



GÖTEBORGS  
UNIVERSITET

# ”Men det är ju allting”

En kvalitativ intervjustudie om lärares syn på digitaliseringen och dess möjligheter i fritidshem

Namn: Gustav Lindecrantz & Philip Rylander

Program: Grundlärarprogrammet med inriktning mot fritidshem



Uppsats/Examensarbete: 15 hp  
Kurs: LRXA1G  
Nivå: Grundnivå  
Termin/år: HT/2019  
Handledare: Louise Peterson  
Examinator: Johan Söderman  
Kod: HT18-2920-016-LRXA1G

---

Nyckelord: Digitala teknologier, digitalisering, fritidshem, sociokulturellt, digital kompetens

## Abstract

I det här examensarbetet undersöks hur lärare i fritidshem talar om hur de ser på möjligheter och begränsningar i arbetet med digitala teknologier. Examensarbetets frågeställningar är: "Hur talar lärarna om de utmaningar och möjligheter som de möter i det pedagogiska arbetet med digitala teknologier?", "På vilket sätt används digitala teknologier i fritidsverksamheten och hur kan detta arbete relateras till kravet på digital kompetens i styrdokumentet?" samt "Hur kan lärares erfarenheter tas tillvara på och vilka goda exempel kan identifieras?". Det sociokulturella perspektivet ligger som teoretisk grund för att skapa förståelse kring hur lärare talar om digitala teknologier.

Examensarbetet utgår från en kvalitativ ansats och har samlat in empiri via semistrukturerade intervjuer med sex olika lärare i fritidshem från sex olika skolor. Alla intervjuerna genomfördes enskilt i skolorna. Det empiriska materialet har analyserats utifrån en tematisk analys med inspiration från SWOT-analys för att belysa det som framkommer i intervjuerna.

Resultatet som presenteras i studien visar bland annat att lärarens egna digitala kompetens ligger som grund för hur undervisningen med digitala teknologier sker. Resultatet visar även att ett kritiskt förhållningssätt till digitaliseringen möjliggör att använda digitala teknologier på ett kreativt sätt som grundar sig i läroplanen. Diskussionen belyser bland annat att kvaliteten i användandet av digitala teknologier inte avgörs i mängden digitala teknologier utan hur lärarna arbetar utifrån syfte och mål samt hur de problematiserar praktikerna i hur de digitala teknologierna används.

## **Förord**

Vi skulle vilja rikta ett tack till alla de lärare som ställt upp och avsatt tid till att medverka i vår studie. Utan er hade inte denna studien varit möjlig.

Vi vill tacka vår handledare Louise Peterson för all den positiva stöttning, det engagemang och den tid du har lagt ner på att guida oss i att skriva vår uppsats.

Slutligen skulle vi vilja rikta ett tack till oss själva för ett gott samarbete där vi både i med- och motgångar kämpat vidare.

# Innehållsförteckning

<b>Förord</b> .....	<b>1</b>
<b>Innehållsförteckning</b> .....	<b>2</b>
<b>1 Inledning</b> .....	<b>4</b>
1.1 Syfte och problemformulering .....	5
<b>2 Bakgrund</b> .....	<b>6</b>
2.1 Digitaliseringen i EU .....	6
2.2 Digitaliseringen i Sverige – en tillbakablick.....	6
2.2.1 Varför digitalisering.....	7
2.2.2 Styrdokument.....	8
<b>3 Tidigare forskning</b> .....	<b>9</b>
3.1 Digitala teknologier i samhället .....	9
3.1.1 Digital kompetens .....	10
3.2 Digitala teknologier för motivation .....	10
3.3 Multimodalt lärande.....	11
3.4 Möjligheter och risker.....	12
<b>4 Sociokulturellt perspektiv</b> .....	<b>13</b>
<b>5 Design och metod</b> .....	<b>14</b>
5.1 Kvalitativ metod .....	14
5.1.1 Semistrukturerade intervjuer .....	14
5.2 Urval .....	15
5.3 Genomförande .....	16
5.4 Empiriskt material .....	16
5.5 Analysförfarande .....	16
5.5.1 Bearbetning av material .....	16
5.5.2 Tematisk analys.....	17
5.6 Studiens tillförlitlighet .....	17
5.7 Etiska överväganden .....	18
<b>6 Resultat och analys</b> .....	<b>19</b>
6.1 Styrkor .....	19

