitel 2. I kapitel 7 ska jag göra en kort diskussion där jag ger förslag på fortsatt forskning.

1.1 Syfte och frågeställningar

Studiens syfte är att undersöka om man kan använda datorspel som ett pedagogiskt verktyg inom förskolan. Jag ska undersöka om datorspel borde användas som ett verktyg på en avdelning med barn i åldern 3-6 år. Detta kommer jag undersöka genom att genomföra en mindre kvalitativ analys av två olika datorspel, samt studier av relevant litteratur.

Under mitt arbete har jag utgått från följande frågeställningar:

- Är datorspel kultur och ska det då vara likställt med böcker och film i form av kulturprodukter på förskolan?
- Främjar datorspel lärande och samarbete?
- Kan man lära sig något av att spela datorspel?

¹ Lego Star Wars och Spiderman

² Dataspelebranchen 2009, digitala spel ej inräknade

1.2 Begrepp

Begrepp som kommer att dyka upp frekvent i uppsatsen, som kan vara viktiga att känna till är ett flertal tekniska begrepp och teoretiska begrepp.

PC är en persondator som finns i de flesta hem. Datorn ges ut av ett flertal olika företag.

Arkadmaskin är en dator som endast spelar ett spel eller en applikation, oftast är denna inbyggd i ett så kallat arkadkabinett. Kabinetten är oftast utrustade med en myntsil som låter spelaren betala en summa pengar för att få spela en omgång av det installerade spelet.

Bolibompa – det är från början det samlade namnet för barnprogrammen på kvällarna på svt1. Men nu är det även ett samlingsnamn för barnsidorna på svt.se

Gameplay är en term som förekommer ofta inom spelbranchen, men som ännu inte fått någon riktig vedertagen definition. Jag har i mitt arbete valt att beskriva detta som det som en spelare gör i ett datorspel, dvs. hur spelaren påverkar spelvärlden.

2 Litteraturgenomgång

2.1 Datorspelets historia

Jag ska inleda litteraturavsnittet med en tillbakablick i datorspelets historia. Om datorspel kommer att bli en del av förskolans framtid kan det vara bra att ta reda på fakta om datorspelets historia. Genom att gå tillbaka i datorspelets historia kan man kanske börja förstå varför datorspel blev populärt, kanske beror det på vilka spels om blev populära? Datorspel är inget fenomen som slagit igenom de senaste tio åren, utvecklingen av arbetet med datorspel har pågått länge. Ska man undersöka datorspelets historia räcker det inte bara att undersöka enbart datorspel, därför att från det första datorspelet till dagens datorspel har andra spel påverkat utvecklingen. Utvecklingen av datorspel har gått hand i hand med arkadspel och tv-spel. I boken *The Ultimate history of video games* av Steve Kent (2001) har Kent redovisat utvecklingen och spel som varit viktiga under historien, ända från 1960-2000 talet (Kent, 2001).

2.1.1 60-talet – Första spelet

Under 60-talets början moderniserades de tillgängliga datorerna. Datorerna blev kraftfullare och snabbare. Datorerna var inte som de vi har nu, de tog trots modernisering upp ett helt rum. Det var i USA, på The Massachusetts Institute of Technology (MIT) i Boston, där den första datorintresserade generationen studenter började utmana varandra i programmering och programutveckling. Studenten Steve Russell ville visa de andra i gänget att han kunde mest, och utmaningen var att skapa ett interaktivt spel:

”Det var ett spel för två spelare, den tekniska prestandan var inte tillräcklig utvecklad för att klara spelets rättvisa. Jag var den första person som inte tjänade pengar på ett spel för två spelare” – Steve Russell

Russell lyckades efter 6 månaders arbete, vilket tog 200 arbetstimmar, att skapa det allra första datorspelet Spacewar. Spelet kunde bara användas på en dator, därför att det var så kraftfullt (s.17-26, Kent, 2001).

2.1.2 70-talet – Utvecklingen tar fart

Under 70-talet startades Atari, ett spelföretag som startades av Nolan Bushnell. 1972 lanserar Atari spelet Pong, ett arkadspel som kan liknas vid squash. Det var en arkadmaskin som man enbart kunde spela Pong på. Pong blev ett utav de mest lönsamma spelmaskinerna genom historien, 1974 fanns det en maskin i alla barer i USA. Många olika spelutvecklare har arbetat på Atari, en av dessa var Steve Jobs som senare skulle starta Apple Computers och Pixar animation studios. Andra företag som kom under 70-talet var Midway och Kee Games. Midway släppte spelet Gunfight, ett japanskt spel som Midway lanserade i USA. Gunfight var det första spel i USA som hade en mikroprocessor, Gunfight gjorde också att japanerna kom in på den amerikanska marknaden (s.7-64, Kent, 2001), och just Japans intåg i spelvärlden var något som verkligen kom att ta fart under 80-talet.

2.1.3 80-talet - Nintendo

Under 80-talet kommer det flera spel från Japan som blir kända. Pac Man var ett spel som skulle tilltala kvinnor³. Pac Man sålde mer än 100 000 exemplar och Pac Man hamnade på Time Magazines framsida. Ett annat spel som släpptes var Donkey Kong, det släpptes av företaget Nintendo, ett japanskt företag. Nintendo lanserade 1984 en maskin som kallades för FamiCom (Family Computer) i Japan, i USA kallas den NES⁴ (Nintendo Entertainment system). NES sålde mer än 3 miljoner maskiner i Japan och mer än 50 000 i USA, 1985 släpper Nintendo spelet Super Mario Bros. Mario var en karaktär som tidigare varit med i Donkey Kong men som man gav ett eget spel, spelet utspelar sig i en färgglad värld där Mario stöter på olika hinder. 1986 kommer en annan konsol, mer kraftfull än de som fanns på marknaden, konsolen gick under namnet Sega Master System. I slutet av 80-talet kommer spelet Tetris ut. Tetris är ett datorspel där man ska organisera geometriska kuber, *Tetris kom att bli ett av de största spelen som skapats*. Nintendo sålde mer än 40 miljoner kopior av Tetris för den bärbara spel konsolen Game boy (s.139-377, Kent, 2001).

2.1.4. 90-talet och 2000 – talet – Datorspelet slår igenom

Under 90-talet kommer det att skapas flera avancerade spelmaskiner för tv-spel. Under 90-talet kom också PC spelen att växa, därför att det är först på 90 talet som PC blir vanlig hemma. Det allra första datorspelet som skapades kunde bara användas på en dator, därför att den tog så mycket kraft. Efter 30 år hade utvecklingen kommit så långt att man nu hade datorer hemma som man kunde spela dataspel på. Det är en ny era av spel och multimedia som kommer med PC . Det första ljudkortet släpps 1989 till PC datorer och det blir en stor succé. 1994 släpps det första CD-ROM spelet som kom att sälja i mer än en miljon exemplar, spelet hette Myst. 1993 släpps spelet Doom för PC. Doom satte spelaren i ett perspektiv som var nytt, spelaren steg in i en värld där man skulle skjuta det man såg samtidigt som han gick fram. Doom skapade en trend och blev en förebild för datorspel, det var det första spel som hade en 3D förstaperson perspektiv, en stil som skulle bli populär framöver. 1995 kom Windows 95 ut från Microsoft, den nya programvaran hade bättre teknik för att köra spel på. Det var alltså efter 1995 som man hade bra teknik för spel i sin PC, och här tar utvecklingen av spel fart och antalet spel började öka (s.455-519,2001)

³ I år är det 30 år sedan Pac Man släpptes, vilket jag har sett att ett stort företag som Google uppmärksammade genom att man kunde spela spelet gratis på deras förstasida den 21-23 maj 2010

⁴ NES är idag känd som 8 bit maskinen, med det menas att den hade 8 bit upplösning, man kan idag jämföra det med ?? upplösning i många spel.

I *Dataspelsarvet* av Anna Henriksson (2001) skriver hon att (s.14, 2001):

”Med 90-talets intåg kom de förändringar som skulle forma branschen till det den är idag. De tendenser som präglade dataspelsbranschen under 90-talet är i mångt och mycket dem samma som i nutid. Det hela startade med att Pc:n började ta över marknaden. Många speltillverkare såg denna spridning som en potentiell guldgruva och gick därför över till att skapa spel för Pc:n.”

Det är värt att notera att det var nio år sedan Henriksson skrev detta och idag har branschen vuxit ännu mer. Henriksson skriver att det finns faktorer som påverkat spridningen av spel idag. Idag är det svårt att förstå sig hur stor datorn måste varit och hur stor kraft det tog för att spela ett spel som Spacewar. Idag kan man spela spel i allt från bärbara datorer till mobiltelefoner. Det finns många olika system (eller spelkonsoler/Tv-spel) som exempelvis Playstation 1, 2 och 3, Xbox och Nintendo Wii. Många spel kommer till flera system och inte enbart till PC och faktum är att PC:n långsamt håller på att tappa greppet om marknaden som det dominerande systemet för interaktiva spel. Men tekniken som man har idag för att utveckla spel har också gått framåt, idag kan man skapa ett enkelt datorspel på bara 24 timmar. Att skapa datorspel är som att skapa en film, man kan göra kortare filmer på kort tid och långfilmer som kan ta flera år att utveckla.