6.1.1	Styrkor i digital kompetens .....	19
6.1.2	Förhållningssätt till digitaliseringen .....	20
6.1.3	Identifiera möjligheter med digitala teknologier .....	22
6.2	Svagheter .....	24
6.2.1	Brist på digital kompetens .....	24
6.2.2	Förhållningssätt till digitaliseringen .....	25
6.2.3	Identifiera möjligheter med digitala teknologier .....	27
6.3	Möjligheter .....	27
6.3.1	Digitala teknologier för motivation .....	27
6.3.2	Tillgång till digitala teknologier .....	28
6.3.3	Kontroll av innehåll .....	30
6.4	Hot .....	31
6.4.1	Personaltäthet och gruppstorlek .....	31
6.4.2	Brist på planeringstid .....	32
6.4.3	Lågt antal digitala teknologier .....	34
<b>7</b>	<b>Diskussion .....</b>	<b>36</b>
7.1	Resultatdiskussion .....	36
7.1.1	Utmaningar och möjligheter arbetet med digitala teknologier .....	36
7.1.2	Digitala teknologier i fritidsverksamheten .....	38
7.1.3	Lärares erfarenheter och goda exempel.....	39
7.2	Metoddiskussion .....	40
7.3	Implikationer för den pedagogiska praktiken .....	41
7.4	Förslag på fortsatta studier .....	41
<b>8</b>	<b>Referenslista.....</b>	<b>42</b>
<b>9</b>	<b>Bilaga 1 .....</b>	<b>44</b>

# 1 Inledning

Digitaliseringen av skolan är en process som har pågått i Sverige i snart 50 år. Den första satsningen på IT i skolan startade 1974 (Fleischer & Kvarnsehl, 2015 s. 39–41) och sedan dess har digitaliseringen av skolan och utvecklingen gått framåt både gällande hur den påverkar skolverksamheten och vilka digitala teknologier som kan användas för lärande. År 2018 förtydligades läroplanens dokument gällande digital kompetens, som nu ses som en viktig kunskap i ett framtida samhälle där allt mer digitaliseras (Lantz-Andersson & Säljö, 2014). Detta påverkar såväl lärares praktiska arbete som villkor i verksamheten. Läraren bör inte bara använda sig av digitala teknologier, utan även utbilda eleverna i den digitala kompetens som omringar dessa. Med den ständigt pågående digitaliseringen har det uppstått diskussioner om vad skolan ska lära ut med hjälp av digital teknologi och vad detta innebär för elevernas framtida kompetens (Hylén, 2011, s. 5–11). Utvecklingen går snabbt framåt, vilket gör att det löpande presenteras nya lösningar och nya möjligheter till lärande. Utvecklingen har på senare år kommit att handla om vilka digitala kunskaper som eleverna behöver utveckla för att klara sig i dagens samhälle, vilket är i ständig utveckling. Trots att det har skett satsningar på digital kompetens i skolan visar en rapport från Lärarnas riksförbund (2016) att flera av lärarna är osäkra på sin digitala kompetens samt på hur digitala teknologier kan användas i undervisningen.

Med revideringen av Läroplanen 2018 skärptes kraven för hur fritidshem bör arbeta med digitala teknologier i verksamheten (Skolverket, 2018, s. 7–8). Fritidshem ska följa läroplanens kapitel 1 och 2, där det står att verksamheten ska ge eleverna förutsättningar för att utveckla sin digitala kompetens. Enligt läroplanen som riktar sig mot fritidshemmet ska även verksamheten ge eleverna förutsättningar att använda digitala teknologier för medier och kommunikation samt för framställning av olika estetiska uttryck (s. 24).