2.2 Förskolan och förskolans ursprung

För att förstå den miljö där barnen vistas i har jag undersökt vilka tankar som lade grunden till förskolan och vad förskolans syfte och mål är idag. En av de frågeställningar som jag vill få svar på är hur datorspel kan påverka lärandet i förskolan. För att förstå de tankar som man har inom förskolan kring lärande idag och för att förstå dagens miljö, har jag gjort en kort sammanfattning av olika teorier som påverkat förskolan genom historien. I *Grundläggande färdigheter och dess färdigheters grundläggande* (2007) skriver Ingrid Pramling Samuelsson och Ann-Charlotte Mårdsjö Olsson att Friedrich Fröbel ses som förskolans grundare (s.16, 2007), därför har jag valt att lyfta fram hans tankar kortfattat. Fröbel utvecklade en pedagogik i början av 1800-talet som man anammade på förskolebarn (s.16, 2007). Fröbel ansåg att det var viktigt att lyfta fram leken som en pedagogisk faktor och han ansåg att barnen hade ett naturligt behov av att vara aktiva (s.16, 2007). Genom att barnen var aktiva och sjöng, målade, dansade lärde sig barnen med hela kroppen (s.16, 2007). Fröbel ansåg också att man skulle lyfta fram matematiken och utveckla barnens logiska tänkande (s.16, 2007). Under 1900-talet formades utvecklingspsykologin fram, den intresserar sig för barn i 2-5 års ålder och kom därför också att forma förskolans utveckling och ligga till grund för den pedagogik som utformades inom förskolan (s.19-20, 2007). Frøbels tankar kring leken och att det var viktigt att röra på sig inspirerade många tänkare under 1900-talet. Under den senare delen av 1960 talet utvecklade Arnold Gesell och Frances Ilg teorier kring barns utveckling, de teorierna och tankarna ligger bakom tankarna kring den fria leken i förskolan idag (s.20-21, 2007). Det var under 70-talet som förskolorna började öka i antal, när många kvinnor gick ut och arbetade behövde man en bättre barnomsorg i samhället. Under 70-talet dominerade tankarna om socialisation och organisation, barnen skulle bli delaktiga i de olika aktiviteterna, man formade blandade åldersgrupper och barnen skulle välja mer vad de skulle göra på förskolan (s. 20-21, 2007). Idag finns det andra tankar som dominerar inom förskolan. Idag är det kreativitet och lärande som är de två viktiga fenomenen i förskolan (s.24, 2007). Efter att ha lyft fram förskolans grundare skriver Pramling Samuelsson och Mårdsjö att (s.18, 2007):

”sammanfattningsvis vill vi påstå att förskolans ursprung byggdes på en teori om utveckling som skulle påverkas av lärarens aktiva engagemang runt vardagliga upplevelser och vardagligt kunnande, som man antog skulle utveckla barns förståelse för olika fenomen i deras omvärld. Det var dock barnets aktiva handlande som var drivkraften i läroprocessen”

Men detta har man utvecklat vidare, idag är det inte de vardagliga upplevelserna som man sätter främst, kommunikation och lek är idag två av de mest framträdande områden inom förskolan (s.19,2007). Pramling Samuelsson och Mårdsjö Olsson anser att förskolan idag befinner sig i en brytningspunkt, idag pratar man mycket om det kompetenta barnet, där ska pedagogen utgå från barnet, när man planerar verksamheten (s.19, 2007).

2.3 Piaget och Vygotskij

För att försöka reda ut lite om vad som händer i barns utveckling när de går i förskolan har jag samlat teorier från Vygotskij och Piaget. Gerd Arfwedson bok *Hur och när lär sig elever* (1998) är en bok om kognitiva teorier kring elevers inläring, där har Arfwedson skrivit om Piaget och Vygotskij. Piaget hävdade att en biologisk varelse är en aktiv varelse. Människan förvärvar kunskap genom medveten aktion med sin omvärld och omgivning (s.17, 1998). Ett barn assimilerar omgivande föremåls och händelsers egenskaper, men barnet tolkar (ackommoderar) informationen utifrån barnets ålder (s.17, 1998).

Vygotskij och Piaget ansåg att barn måste vara aktiva och konstruktiva för att utveckla sin förståelse av världen (s.25, Arfwedson, 1998). Vygotskij ansåg att ett samhälles kunskap bland annat finns i berättelser, lekar, handlingar, teknologi, litteratur och genom tal. (s.27, 1998). Genom att vi engagerar oss i och deltar i aktiviteterna får vi kunskap (s.27, 1998). Men, alla kulturer är olika, det kan nog de flesta enas om. Kunskapen är därför relativ, i olika kulturer finns olika kunskaper (s.27, 1998). Den kognitiva utvecklingen kan därmed inte heller vara ett generellt fenomen (s.27, 1998). Språket var instrumentet för tänkandet tyckte Vygotskij (s.27-28, 1998):

”Barnets språk utgjorde ett viktigt övergångsstadium mellan språkets kommunikativa och sociala funktioner och dess funktion som instrument för självreglering och verbalt tänkande”

Ett exempel som Arfwedson lyfter fram kring barn och språk är ”egoprater”. När ett barn pratar med sig själv, om de har stött på ett hinder i en lek, hjälper detta barnet att forma högre mentala processer som planering, förmågan att minns saker och att resonera (s.28-29, 1998). Vygotskij och Piaget tyckte att barn fick kunskap genom att vara aktiva och kreativa (s.39, 1998). Barnen kunde inte klara allt på egen hand dock, utan med hjälp kunde barnen förstå de sociala mönstren och reglerna (s.39, 1998). Undervisning är inte bara en process där barnen lär sig ett ämne, det är också en väg till att lära barnen att tänka så som de övriga i kulturen tänker (s.39, 1998). Det är nödvändigt med lärande och undervisning, annars kan inte barnens idéer förvandlas till rationella tankar (s.39, 1998).

Vygotskij har skrivit boken ”Fantasi och kreativitet i barndomen” (2006). Vygotskij menade att det är viktigt att barn får mycket erfarenhet om man vill att barnen ska ha en god grund för skapande verksamhet (s.20, 2006). Ju mer barnen upplevt, desto mer har de att fantisera om och kan då bli mer produktiva i deras skapande (s.20, 2006).

2.4 Läroplanen

Den läroplan som finns inom förskolan är Lpfö98 (Läroplan för förskolan 1998). Jag är intresserad av ifall Lpfö98 tar upp den nya tekniken och hur man ska hantera de nya influenser i samhället som barnen kan möta hemma. Lpfö98 ligger till grund för arbetet i förskolan. I Lpfö98 står det att de vuxna som arbetar på förskolan ska visa omsorg om barnen, man ska möta barnens olika intressen. Den verksamhet som erbjuds barnen ska vara rolig och lärorik. Omsorg, lärande och fostran ska bilda en helhet i förskolans verksamhet och den ska lägga grunden för det livslånga lärandet (s.7, 1998):

”Alla barn skall få erfara den tillfredställelse det ger att göra framsteg, övervinna svårigheter och att få uppleva sig vara en tillgång i gruppen”

För att uppnå det här målet i Lpfö98 genom datorspel skulle man kunna ha ett mål att nå i ett datorspel och låta barnen spela för att nå målet, barnen skulle kunna få berätta hur det var att spela på samlingarna. Genom att barnen försöker sträva mot ett visst antal poäng i ett spel kan man hävda att barnen övervunnit något de ansåg svårt och de har gjort att gruppen kom vidare i spelet. Förskolan har som uppdrag att utveckla alla barnens förmågor, visa vilket kulturarv vi har och se till att barnen för det vidare och att uppmuntra barnens eget kulturskapande. Genom olika kulturer och verksamhet ska barnen lära sig att se andras perspektiv. En fråga jag har undersökt är om man kan hävda att datorspel är en del av vår kultur, är det något som vi vill att barnen ska föra vidare, som förmågan att kunna spela. Miljön på förskolan skall uppmuntra till lek och aktivitet, men det är viktigt att barnen kan känna trygghet på förskolan också. Förskolan ska också vara en levande social och kulturell miljö. Förskolan ska också bidra till att barnen ska kunna söka ny kunskap, kunna kommunicera och samarbeta, få kunskap om nya fenomen i samhället. Det som står i Lpfö98 här är viktigt, förskolan ska bidra till att barnen samarbetar (s.8, 1998):

”lärandet skall baseras på samspelet mellan vuxna och barn och att barnen lär av varandra” .

Lpfö98 anser inte att kunskap är ett begrepp som är uppenbart, kunskap kommer till oss genom samspel med andra, genom kunskap kan vi få förståelse, färdigheter, se fakta och känna förtrogenhet. Den verksamhet som finns på förskolan ska utgå ifrån barnens erfarenhetsvärld, intressen och motivation och drivkraft att söka kunskap. Genom att arbeta inom olika temaarbeten kan man göra barnens lärande mångsidigt och sammanhängande. Återigen skriver Lpfö98 om vikten av att samarbeta, att lära av varandra och lära av de vuxna. De vuxna som arbetar i förskolan idag är kanske inte så kunniga på datorer, då kan man hävda att de inte kan lära ut till barnen. Tillsammans med bild, musik, rytmik, dans och språk, ska nya medier utgöra grunden för förskolans lärande.

I Lpfö98 finns det många olika mål och riktlinjer. Målen och riktlinjerna ska hjälpa arbetslaget på förskolan med vad de ska göra och vad eleverna skall uppnå för mål. Bland annat ska barnen: känna delaktighet i sin kultur och få respekt för andras kultur, utvecklar motorik, värna om sin hälsa, utveckla förmågan att upptäcka och använda matematik i vardagen, barnet ska få känna på demokrati genom att få vara med och fatta beslut kring olika frågor.

2.5 Sociokulturellt perspektiv

I boken ”*Dialog, samspel och lärande*” av Olga Dysthe (2001), skriver Dysthe att (s. 9, 2001):

”Lärande sker ständigt och överallt... samspel och lärande är sammanlänkande; de är inbyggda i själva det sätt på vilket institutionaliserat lärande är organiserat”

Dysthe tycker att lärande sker genom: lyssna, läsa, skriva och tala (s. 10, 2001). Här markerar Dysthe hur lärandet sker, Dysthe tyckte inte att det sker genom att sitta still och spela på en dator. Dysthe skriver att (s. 31, 2001):

”lärande sker genom deltagande och genom deltagarnas samspel... lärande är mycket mer än det som sker i elevens huvud och har att göra med omgivningen i vid mening”

2.6 Leksaker och spel

Petter Ljungqvist och Panagiota Diamantidou har skrivit en rapport som heter *Datorspelet som undervisande medium: Aspekter och egenskaper hos datorspelet som främjar lärande* (2007). De skriver att termen spel, är en term som kan betyda mycket (s. 11, 2007). Medieprofessorn Kampmann Walther uttrycker det så här (s. 12, 2007):

”Lek är ett öppet område, där fantasi och egna världar är viktigt, spel är inom ett begränsat område som utmanar tolkningen och optimeringen av regler och taktik – inom tid och rum”.

En lek bygger oftast inte på regler och taktik, den kan pågå länge och där hittar man ofta på medan man leker, ett spel innehåller ofta regler, enligt Ljungqvist och Diamantidou. Piaget och Vygotskij betonar vikten av att leka, genom att leka bearbetar man verkligheten som man möter (s.11, 2007).

I rapporten *Leksakernas betydelse – om lärares och föräldrars syn på leksaker* av Anna Göransson och Mirella Lis-Billsten (2006), finns tydliga definitioner på vad som är leksaker och vad som är pedagogiska leksaker. Göransson och Lis-Billsten menar att en leksak är en sak som barn leker med, leksaker tillverkas med syftet att barn ska leka med dem (s.10, 2006). Men Göransson och Lis-Billsten hänvisar till forskaren Granberg, som menar att leksaker kan vara allt som barn leker med, men barnen måste tycka att det är roligt (s.10, 2006). En leksak speglar det samhälle som den tillverkas i, de är barnens hjälpmedel för att komma i kontakt med omvärlden (s.10, 2006). En leksak säger mer om de föräldrar som köpt leksaken än om barnet, föräldrarnas värderingar och åsikter kommer fram i barnens leksaker (s.10, 2006). Göransson och Lis-Billsten skriver att det finns en forskare som heter Almqvist som tycker att det finns egentliga leksaker och tillfälliga leksaker (s.10, 2006). De egentliga leksakerna är de leksakerna som är barnens och som är gjorda för barn, som dockor och robotar. De tillfälliga leksakerna är saker som barnen leker med som inte tillhör dem, som stolar, skedar och burkar (s.10, 2006). De finns de som anser att det finns pedagogiska leksaker, men enligt Granberg finns det bara leksaker som man kan använda i ett pedagogiskt syfte (s.11, 2006). Göransson och Lis-Billsten har intervjuat en del lärare på förskolor om hur de köper in leksaker (s. 24,

2006). Vanligtvis köper man leksaker i olika kataloger, där finns byggklossar, pennor och cyklar, men man kan inte köpa tv-spel och datorspel i de olika katalogerna (s.24, 2006).

Göransson och Lis-Billsten har även intervjuat föräldrar om vad de tror att deras barn lär sig när de leker med sina olika leksaker (s.26, 2006). Många av föräldrarna trodde att barnen fick tid att fantisera och drömma sig bort, de fick också känna ro av att leka (s.26, 2006). Men också att vänta på sin tur om de är flera som leker, samarbeta, att vara rädd om sina saker och att respektera varandra (s.26, 2006). Det redovisas i uppsatsen att pedagogerna har mycket byggmaterial på förskolan, därför att det utvecklar barnens fantasi och kreativitet (s.23, Göransson & Lis-Billsten, 2006). Många av pedagogerna tyckte att det fanns dåligt utbud av leksaker i butiker, de flesta leksaker var av plast och pedagogerna pratar om dem som engångsleksaker (s.27, Göransson & Lis-Billsten, 2006).

2.7 Datorspel och lärande

När skolor började ta in datorer som i skolorna var det beslutat av politiker, skriver Ljungqvist och Diamantidou (s. 2, 2007). Ända sedan 70-talet har man infört datorer i skolans värld, skriver Ljungqvist och Diamantidou. Anledningen till att man började införa datorer i skolan sammanfattas i tre stycken punkter: inläring och arbetsliv och demokrati⁵ (s.8, 2007). Genom att ha flera olika inläringssätt skulle man motivera eleverna att arbeta, och genom att de fick kunskap om datorer var de bättre rustade för arbetslivet, där man såg att datorer blev större och större, och den sista punkten handlade om jämlikhet – alla skulle få chans att lära sig, inte bara de som hade råd att ha en dator hemma (s. 8, 2007). Ljungqvist och Diamantidou skriver om den debatt som finns, huruvida det är nyttigt eller skadligt med datorspel (s.6, 2007).

Ljungqvist och Diamantidou skriver att det finns de som hävdar att de positiva effekter som man kan uppnå genom pedagogiska datorspel inte är bra. För att lärande ska ge något ska det vara artikulärt och explicit för att ge någon effekt (s. 6, 2007). I debatten finns också de som anser att det inte finns några positiva effekter av datorspel, det leder bara till våldsamma tendenser (s. 6, 2007). Ljungqvist och Diamantidou skriver att de som ser positiva effekter främst lyfter fram motoriska effekter och förmågan att kunna ta till sig information snabbt (s.6, 2007).

2.7.1 Vem är Pokémon och vem är Mario?

I boken *Literacy*, skriven av Carina Fast⁶ (2008), fastslår Fast att det är viktigt att man studerar hur barn leker för att förstå hur barn lär sig läsning (s.69-70, 2008):

”Lek är barns naturliga sätt att handskas med verkligheten, leken är kreativ och kravlös”

Barn har sedan stenåldern använt leksaker när de leker (s.71, 2008). Idag finns det väldigt många olika typer av leksaker, många av de populära leksakerna härstammar från filmer och datorspel (s.71, 2008). Fast skriver att de här olika leksakerna fungerar som en väg in i skriftspråket för barnen (s.71, 2008). Fast lyfter fram en av dessa nya populära figurer från medievärlden och ger exempel på hur den kan påverka barnens språkutveckling. Figuren Pokémon lanserades som ett datorspel och sedan som ett portabelt spel till Nintendo Game Boy (s.72, 2008). Figurens huvudperson ger sig ut på ett äventyr och ställs inför ett svårt val,

⁵ Tanken kring demokrati tycker jag kan jämföras med ett stycke i Carina Fast bok ”*Literacy*” (2008), där skrev Fast om en förskola i England där man tänker likande och låter barnen sitta vid datorerna (s. 145, Fast, 2008).

⁶ Forskar kring språkinläring.

han träffar på en mystisk varelse som hjälper honom, det är huvuddragen i Pokémon menar Fast (s.72, 2008). Vad kan ett barn lära sig av att titta på och spela Pokémon? Barnet lär sig att se detaljer i spelet, barnet får öva på att planera i de olika uppdragen, de lär sig olika namn i spelet (vissa av de svåra) och barn som möter andra barn som spelat får en gemenskap då de kan samtala om de olika spelen och figurerna (s.73, 2008). Fast skriver också om den kritik som vuxit fram kring att barnen spelar Pokémon, många menar att barnen är offer för konsumtionen då barnen ofta köper nya saker till spelen (s.73, 2008). Om barnen skulle lära sig namn, detaljer och planering i spelet, som sedan skulle leda till att de utvecklar förståelse för läsning, är det kanske bra att barnen får spela datorspel i förskolan.

Fast skriver att många föräldrar vill ge barn leksaker som är nyttiga på samma gång, barnen ska lära sig något när de leker (s.75, 2008). I reklam för en dator för yngre barn 2007, fanns sloganen: ”en första dator där ditt barn kan leka och ha roligt och lära sig på samma gång” (s.75, 2008). Man menar alltså inte en PC, utan en liten dator som enbart är till för att lära och spela. Många av datorspelen för barn har en pedagogisk koppling och antydning, de har namn i stil med ”*första klass*” och ”*ABC*” (s.75, 2008). Forskaren James Christie, som Fast refererar till, menar att många av de pedagogiska leksakerna tappar sitt syfte om barnen leker med dem på andra sätt och har med dem i andra lekar (s. 76, 2008). Det är bättre att ge barnen pennor och papper där barnen själva får använda språket, som det används i vanliga fall (s.76, 2008).

Fast skriver kort om hur lätt barnen känner igen de olika figurerna från olika spel och filmer. En fyraåring kan urskilja vilka spel som tillhör vilken figur utan att kunna läsa vad spelen heter (s.78, 2008). Fast skriver också att det är vanligt att barnen har olika motiv av spelfigurer på ryggsäcken, strumporna och mössan (s.79, 2008). Fast har studerat hur olika barn lär sig skriftspråk genom olika medier. När Fast skriver om datorer menar hon att många föräldrar köper datorer för att barnen ska lära sig något, datorerna är inte bara för underhållning (s.95, 2008). Fast skriver om en pojke på 7 år som skrev en berättelse på datorn om prinsen av Narnia, att barnen lär sig engelska, att barnen får bra motorik i händerna, att de lär sig alfabetet och de har tålamod vid datorn (s. 95, 2008). Men många föräldrar har en oro att barnen ska bli passiva och sitta vid datorn för länge, därför får barnen ofta sitta vid begränsade tider (s.96, 2008). Barnen lär sig snabbt de olika spelen, de lär sig när de spelar och klurar ut själva hur de ska komma vidare, även barn som var 5-6 år som deltog i studien sa detta (s.96, 2008). Fast kunde i sin studie se att barn, oavsett kultur, hade liknande kunskap kring olika datorspel, leksaker och leksakstidningar (s. 105, 2008), alla barnen bodde ju dock i Sverige (s.105, Fast, 2008):

”Barnen hade, visade det sig, en gemensam förståelse av bilder, ikoner och texter”