Skolinspektionen (2018, s. 7–11) presenterar en granskningsrapport som är gjord då lärares uppdrag i fritidshem har fått en mer framträdande roll i de nya styrdokument. Av den anledningen menar man att det finns en risk för kvalitetsproblem i undervisningen och på grund av detta ville skolinspektionen göra en granskning för att få reda på hur fritidshemmen främjar elevernas utveckling samt lärande, inte minst gällande undervisning inom det digitala området. I granskningens resultat framgår det bland annat att elever bör ges möjlighet till att bruka digitala teknologier i fritidshemmets verksamhet och att detta inte sker i en tillräckligt stor utsträckning (s. 5). I rapporten framkommer också att eleverna bör ges tillräckliga möjligheter att utveckla förmågor som att till exempel kunna kommunicera med olika språkliga uttrycksformer samt att de även genom estetiska uttrycksformer ska få möjlighet till att uttrycka sig (s. 12–19). Granskningen pekar på att det finns en brist i undervisningen på fritidshem kopplad till digitala teknologier samt medier för kommunikation. Få av de fritidshem som har granskats arbetar med digitala teknologier i sin verksamhet som verktyg för eleverna att ges möjlighet till en utveckling av sina kommunikativa förmågor (s. 12–19).

Våra egna erfarenheter från utbildningens verksamhetsförlagda utbildning samt diverse vikariat på fritidshem är att undervisningen brister när det kommer till användandet av digitala teknologier som lärandeverktyg i verksamheten. Undervisningen saknar ofta ett tydligt mål och eleverna får otydliga ramar, vilket gör att verksamheten kan brista och blir statisk. Det saknas heller inte sällan digitala teknologier för att ge eleverna förutsättningar för att utveckla sin digitala kompetens. Delen av undervisningen i fritidshem som innefattar användning av digitala teknologier bör utvecklas, då det framkommer tydliga brister med verksamheten kopplad till det digitala användandet. De lärare och rektorer vi varit i kontakt under våra verksamhetsförlagda utbildningsperioder menar att det saknas tillräckliga kunskaper om hur digitala teknologier bör användas och att det dessutom finns brist på dem.

Med detta i åtanke blir det intressant att ta tillvara på de goda erfarenheter från de fritidshem som redan, och med framgång, arbetar med digitalisering. De digitala teknologierna har stora möjligheter att positivt påverka elevernas läroprocess och att utveckla ett för eleverna livslångt lärande.

## 1.1 Syfte och problemformulering

Det övergripande syftet med studien är att undersöka lärares erfarenheter av och perspektiv på att arbeta med digitala teknologier i den pedagogiska verksamheten. Genom intervjuer med några lärare och vad de uttrycker som styrkor, möjligheter, svagheter och hot avser studien att besvara följande frågor:

- Hur talar lärarna om de utmaningar och möjligheter som de möter i det pedagogiska arbetet med digitala teknologier?
- På vilket sätt beskriver läraren digitala teknologier i fritidsverksamheten och hur kan detta arbete relateras till kravet på digital kompetens i styrdokumentet?
- Hur kan lärares erfarenheter tas tillvara på och vilka goda exempel kan identifieras?

## 2 Bakgrund

Detta kapitel tar upp bakgrunden kring digitala teknologier i skolan och dess påverkan på verksamheten. Här presenteras både nationella och internationella mål vilket kopplas till relevanta styrdokument.