Barn kan lära sig otroligt mycket kring sina leksaker, bland annat stava olika namn (ex s.109, Fast, 2008, där en 6-åring skrivit 5 olika Pokémon) fast menar att barnen kanske inte skulle kunna utläsa namn på deras leksaker i ett annat sammanhang men ihop med olika symboler förstår de (s.110, 2008). Fast skriver om en kille som heter Oskar, han är 7 år och beskriver ett datorspel han spelat som heter Off Pist (s.113, 2008). Oskar är ett år äldre, jag intresserar mig för barn mellan 3-6 år, men det är ändå intressant att se vad han lär sig i spelet. (s. 113, 2008). Oskar lär sig att se sin egen kunskapsutveckling, han beskriver i en text att spelet var lätt när han hade klarat alla olika nivåer, han kan då utvärdera sin egen insats (s.113, 2008). Oskar lär sig också att läsa ord ihop med bilder i spelet, Fast säger att Oskar har en visuell läskunnighet (s. 114, 2008). Det är vanligt att man lär sig läsa ihop till bilder, men i skolan ska barnen oftast koncentrera sig på att förstå texten själv (s. 114, 2008). Fast hänvisar till en forskare vid

namn Gunther Kress, han har skrivit om hur vi läser olika texter – tryckta och digitala (s. 115, 2008):

”Man följer raden och när den tar slut fortsätter man med nästa rad”

Men i digitala världen är inte alltid texterna linjära, en hemsida kan bestå av texter huller om buller och en läsare väljer vad man vill läsa (s.115, 2008). Läsaren skapar själv sin kunskap, med den information som finns tillgänglig (s. 115, 2008):

”Den som spelar ett Playstation-spel måste själv iscensätta en rad olika vägar för att skapa en berättelse”

Fast skriver också om hur arbetet med skriftspråk sker inom skola och förskola. En sak som Fast uppmärksammar är att i skolan ska alla känna sig lika mycket värda, det är en plats där vår bakgrund inte ska spela någon roll, men det leder också till att man inte utnyttjar de kunskaper som barnen för med sig hemifrån (s. 123-125, 2008). De barnen som är med i studien Fast gör har datorer hemma och de använder sig av sin dator (s. 131, 2008). Det framgår att barnen har en stor kunskap om datorer, vissa av barnen går ut på internet själva och spelar spel, de kollar vad som går på tv och de spelar spel- vissa av dem sedan de var 2-3 år (s.131, 2008). Många av lärarna tycker att de datorer som finns är dåliga och de kan inte klara av spel, andra kan inte något om datorer och har inte heller intresse av datorer och de är medvetna om att barnen kan mer om datorer än vad lärarna kan (s.131-132, 2008). En åsikt som kom fram i Fasts studie var att lärarna vet att barnen spelar hemma och därför ska förskolan vara en skyddad zon från spelande (s. 132, 2008). Lärarna ansåg också att datorerna tog bort barnens kreativitet – barnen ska leka inte bara titta på tv hela dagarna (s. 132, 2008).

2.7.2 Dator och personal

Lärarna tycker också att den kultur de själva tog del av när de var små är finare än barnens kultur nu, de tycker inte att tv-programmen ger lika mycket (s.133, Fast, 2008). Fast skriver att det kan vara farligt att inte visa barnens kultur intresse – alltså det som barnen gör hemma. Det finns en risk att barnen kan hamna i riskzoner i skolan (s.137, Fast, 2008). Allan Luke är en av de som forskat på området. Han refererar till Vygotskijs tankar på den närmaste utvecklingszonen och han menar att elever kan få dålig självkänsla om deras hem och kultur marginaliseras (s. 137, 2008). Fast tar upp England som exempel i boken, i England är det vanligare att man ser datorer på förskolor och att barnen får arbeta med dem (s. 145, 2008). Lärarna menar att barnen ägnar sig åt datorer hemma och därför ska man arbeta vidare med barnens kunskaper (s. 145, 2008). Det finns också barn som inte har datorer hemma och lärarna tycker att det är viktigt att de inte hamnar på efterkälken i sina kunskaper, det är en fråga om jämlikhet (s. 145, 2008). Det finns olika teorier som fastslår att det finns positiva effekter för dem som spelar datorspel. I Jonas Linder Roths bok, ”*Datorspelandets mening*” (2004), skriver han att förutom aspekten att spelaren får det roligt, sägs spelen utveckla problemlösningsförmågan, metakognition, spatial förmåga, slutledningsförmåga och induktivt resonerande (s.29, 2004).

Ketchup eller Pikachu, masskultur i barns och ungdomars interaktion i skola och förskola av Johanna Strandberg och Fritjof Sahlström (2001), behandlar den nya datorspelskulturen inom förskolan. Ofta saknar personalen kunskap om masskultur, det är eleverna som har kunskapen (s.30, 2001). Strandberg och Sahlström skriver att eleverna har stor kunskap kring datorspel, både i förskolan och skolan (s.29, 2001). Strandberg och Sahlström hänvisar till Barbro Johansson som forskat kring data i skolan, Johansson menar att för att de vuxna ska kunna behålla maktförhållandet mellan barn och vuxen, väljer de ofta att inte använda dator – därför att de inte har samma kunskaper som barnen (s. 30, 2001).

Lindqvist och Diamantidou diskuterar i sin rapport om datorspelets pedagogiska funktion. På senare år har den akademiska forskningen kring dataspelsteori kring pedagogiska datorspel börjat uppmärksammas (s. 13, 2007). Den generation som växer upp nu och som vuxit upp på senare år har, stora kunskaper inom teknik. De kräver en annan typ av undervisning – inte bara konventionell undervisning. Den nya generationen är van vid att få information snabbt och de är vana vid att tolka digital information (s. 13, Lindqvist, Diamantidou, 2007). Hur ska man kunna möta barnen till den teknikkunniga generationen? Datorspel blir mer och mer populära. I USA såldes det 2004 nästan lika många datorspel som det fanns invånare i landet⁷ (s. 14, 2007). Lindqvist och Diamantidou hänvisar till en forskare, Van Eck, som talar varmt om det situerade lärandet (s. 14, 2007):

”Situerat lärande är när man tar del av information i ett sammanhang som har relevans för det som lärs ut”

De tar som exempel att när man lär sig om hur det ser ut med fattigdom i Afrika, skulle eleverna kunna få spela ett spel där man får sätta sig in i hur det är att leva som fattig på ett flyktingläger (s. 14, 2007). Lindqvist och Diamantidou kallar de spel som ses om pedagogiska för edutainment, en blandning av de engelska orden education och entertainment (s. 14, 2007). Ofta är spelen utformade så man ska få in skolämnen i ett spel, exempelvis matematik, så att det ska bli roligare att lära sig (s. 15, 2007). Dessa spel utformas ofta av pedagoger och av beteendevetare, de har ingen erfarenhet av speldesign men de är kunniga inom psykologi (s. 15, 2007). Detta kan avvara en orsak till att dessa spel oftast inte fungerar menar Lindqvist och Diamantidou. Författarna hänvisar till en forskare, Papert (s. 15, 2007). Papert tycker att det är fel att försöka lura barn att de bara ska roligt och spela, men syftet är att de ska lära sig en viss sak, det pedagogiska gömmer ofta i pedagogiska spel⁸ (s. 15, 2007). Spelen är oftast inte logiska för eleverna, de är också ofta övertydliga med det budskap som man ska lära sig av spelet, tillskillnad från vanliga spel där man ställs inför svårare processer och hinder (s. 15, 2007):

Papert menar att ”om man kombinerar ett pedagogiskt program med ett underhållande spel, kan resultatet bli någonting tråkigt och opedagogiskt”

2.8 Etik och lärande

Eva Johansson har skrivit en bok som heter *Små barns etik* (2001). I boken förklarar Johansson att hon under sitt yrkesliv ofta undrat vad barnen tycker är viktigt och vad barn tycker är gott och ont i livet (s.7, 2001). Tar verkligen de som arbetar med barn upp barnens

⁷ 306 821 000 invånare 2009 enligt wikipedia.com

⁸ Jag har inte skrivit mycket om de pedagogiska spelen som finns på marknaden. Anledningen till att jag inte har studerat de spelen är för att jag inte sett spelen ute i verksamheten.

intressen och det barnen tycker är viktigt? (s.7, 2001). Det här tog Lindqvist och Diamantidou också upp, att de som inte tar hänsyn till barnens olika intressen och väljer bort datorspel, de ignorerar vad som står i Lpfö98. Johansson tar upp ämnet moral i boken. Moral är objektiva skyldigheter för hur man ska agera mot andra, barn i 3-års ålder kan skilja på moraliska regler och vanliga regler s.174, 2001). Damoin en forskare som Johansson refererar till. Han skriver att vuxnas moral inte är den samma som barnens moral (s.175, 2001). Damoin menar att vänskap är den viktigaste moraliska frågan för barn. Barnen behöver upptäcka andra personers perspektiv i frågor, de måste utveckla ömsesidighet för andra, vilket Damoin menar är en av de grundläggande normerna i barns kultur.

I "Våldet i TV och datorspel" av Lars-Erik Johansson och Lars Lundström (2003) har skrivit om detta. Johansson och Lundström börjar med att skriva att det finns forskning, som genomförts i USA, där man undersökte ifall små barn kunde ta skada av våldet (s.8, 2003). Enligt studierna, som genomfördes innan 1993, kunde man se att barn i åldrarna 4-7 uppvisade ett våldsamt beteende om man använt tv-spel en kort tid, men man kunde inte få fram samma resultat hos äldre barn (s.8, 2003). I Japan genomfördes olika tester på 90-talet, man ville undersöka hur våldet i datorspel och tv-spel påverkade de unga spelarna (s.8, 2003). Det var bara ett fåtal fall där man kunde se att barn hade tagit skada av våldet, men många kritiker till datorspel och tv-spel hävdade ändå att det kunde leda till våldsamt beteende (s.8, 2003). Den stora undersökning som man genomförde hade inte barn i åldern 3-6 år med, de barnen var äldre och därför kan inte det resultat som man kom fram till användas på små barn (s.8, 2003). Man kom fram till att det ledde till ökad fientlighet från rollspel (pojkar), ökad fientlighet från actionspel (flickor) ökad indirekt aggression (flickor) vid slåss och stridspel (s.8, 2003). Det gick inte att hitta att barnen skadas psykiskt av de olika spelen (s.8, 2003). Det är få saker man har kunnat bevisa av våldet i tv-spel och datorspel. Men de spelen som testades var inte samma typ av spel som man kanske har på en förskola, de spelen är förmodligen mer barnvänligare.

2.9 Kulturaspekten

Om datorspel är en kulturprodukt, då kan man hävd att det borde få förekomma datorspel på förskolan, då det finns andra kulturprodukter på förskolan som också är en typ av media. Ska man tro internetsajten Wikipedia⁹ är inte datorspel en del av kulturen vi har i Sverige, trots att det finns konstnärligt skapande i datorspel. Men Wikipedia räknar inte heller tv som en del av kulturen. På förskolor som jag haft vfu på har barnen fått titta på filmer vissa dagar, de fick ibland lyssna på kassetband och musik. Man har också fått gamla veckotidningar och ibland tittar de på bilder och sedan klipper vissa barn collage. Man har tillgång till mycket av den populärkultur som de flesta har, viss musik är barnanpassad men vissa barn har med sig popmusik de får lyssna på. Barnen lever inte en skyddad värld på förskolan, de har tillgång till viss media och populärkultur. Vissa förskolor har haft datorer inne på avdelningen och några barn har fått tillåtelse att sitta vid datorn själva. I Lindqvists och Diamantidous rapport diskuterar de frågan om datorspel och kultur (s.12, 2007):

”Den konservativa litteraturvetarens åsikt är att datorspelet bara är en dålig form av historieberättande, och den trångsynte filmvetaren kan inte ta datorspelet på allvar eftersom de cinematiska effekterna är för ytliga”

⁹ Artikel på Wikipedia, 2 juni 2010.

Detta är förmodligen inte något som barn skulle störa sig på, jag tror att de skulle förtrollas av historien och alla ljud. I *Datorspelskultur* (2005) av Johannes Andreasson, står det att 1/3 av alla ungdomar i Sverige spelar datorspel tre timmar om dagen (s.3-4, Andreasson, 2005).

”Datorspelet är en blandning av en mängd olika media, men sammansättningen är egen och gör upplevelsen helt skild från hur det känns att läsa en bok, lyssna på musik eller se en film”

3 Metod

3.1 Val av metod

Min metod består av två olika moment. Jag har dels gjort en litteratursökning och analyserat den. Jag kommer också spela och analysera två olika datorspel för barn. Dessa spel har jag valt då jag under mina vfu-veckor kunnat konstatera att de är spel som är populära bland barn i åldrarna 3–5 år. Jag har valt att spela därför att enda sättet att avgöra hur ett datorspel ser ut och vad det innehåller är att observera datorspelet medens det spelas. Jag tycker också att det var viktigt att undersöka hur svåra spelen skulle vara, man kan ju inte få reda på detta om man inte spelar spelet. Vet man inte hur svårt det är kan det vara svårt att veta om det skulle kunna användas på förskolan (Stefan Stukat, s.123, 2005).

3.2 Metodbeskrivning

Då jag inte tidigare gjort någon analys av ett datorspel så hade jag ingen direkt klar utgångspunkt över hur jag skulle gå tillväga under själva analysen. Men efter lite fundering kom jag fram till att jag skulle undersöka följande aspekter av respektive spel:

- Presentation; hur ser spelet ut rent grafiskt, hur låter det?
- Innehåll; vilken historia berättas och hur berättas den, hur representeras konflikten?
- Tillgänglighet; Hur och var spelas spelet, svårighetsgrad?

Jag har valt de olika aspekterna därför att de kan alla ge svaret på om det är ett bra spel att ha i en förskola. Om det är ett svårt innehåll är spelet för svårt och om det är för våldsamt passar inte spelet, jag tycker inte man ska förespråka våldsamma spel bland barn. Då jag spelat respektive spel har jag kontinuerligt noterat och antecknat mina observationer och intryck och dessa har jag sedan sammanställt till analysen och den diskussionsdel som följer längre fram.

3.3 Reliabilitet

Eftersom jag aldrig tidigare gjort en analys av den här typen är det möjligt att jag missat några praktiska detaljer för hur en riktig spelanalys bör genomföras. Jag har på egen hand försökt komma fram till vad som skulle vara relevant att undersöka och på så vis arbetat fram en egen analysmetod. Denna metod grundar sig på mina upplevelser från mina vfuveckor, min tid på läraryrket och den litteratur jag läst inför detta arbete.

3.4 Validitet

Jag tycker att man genom att veta vad spelen innehåller, kan fastslå hur man skulle kunna använda spelen i förskolan. Genom att spela igenom spelen får man tillgång till deras innehåll och det lyfter jag fram i min analys. Jag spelade aldrig igenom hela Lego Star Wars och detta

kan ses som en brist men jag ansåg det helt enkelt inte nödvändigt för att genomföra min analys och valde därför att bara analysera delar av spelet.

3.5 Generalitet

Resultaten i analysen beskriver endast Drakens Värld och Lego Star Wars. Man kan inte anta att alla andra datorspel skulle vara utformade på samma sätt, eller att liknande analyser skulle leda till samma resultat.

3.6 Etiska ställningstaganden

Jag tycker inte att jag har behövt ta ställning till några etiska dilemman. Jag beskriver inte de olika eleverna jag mött ute på min vfu, de eleverna som spelet de olika spelen. Det har dessutom varit olika skolor så jag har inte känt mig tvingad att skriva om namn på orter eller förskolor. Jag hänvisar till min vu och att spelen är populära bland barnen på förskolor, det har jag observerat på olika vfuplatser under hela min utbildning.

4 Beskrivning av spelen

I detta avsnitt kommer jag att i korthet presentera och beskriva de två spel jag valt att analysera.

Drakens värld

Plattform: PC/ internetspel

Antal spelare: 1

Total speltid: 15min

Kort om handlingen

Draken har uppfunnit en maskin som förvandlar kort till pussel. När Drakens senaste kort skulle torka hängde Draken ut kortet på tork, men då började det blåsa och kortet flög iväg. Eftersom Draken tyckte om kortet, ber han spelaren om hjälp med att hitta kortet. Draken förklarar att man ska gå runt i Drakens värld och leta.

Spelkaraktär

Spelaren är en liten människa, och karaktären kommer in i en skog och där träffar man Draken. Innan spelet börjar får spelaren välja hur sin spelkaraktär skall se ut, man får välja bland annat hårfärg och kläder.

Spelkontroller

Man spelar med hjälp av de piltangenter som finns på tangentbordet. I vissa mini-spel ska man använda mellanslagstangenten också.

Grafik och ljud

Spelet utspelar sig i en skog eller snarare i Bolibompalandet. Spelet har en mycket enkel och gullig grafisk stil och liknar till stor del en barnbok.

Gameplay

Spelet går ut på att hitta pusselbitar och detta gör man genom att leta reda på dem i skogen samt genom att lösa de olika problemen som invånarna har. Ibland finns det ett sken som lyser längs vägen, då ska man hoppa på skenen. När man gjort det får man olika uppdrag, då kommer mini-spelen. Klarar man det så får man en pusselbit. Man ska samla ihop sex pusselbitar.

Lego Star Wars

Plattform: PC

Antal spelare: 1

Total speltid: 3 timmar

Kort om handlingen

Lego Star Wars bygger på filmerna om Star Wars. Spelet börjar med en text som berättar att imperiet och rebellerna bråkar. I korthet handlar filmerna om en ung man som heter Luke Skywalker. Luke bor i en galax långt bortanför vårt solsystem. Luke kommer i kontakt med två robotar, de heter R2-D2 och C-3PO. Genom dem får han reda på att imperiet (de onda) har onda planer och de måste stoppas. Luke kämpar med de goda, rebellerna.¹⁰

Spelkaraktär

Man är olika karaktärer i ett team. Teamet är medlemmar utav den goda sidan, rebellerna. Man kan hela tiden växla mellan olika karaktärer i teamet.

Spelkontroller

Man styr med en hjälp av sitt tangentbord eller en spelkontroll.

Grafik och ljud

Spelets värld är uppbyggt av legobitar. Spelet härmar den visuella stilen från filmerna men allting är uppbyggt av legoklossar. De olika figurerna i spelet är legogubbar men med referenser till karaktärerna i Star Wars filmerna. Spelet utspelar sig på olika rymdskepp, i rymden och på olika planeter.

Gameplay

Spelet är främst actionorienterat och går i mångt och mycket ut på att skjuta fiender och försvara sig. Spelaren flyttar karaktärerna i en 3D värld, man kan bland annat hoppa, springa, skjuta, flyga och simma. En viktig del i spelet är att man kan bygga ihop legobitar till olika objekt, maskiner broar etc. som behövs för att föra handlingen/spelet vidare. Som spelare styr man alltid minst två karaktärer och spelaren kan som ovan nämnt när som helst byta mellan de olika medlemmarna i sitt team. Dessa medlemmar har all olika förmågor och styrkor som behövs för att klara de olika hindren i spelet. Vidare kan man även samla små legopengar och bonusprylar som kan användas för att låsa upp hemliga vapen, extraliv och dylikt.

5. Analys

5.1 Tillgänglighet

Jag tänkte här inleda min analys med att jämföra de båda spelen utifrån deras tillgänglighet dvs. hur och var de spelas, samt vilken svårighetsgrad spelen har.