### 2.1 Digitaliseringen i EU

Europeiska Kommissionen (2018b) lade fram en handlingsplan för digital utbildning där aktionen delas in i elva olika steg med tre stycken huvudrubriker. Den första huvudrubriken handlar om digitala teknologier och hur de kan integreras i verksamheten (2018a). Först gäller det att göra internet tillgängligt för skolorna att använda. Det ska även skapas ett mentorsprogram för att stärka lärarnas kompetens och deras lärprocesser med digitala teknologier. Sista steget i den första huvudrubriken är att skapa ett digitalt dokument som understryker att man tagit del av kunskapslyftet. Detta ska skapa en större legitimitet för lärarna och deras kunskaper i användandet av digitala teknologier i verksamheten. Den andra huvudrubriken riktar in sig på att utveckla digitala kunskaper i verksamheten, något som ska ske i fem olika steg genom att först skapa en plattform som fungerar som ett nav som lärare kan luta sig mot och där lärarna kan dela med sig av egna och andras idéer (2018a). "Open science skills" riktar in sig på att främja öppna vetenskapliga färdigheter och digitala kompetenser, vilket ska ha sin start i början av skolgången för att sedan verka i den högre utbildningen. Detta sker även genom att skolor under en vecka kommer att delta i projekt, som går ut på att engagera sig i att bygga kod genom "EU Code week". Denna vecka ska fokusera på att skriva kod via digitala teknologier. Säkerheten med digitala teknologier kommer även att utvecklas för att skapa en tryggare miljö för både lärare och elever. Sist i den andra huvudrubriken kommer ett speciellt projekt genomföras för att engagera tjejer i att stärka deras digitala samt entreprenöriella kunskaper. Den tredje och sista huvudrubriken sker i tre olika steg och verkar för att förbättra verksamheten genom dataanalys. Detta ska ske genom studier samt information- och kommunikationsteknik inom utbildning (2018a). Artificiell intelligens kommer att undersökas och analyseras. Dessutom kommer en strategisk framtidsplan att skapas.

### 2.2 Digitaliseringen i Sverige – en tillbakablick

DIS (Datorn I Skolan) startades 1974 och ses som den första satsningen på dator som lärandeverktyg (Fleischer & Kvarnsell, 2015, s. 39). Detta innebar att fokus lades på att undervisa om datorer samt att datorerna användes som ett tekniskt redskap för att modernisera undervisningen och lärandet i skolvärlden. Dock skedde detta inte i en stor omfattning. Under 1980-talet uppmärksammades IT (Informationsteknik) ordentligt men emellertid blev läran om det digitala i skolan komplicerad för eleverna, då de undervisades om datoranvändnings grunder istället för hur datorerna kan användas i lärandeverktyg (s. 40–41). År 1984 kom Skolstyrelsens andra handlingsplan; Utbildning inför datorsamhället (42–43). Syftet med denna handling var att elever på högstadiet skulle ges 80 timmar till lärande om datoranvändning, så de undervisades inte bara om datorer, utan fick nu även sätta sig in i användningen. Mellan 1999 och 2002 skapades projektet ITiS (IT i Skolan), vilket innebar att lärarna fick tillgång till egna datorer (s. 47–48). Syftet med projektet var att bredda användningen och kompetensen av IT inom skolan samt att få de lärare som tidigare hade varit skeptiska till användningen att tänka om angående dess möjligheter. I utvärderingar ansåg lärare att de fått nya insikter och att de hade blivit bättre på användningen av IT i skolan. År 2006 startades projektet PIM för att utveckla lärarnas kompetens om ämnet (s. 49). Lärare deltog i enskilda övningar samt fick



tillgång till filmer som de kunde ta del av genom Skolverkets hemsida. Det man fokuserade på mest var att lärare skulle träna på att förstå programvaror och på hur man kan arbeta med dem i skolan, till exempel genom bilder, ljudfiler eller filmer, som lärarna kunde använda i sin verksamhet när de presenterar ämnen. Lärarna fick genomgå kurser med olika svårighetsgrader och vid avslutad kurs fick lärarna en stjärna. Projektet lades ner 2014, men under den tiden hade lärarna fått lära sig använda nya teknologier inom IT i undervisningen. År 2012 startades Digitaliseringskommissionen som bidrog till att Sverige blev ett världsledande land gällande användningen av digitalisering i skolan (s. 49). LIKA startades 2014 och står för Ledning, Infrastruktur, Kompetens och Användning. LIKA bygger på den nationella strategin för digitaliseringen av skolväsendet och förtydligar hur verksamheten kan gå framåt inom det digitala området. Projektet riktade förr in sig på rektorer och förskola, men är sedan 2018 tillgängligt även för grund- och gymnasieskolan (Sveriges Kommuner och Landsting, 2018).