Spelet Drakens Värld är ett gratis spel som man kan spela via Bolibompas hemsida på svt.se. Lego Star Wars spelade jag hemma hos en kompis som hade Pc-versionen av spelet och till

¹⁰ Givetvis är detta en grov förenkling av handlingen i Star Wars filmerna men jag förbehåller mig rätten att inte brodera ut den vidare här.

skillnad från draken är detta inte ett gratisspel utan kostar runt 300 kronor¹¹. Jag kan tänka mig att pedagogerna föredrar Drakens Värld, eftersom det är gratis. Jag tror inte att många förskolor har så mycket pengar att lägga ut på ett datorspel, och när det är enkelt och gratis att komma åt vissa spel på internet föredrar de säkert det senare alternativet. Enda nackdelen med detta alternativ är att det kräver någon form av internettuppkoppling.

När det sedan gäller själva spelandet isig så var Drakens värld ett spel som var lätt att förstå. Man fick instruktioner av Draken som talade till spelaren och förklarade hur man skulle gå tillväga och det var sparsamt med långa textstycken och skrivna instruktioner. Instruktionerna hade inga svåra ord utan det var ett enkelt besked av vad man skulle göras. Drakens sa bland annat ”Ta dig runt med hjälp av pil-tangenterna”. Spelet förklarade begrepp och moment allteftersom de introducerades och som spelare behövde man aldrig känna att man inte visste hur man skulle göra eller vart man skulle ta vägen.

Lego Star Wars i kontrast är ett mycket mer avancerat spel och med knapphändigare information, spelaren får själv pröva sig fram till hur man spelar spelet. Spelet kan spelas med mus och tangentbord men jag spelade det med en spelkontroll som var kopplad till en Pc. Spelet använder många olika knappar och ibland byter även knapparna funktion beroende på var spelkaraktärerna är i spelet. Det hela kändes ganska förvirrande för mig som nybörjare och det tog mig en ganska lång stund innan jag kände att jag hade kläm på hur kontrollen fungerade. Det kan vara så att barn som spelar mycket hemma skulle ha lättare för att lära sig spelet än vad jag hade men jag anser ändå att spelet, ur den här aspekten, kan det vara svårt för att använda i förskolan. Inlärningskurvan är för hög och det tar helt enkelt för lång tid att komma in i spelet och förstå den grundläggande mekaniken och spelkontrollen.

Drakens värld spelade jag igenom på ungefär en kvart. Jag tror inte att jag spelade igenom det snabbare för att jag är äldre, jag tror snarare att det tog lång tid för att jag inte spelat det tidigare. Om det är ett barn som får spela på en förskola så tror jag att de skulle hinna runt på lika lång tid, men snabbare om de spelat det tidigare. Men barnen kanske tycker att minispelen i Drakens värld är roliga nog att spela om dem flera gånger och då kan speltiden givetvis bli längre. Lego Star Wars tar förmodligen flera timmar att spela igenom i sin helhet och det skulle vara svårare att organisera så att alla barn får chans att spela på förskolan. När det gäller den generella svårighetsgraden i att spela datorspel tror jag inte detta är något att oro sig över. Fast skrev att det inte spelade någon roll om barnen kom från en kultur där man inte spelade datorspel ofta, barnen visade samma förståelse för bilder, texter och ljud (Fast, s.105, 2008). Alla barn kan alltså spela på en förskola, man behöver inte ta hänsyn till att de inte har likvärdiga kunskaper, men man bör givetvis vara lyhörd och hjälpa barnen på vägen.

5.2 Presentation

I Drakens värld är det gulliga djur som pratar, det är fina färger som är ljusa och varma och det är gullig musik. I Lego Star Wars är det gulliga gubbar, men färgerna är inte lika varma utan det är samma nyanser som ljusa legobitar. Musiken är liknande den som finns i filmerna, det är ingen gullig musik och den är inte anpassad för barn från början. Men legogubbarna har väldigt gulliga ansikten och rör sig på ett vänligt sätt, trots att de i en sekvens senare skjuter någon. Båda spelen riktar sig till yngre barn och detta märks i deras presentation, men

¹¹ Detta är dock endast kostnaden för själva spelet, utöver detta behövs även en dator kraftfull nog att klara av att driva spelet alternativt en spelkonsol som kopplas till Tv.n.

Drakens värld är mycket lättare att förstå, då det har en enklare grafisk design. Lego Star Wars är ett 3D-spel och använder symboler och geometri, vilket gör det svårare att tolka och ställer högre krav på den som spelar det. En sak som jag tyckte var intressant är att i Drakens värld sker den mesta kommunikationen till spelaren via tal medan det i Lego Star Wars sker via gestikulering och andra visuella representationer. Det är värt att notera detta då båda har pedagogiska styrkor och svagheter, ett spel med bara tal/ljud som primär kommunikationskälla kanske saknar mycket av de visuella element som kan vara nyttiga för barnen att se och lära sig tolka, men slipper förlita sig på långa skrivna texter som kan vara svåra för barnen att läsa. Ett spel med primärt visuella element som kommunikationskälla å andra sidan tränar barnens förmåga att tolka rörelse, symboler och rumsuppfattning, men kan kanske bli något svårare att lära sig och tydliga. Datorspel är ju lyckligtvis i mångt och mycket vad jag förstår en audiovisuell upplevelse så det bästa är nog givetvis om spel inte enbart förlitar sig på ljud eller bilder/text. Inget av de spelen jag spelade var helt fria från ljud än heller från text men jag tror kanske att båda kunde ha dragit lite nytta av att försöka balansera fördelningen mellan ljud och bild.

5.3 Innehåll

Fast skriver att barnen blir bra på olika namn som karaktärerna i spelen har (Fast, s.110, 2008). I spelet Drakens värld var de flesta namnen namn på djur, som Draken och Älgen. Barnen kan lära sig komma ihåg djurnamnen enkelt om de spelar spelet. I Lego Star Wars är namnen svårare, där är det utländska namn och påhittade namn, men de namnen som barnet i Fast studie hade lärt sig var japanska namn (s. 110, 2008), så att namnen är svåra hindrar inte barnen. I Lego Star Wars finns det sekvenser där man ska bygga ihop legobitar, legobitarna rör sig och då ska man gå fram till bitarna, sedan trycker man på en knapp för att bygga ihop bitarna till något objekt eller hjälpmedel. Denna representation kan vara nyttig då barnen får se hur saker byggs och hur många små saker kan leda till större meningsfulla helheter. Så även om de inte bygger ihop bitarna själv tränas de i spatialt tänkande precis som när de själva bygger med klossar.

Drakens värld innehåller en sekvens som man kanske skulle kunna finna våldsam, men jag tror att barnen mest skulle tycka att den var rolig. I en sekvens ska man skjuta iväg Älgen på ett äppleträd. I Lego Star Wars finns det ett flertal våldsamma scener. Man ska skjuta ihjäl Stormtroopers och man får se olika slagsmål, de man skjuter går i bitar men de blöder inte och de visar inte några direkta tecken på lidande, på detta vis blir våldet mer barnsligt och ofarligt. Men det är inte säkert att barnen som spelar spelet upplever våldet på samma sätt som jag som vuxen gör. Piagets olika utvecklingsstadier berättar att barn upplever en händelse olika beroende på vilken ålder de befinner sig i (Arfwedson, s. 17, 1998). Man ska därför inte helt döma ut spelet Lego Star Wars därför att det innehåller våld. Lego Star Wars är ett spel som är gulligt, spelet döljer det grova våldet därför att det är små lego gubbar som skjuter och inte riktiga människor.

Jag tycker att de olika spelen har en liknande sensmoral. I Drakens Värld ska man hjälpa draken att hitta olika pusselbitar av ett vykort. I Lego Star Wars ska man hjälpa de goda att bli kvitt imperiet, och den ena karaktären hjälper sina nya vänner trots att hans familj är fienden. Vänskapen är grunden i båda spelen och jag kan tänka mig att det är en av de sakerna som är attraktionen. En annan attraktion är den gulliga grafiska utformningen i spelen. I spelet är man

alltid två olika karaktärer, i min bana kunde man först vara Leia eller en tekniker. Det kan vara svårt att byta karaktär om man inte tidigare gjort det och det kan vara svårt att veta när man ska byta, det handlar mycket om taktik. Men det är bra för barnen att se att alla de olika karaktärerna gör olika saker och är bra på olika saker, de får se att olika personer kan ha olika styrkor och att det är viktigt att samarbeta. I litteraturen påpekades det att det är viktigt med samspel i förskolan, barnen lär av varandra och av de vuxna. I förskolan påpekas det ofta att alla är unika och att alla bra på något, om man vill visa detta på fler än ett sätt kan man ta Lego Star Wars teamet som exempel och påpeka att Leia är bra på en sak och Luke är bra på något annat, man kan sitta med barnen när de spelar och fråga vad som skulle hända om de bytte karaktärer. Att spela ett datorspel behöver inte betyda att man inte kan lära sig tillsammans. Men som pedagog måste man fundera ut hur man ska kunna föra tanken kring samarbete vidare in i just den aktiviteten och det är ju en av de utmaningarna som yrket innebär

6 Slutdiskussion

På 70-talet var det leken som skulle sättas i fokus inom förskolan, framtidens barn skulle bearbeta verkligheten genom att leka. Idag är det ett krav man ställer i Lpfö98, barnen ska leka på förskolan. Redan i början på 60-talet kom det första datorspelet, idag säljs över 2 miljoner datorspel i Sverige. Kommer datorspel att tillhöra framtidens förskola?

6.1 Pedagogiskt verktyg?

Jag tycker att det är intressant att se Fröbels tankar fortfarande lever kvar i förskolan. Tankarna kring det aktiva barnet och leken är något som pedagoger framhäver i samtal man kan observera ute på förskolor¹². Om man värnar om det aktiva barnet och hela tiden berättar för föräldrar om hur viktigt det är att leka, då kan det vara svårt att börja förespråka att man ska sitta ner och spela datorspel. Jag tror att många pedagoger därför känner en viss tveksamhet till datorspel. Jag tror också att det är svårt för pedagoger som inte är bra på datorer, eller som har arbetat länge och varit med att driva igenom tankarna med lek på förskolan, att införa datorspel i förskolan. Datorspel är inte förknippat med ett aktivt barn, utan att det är stillasittande barn som spelar datorspel, det är i alla fall de fördomar många har om datorspel¹³. Hur ska man som pedagog ställa sig till de olika fördomar utan att helt fördöma ett intresse som barnen har? Genom att man börjar undersöka vad barn kan lära sig genom att spela datorspel kan man hävda att barn kan få spela datorspel i förskolan. Jag tycker inte att man ska fördöma datorspel utan att man ska utnyttja datorspel, man ska använda datorspelen. Det finns vissa positiva effekter som barnen kan uppnå med hjälp av datorspel och de ska jag belysa.

Enligt Vygotskij så är det bra om barn får uppleva mycket, det sätter fart på deras fantasi och de kan dem använda i deras skapande verksamhet på förskolan. Datorspel innehåller ofta en annan värld än den barnen lever i, ex Drakens Värld¹⁴. Datorspel kan vara en ingång till nya erfarenheter och intryck för barnen, precis som Vygotskij tyckte. Fast lyfter fram en teori där hon menar att de som spelar datorspel snabbt får gemenskap med andra spelare. Inte nödvändigtvis gemenskap när man spelar, men gemenskap som barnen har med de andra som spelar samma spel. I den gemenskapen pratar barn om olika figurer (ofta med svåra namn)

¹² Hört under vfu 2010

¹³ <http://www.folkhalsoguiden.se/upload/Fysisk%20aktivitet/Sm%C3%A5%20barns%20fysiska%20aktivitet.pdf>

¹⁴ Där man går runt i Bolibompa landet.

och då lär de sig nya och flera namn. Gemenskapen kan leda till att man lär ihop, och då betyder det att man kan lära sig datorspel. Det känns som att den gemenskapen uppnås efter en viss tid, att man måste låta barnen komma in i ett spel så att de hinner lära sig namn och kunna se detaljer. Detta hjälper barnen att utveckla deras skriftspråk senare i livet. Det tycker jag är väldigt imponerande, jag tror visserligen att ett barn kan göra samma sak med filmer som de sett, men det betyder att de bilder och figurer som barnen ser stannar kvar i barnens medvetande och att de kan lära sig koppla ihop svåra namn med en bild.

Barn övar upp sin motorik när de spelar och de övar på att kunna ta in information snabbt, vilket sker i spel i form av texter, bilder och ljud. Barn får också en ingång till skriftspråket genom datorspel. De lär sig avancerade namn på olika karaktärer, de känner igen spelnamn och figurer – så bra att de kan urskilja vilket som är Super Mario Bros och vilket som är Lego Star Wars utan att kunna läsa och barnen får gemenskap ihop med de andra som spelar och de kommunicerar de svåra orden i samtal med varandra, detta gör att barnen fördjupar deras språkkunskaper. Förutom allt detta som jag räknat upp så får barnen en stund av glädje när de spelar. Glädjen är egentligen ett argument för datorspel som slår allt annat, eftersom vi pedagoger ska verka för barnen och se till att barnen trivs.

Datorspel kan användas för att lära av varandra och man kan diskutera och arbeta kring de olika spelen i temaarbete. Om man fångar upp spelen och försöker ha aktiviteter kring spelen, precis som man kan ha med böcker, så kan man få in lek och kreativitet. Genom att man bygger upp de olika världar som spelet utspelar sig i får barnen använda sina händer och skapa en egen värld och det är nyttigt för att barnen får fantisera och vara kreativa. Jag tycker att datorspel kan vara lämpligt i en pedagogisk miljö för 3-5 åringar. Denna åsikt stöds av både Fast och Linderoths teorier, de har båda två argumenterat för att barnen får övning i motorik och de får ökad läsförståelse. Detta är något som man arbetar med i förskolan, fast i andra aktiviteter.

6.2 Drakens värld och Lego Star Wars

De två spel som jag spelade och analyserade, valde jag ut därför att jag kommit i kontakt med spelen under min vfu. Spelet Drakens värld är ett gratis spel som finns på svt.se och Lego Star Wars är ett spel som man köper i butik, alltså ett kommersiellt spel. Jag tycker att Drakens värld är ett spel som barnen kan spela på förskolan. Spelet var inte svårt, det var gulligt, roliga figurer och tog kort tid att spela. Lego Star Wars vill jag inte påstå skulle fungera på alla förskolor, det är ett spel som varje förskola själva får avgöra om de vill ha in. Dels är det relativt dyrt och en sådan investering kanske man inte är beredd att göra om man inte brinner för spelet. Spelet har inslag av våld men, jag tycker inte att det är mer våldsamt än barnens egna lekar ibland. Våldet i spelet döljs med humor, och när spelaren skjuter något så går figurens legobitar sönder. Samma sak händer i barnens lekar ibland. Men om man väljer att ta in Lego Star Wars så är det ett lämpligt spel att arbeta vidare kring och försöka få in inslag av lek, kreativitet och samarbete. Eftersom spelet är stort och tar lång tid får man kanske välja att spela igenom det under ett år och ha kringliggande aktiviteter. Det tycker jag att man kan ha om man spelar Drakens värld också. De kringliggande aktiviteter man kan skapa på förskolan och arbeta med är ju skillnaden från att spela spel hemma. Hemma har man kanske inte en pedagog som skapar nya lärande situationer baserade på delar ur spelen, men på förskolan kan man enkelt lära sig nya saker genom ett datorspel. Om man försöker fånga upp det man kan lära sig från spelen och utvecklar det så lär ju sig barnen något och detta tror jag är bland det viktigaste att tänka på om man skall använda sig av spel i förskolemiljö.

6.3 Samspel och lärande

Det var Fröbels idéer som man inspirerades av när man grundade förskolan. Fröbel tyckte att leken var en viktig pedagogisk faktor och han tyckte att det var viktigt att barnen var aktiva. Det är naturligt för barnen att vara aktiva och de lär sig mycket genom olika aktiviteter. Barn ska leka, det är viktigt för deras inläring, det ansåg Vygotskij och Piaget. De menade att när man leker bearbetar man verkligheten. Enligt de undersökningar, som fanns med i Fast's bok, tyckte föräldrarna att det var viktigt att deras barn inte satt för mycket vid datorn, och därför hade många föräldrar bestämda tider för att begränsa barnens datorspelande. Att man har bestämda tider för datorspel har jag sett att man har även på förskolor, ingen får sitta mer än 10 min om det är kö eller 20 min max. Om man ska föra in datorspel på förskolan, tror jag att man ska ta reda på vad föräldrarna har för åsikter om datorspel, pedagogerna måste respektera föräldrarnas åsikter och försöka möta föräldrarnas åsikter om bestämda tider.

Piaget hävdade att en biologisk varelse är en aktiv varelse. Man förvärvar kunskap genom medveten aktion med sin omvärld och omgivning (s.17, 1998). Ett barn assimilerar omgivande föremåls och händelsers egenskaper, men barnet tolkar (ackommoderar) informationen utifrån barnets ålder (s.17, 1998). En händelse tolkas alltså olika av mig som är 23 år och ett barn som är 4 år. Det är intressant att vi människor tolkar händelser på olika sätt, beroende på hur gamla vi är. När vi vuxna pratar om våldet inom datorspel, kanske inte barnen som är 4 år uppfattar detta som våld. Barnen kanske inte reflekterar över våldet de ser i ett datorspel, barnen kanske reagerar på våldet på samma sätt som när de själva leker krig ute på gården.

Vygotskij och Piaget ansåg att barn måste vara aktiva och konstruktiva för att utveckla sin förståelse av världen. Att barn skulle sitta vid en dator och spela, var alltså inte en tanke som man kan anta att Vygotskij skulle förespråka. Vygotskij ansåg att ett samhälles kunskap bland annat finns i berättelser, lekar, handlingar, teknologi, litteratur och genom tal. Genom att vi engagerar oss i och deltar i aktiviteterna får vi kunskap. Men, alla kulturer är olika, det kan nog de flesta enas om. Kunskapen är därför relativ, i olika kulturer finns olika kunskaper

Jag tycker att man kan finna stöd hos Vygotskij till datorspel. Det är bra för barnen att få erfarenhet och uppleva mycket, datorspel innehåller kanske nya världar eller roliga figurer. Datorspelet kan nog leda till många aktiviteter där man leker något man spelat, även fast inte spelet i sig är något man leker. Datorspel är som böcker och film på det sätter tror jag, de sätter fart på fantasin. Men genom att vara medveten om att enbart spelandet inte främjar lärande i grupp eller samarbete så kan man skapa andra aktiviteter där man lyfter fram det. När man har fri lek på en förskola får barnen själva välja vad de vill leka med. Leken är inte planerad av pedagogerna. Många barn leker ihop och bygger saker, de klär ut sig, de ritar och vissa spelar spel. Men ibland vill vissa barn spela datorspel. Ett datorspel kan man leka, alltså man kan leka olika figurer och tänka att man befinner sig i spelet men man kan bara spela vidare spelet genom att hålla sig till de regler som spelet innehåller.

I det sociokulturella perspektivet menar man att lärande skrev överallt, det sker inte, exempelvis, bara när man sitter med en stencil med framför sig. Dysthe tycker att lärande sker genom: lyssna, läsa, skriva och tala. Är datorspel något som skulle kunna främja lärandet enligt det sociokulturella perspektivet? Om lärandet sker överallt betyder det att det kan ske när man spelar datorspel, det menar Fast. När man spelar de olika datorspel som jag analyserat förekommer det viss läsning och lyssning. Precis som när man tittar på film, samma typ av aktivitet (lyssna och läsa) förekommer då. Jag tror att man kan lära sig mer när man spelar datorspel än när man tittar på film, men jag tror att film är mer accepterat som underhållning ute på förskolorna. Man kan lära sig när man spelar dator, precis som när man

lyssnar på en bok eller ser en film. Jag likställer det med de två kulturprodukterna därför att de förekommer frekvent ute på förskolan, och genom att delge vad man kan lära sig när man spelar dator, vill jag framhäva att datorspel är likställt med film. Man kan också skapa liknande temaarbeten kring datorspel som man gör med böcker på förskolan.

6.4 Lpfö98 och kulturaspekten

När man studerar Lpfö98 kan man hitta argument för datorspel och emot datorspel. Pedagogerna ska visa omsorg om barnen och man ska möta deras intressen. Verksamheten ska vara rolig och lärorik. Hur ska man tolka det här? Det är väldigt motsägelsefullt tycker jag. Den hävdar att man kan och bör ha datorspel i förskolan hittar genast stöd i Lpfö98. Datorspel är något som barnen är intresserade av, det är roligt och man kan lära sig något när man spelar. Men den pedagog som inte tycker att datorspel är bra, kan hävda att man i första hand ska värna om omsorgen kring barnen och då ska man inte ha mycket media som kan vara skadligt, som datorspel. Man kan också hävda att datorspel inte är i linje med den helhet som ska vara till grund för förskolans verksamhet: omsorg, lärande och fostran. Jag tycker att det är tråkigt att man inte kan stödja sig på Lpfö98, den är inte till hjälp när man ska bestämma om datorspel ska vara i förskolan. Vidare står det att man ska uppmuntra barnen att söka kunskap, få kunskap om nya fenomen i samhället, kommunicera, samarbeta, dela med sig av det kulturarv vi har och se till att barnen skapar kultur. Allt det här kan man hävda gynnas av datorspel, men då måste man veta vad man tycker om datorspel som en del av vår kultur.

Datorspel har utvecklats och varit en del av Japans¹⁵ kultur sedan 70-talet, Borde då inte barnen lära sig en del av japansk kultur? Vilka inslag från andra kulturer ska man föra in på förskolan, om man vill spegla det mångkulturella samhället, måste man blanda de olika inslagen i förskolans kulturutbud. Med tanke på hur utbrett det är i ex Japan med datorspel så kan man hävda att det är kultur. Jag refererade till Wikipedia om datorspel och kultur i mitt litteraturavsnitt. Jag tyckte att det var bra att få en åsikt med i uppsatsen som kändes som ”allmänheten”, då det är vanliga människor som skriver artiklar på Wikipedia. Jag tycker inte att Wikipedias artikel är en artikel som speglar min åsikt. Men om datorspel är kultur är ingen lätt fråga att besvara. Åsikterna verkar gå isär, det är nog något som varje förskola får välja. Många förskolor kollar på film en gång i veckan, andra gör det inte. De väljer om film är en del av kulturen på förskolan, precis samma sak är det med datorspel tror jag. På många förskolor har man böcker, filmer och musik, om man ser det som en mix av allt detta så känns inte datorspel som en ny kulturprodukt.

Det allra första datorspelet kom i 1962. Om man skulle jämföra det med en Beatles låt som kom på 60-talet är inte datorspel ett lika stort fenomen, men med tanke på att det 2004 såldes lika många spel i världen, som invånare, i USA¹⁶, med dessa siffror i åtanke blir det svårt att inte erkänna spel som en del av vår kultur om än minst på en konsumtionsnivå. Datorspel är en blandning av film, ljud och böcker, så skrev Andreasson. Jag tycker att det är rätt, det är en bra beskrivning. Men känslan man får när man spelar kan inte beskrivas genom att slå ihop de tre kategorierna. Anledningen till att datorspel vuxit så mycket sedan slutet på 90-talet, är känslan och det suget man får efter ett spel. Genom att man försöker komma vidare i spelet och klara av det, så vill man hela tiden spela. Jag tror att känslan man får bidragit till att skapa den kult kring datorspelen, tack vare spelarna har datorspelen blivit en del av kulturen idag. Vissa äldre och yngre som inte spelar dator kanske skulle hävda motsatsen, men det är få som konsumerar kultur som konsumerar all kultur som finns att tillgänglig. Eftersom jag anser

¹⁵ och de har 127 770 000 invånare (Wikipedia).

¹⁶ vilket är ungefär 306 821 000 (Wikipedia, 2009)

att datorspel är en del av vår kultur, så borde det finnas inslag av datorspel på förskolorna. I Lpfö98 står det att barnen ska få ta del av olika sorters kultur och då tycker jag att datorspel passar in där. Men eftersom det inte finns ett specifikt mål i Lpfö98 kring datorspel eller någon skrift om att det inte borde förekomma på förskolan får man tolka Lpfö98 som man vill.

Super Mario Bros kom 1985. Nyligen kom det nyare versioner av Super Mario för Wii och om man har kunskap kring teknik kan man spela olika Super Mario spel på sin PC. Många av de gamla spelen får nya spelare, jag tror att de som spelade spelen på de gamla NES maskinerna introducerar spelen för sina barn. Detta gör att spelen fortfarande är populära. De gamla kommer igen i Lego Star Wars också. De gamla filmerna har vunnit ny publik med Lego Star Wars spelen. Jag tror att många barn som spelar spelen har blivit introducerade för spelen av sina föräldrar. Den generationen som spelade de gamla spelen och som sett de gamla filmerna blir bara fler och fler, ju fler 80-talister som får barn. Ju fler barn som introduceras till spel hemma, desto större kommer det att bli på förskolan. Alla barn kommer kanske inte spela Super Mario eller Lego Star Wars, det kommer kanske vara andra spel. Jag tror att ju fler pedagoger som intresserar sig för datorspel, och som vet vad de olika spelen handlar om och som spelar, kommer att göra att fler spel kommer in på förskolan. Just nu är det lite av en gråzon tycker jag. Barnen kan mycket fakta kring datorspel och de kan spela, men många pedagoger är gamla och de är inte intresserade av datorspel, och det man inte kan är man inte sugen på att ta in i förskolan. För att datorspel ska slå igenom på förskolan behövs det pedagoger som vill föra in det, pedagoger som förstår att barnen kan få underhållning och de utvecklar kunskaper genom spelen.

Att låta barnen i förskolan spela spel bara för den rena underhållningen kan vara bra i sig självt och kanske lär de sig något under tiden men med rätt återkoppling och stöttning från pedagoger tror jag att spel kan vara ett kraftfullt och viktigt verktyg i framtidens förskola.

7 Fortsatt forskning

Jag hoppas att mitt arbete kan ligga till grund för den fortsatta forskningen kring datorspel inom förskolan. I framtiden hoppas jag att det kommer komma mer forskning som inriktar sig på barn och datorspel. Att observera barn när de spelar under en tid och försöka fastställa exakt vad olika spel ger barnen, alltså vilka kunskaper de får genom att spela ett visst spel, skulle vara en lämplig undersökning för att följa upp mitt arbete.

Källförteckning

Litteratur

Arfwedson, Gerd (1998) *"Kognitiv utveckling"*, Stockholm, Didactica 2

Dysthe, Olga (2001) *"Samspel, dialog, lärande"*, Stockholm, Pisma

Fast, Carina (2008) *"Literacy"*, Lund, Studentlitteratur

Johansson, Eva (2001) *"Små barns etik"*, Stockholm, Liber

Linderoth, Jonas (2004) *"Datorspelandets mening"*, Göteborg, Acta Universitatis Gothoburgensis

Mårdsjö Olsson, Ann-Charlotte, Pramling Samuelsson, Ingrid (2007), *I Grundläggande färdigheter och dess färdigheters grundläggande*, Lund, Studentlitteratur

Säljö, Roger (2000), *"Lärande i praktiken"*, Lund, Studentlitteratur

Vygotskij, Lev (2006), *"Fantasi och kreativitet i barndomen"*, Göteborg, Daidalos

Rapporter

Diamantidou, Panagiota, Ljungqvist, Petter (2007), *"Datorspelet som undervisande medium: Aspekter och egenskaper hos datorspelet som främjar lärande"*, Göteborgs Universitet

Henriksson, Anna, (2001) *"Dataspelsarvet - klassiker och kanonisering"*, Bibliotekshögskolan

Göransson, Anna, Lis-Billsten, Mirella, (2006) *"Leksakernas betydelse"*, Högskolan Kristianstad

Johansson, Lars-Erik, Lundström Lars, (2003), *Våldet i TV och dataspel*, Luleå tekniska Universitet

Strandberg, Johanna, Sahlström Fritjof (2001), *Ketchup eller Pikachu? - masskultur i barns och ungdomars interaktion i skola och förskola*, Uppsala Universitet

Spel

Drakens värld (www.svt.se)

Lego Star Wars II: The Original Trilogy (2006, TT Games)

Internet

Kultur: <http://sv.wikipedia.org/wiki/Kultur> (2 juni 2010)

Japan: <http://sv.wikipedia.org/wiki/Japan> (22 maj 2010)

USA: <http://sv.wikipedia.org/wiki/USA> (22 maj 2010)

Lpfö98: www.skolverket.se (7 juni 2010)

DBS rapport: [http://www.dataspelsbranschen.se/media/98979/dsb-rapport-2009%20\(screenview\).pdf](http://www.dataspelsbranschen.se/media/98979/dsb-rapport-2009%20(screenview).pdf) (7 juni 2010)