Regeringen (2017) presenterar en nationell digitaliseringsstrategi med tre olika fokusområden. Det första fokusområdet inriktas på att utveckla en adekvat digital kompetens för alla elever inom skolväsendet. Med betoning på adekvat, vill man lyfta fram att digitala teknologier ständigt är i utveckling och förändring. Med bakgrund av detta ska personalen i verksamheten arbeta med de digitala teknologierna med målet att eleverna kan utveckla en förståelse för dess användning och få kunskap om området samt medvetandegöra eleverna om risker och möjligheter. Personalen i verksamheten ska dessutom ha god kunskap om digitala teknologier och aktivt kunna använda dessa i undervisningen. Utöver det ska de kunna hålla och leda digitala utvecklingsarbeten inom verksamheten. Undervisningen med digitala teknologier ska följa målen i styrdokumentet för en likvärdig och kvalitetsrik lärandemiljö för eleverna.

Det andra fokusområdet handlar om likvärdig tillgång och användning. Huvudmålet i detta fokusområde är att elever och personal i verksamheten ska ha lika tillgång till digitala teknologier för att göra undervisningen så effektiv som möjligt. Bland annat ska både personal och elever erbjudas digitala teknologier grundade i deras olika behov samt förutsättningar. Syftet med den digitala användningen ska även underlätta för personalen i deras arbete och undervisning. Det tredje fokusområdet är att det ska ske såväl forskning som uppföljning kring digitaliseringens möjligheter, något som ska bidra till verksamhetens utveckling av digital kompetens. Forskningen blir betydelsefull då det idag inte finns mycket kunskap om hur digitala teknologier främjar måluppfyllelsen. Med ny och relevant forskning kan verksamheten och dess insatser utvecklas.

### **2.2.1 Varför digitalisering**

Diskussionen om varför digitala teknologier är behövliga i skolvärlden på en nationell nivå brukar backas upp av fyra argument (Hylén, 2011). De två första argumenten kan ses främst som samhällspolitiska, medan de två övriga är rent pedagogiska. Det första är att om man ser det ur en samhällsekonomisk vinkel, är det en fördel om skolor erbjuder IT-undervisning så att eleverna som sedan kommer ut i samhället är förberedda och kan bidra med den kunskapen som arbetskraft. Det andra argumentet handlar om att IT i skolan är ett verktyg som kan bidra till att möjligheter mellan elever skapas och genom det kan skolan bli mer likvärdig då de digitala klyftorna minskas. Det tredje argumentet rör IT som ett effektivt sätt att stärka elevernas lärande, medan det fjärde lyfter fram att IT fungerar som en drivkraft för skolan, vilket i sin tur kan göra verksamheten mer flexibel och kvaliteten på lärandet högre (s. 11–24).

Nordström & Lundin (2014) diskuterar huruvida datorer i verksamheten agerar som stöd i undervisningen eller som störning i verksamheten. De menar att lärare kan känna sig hotade av den digitala teknologi som finns i verksamheten, eftersom den kan ta elevernas uppmärksamhet från undervisningen. Vidare har det visat sig att eleverna med hjälp av datorer kan söka upp, spara och organisera lärmaterial på ett sätt som de själva känner meningsfullt och logiskt. Eleverna utvecklar sitt digitala användande och kan på så sätt använda sig av datorer på ett sätt som särskiljer sig från de traditionella lärprocesserna. Detta skapar i sig en ny dimension i undervisningen som leder till en stimulerande lärmiljö (s. 111–128). Selwyn (2017) nämner att det finns många som menar att det kommer att ske en digital förändring av utbildningsområdet, och att detta kommer att ske någon gång inom de närmsta tio åren. Vidare anser han att det finns flera olika anledningar till att man är missnöjd med systemet i sig. Både skol- och universitetssystemen fungerar inte i den grad de borde och att de på så sätt ’’strandsätter’’ flera elever, lärare, föräldrar samt arbetsgivare (s. 27).

### **2.2.2 Styrdokument**

Skollagen reglerar elevers, vårdnadshavares och lärares rättigheter i verksamheten (SFS 2010:800). Vidare beskriver den de krav som ställs på dem som arbetar inom skolväsendet. Läroplanen för grundskolan samt för förskoleklassen och fritidshemmet (Skolverket, 2018, s. 5–16) är ett verktyg som lärare tar hjälp av när de ska utforma verksamhetens undervisning. I den beskriver syfte och mål med verksamheten och dess ämnen. I läroplanen beskrivs även en gemensam bild över hur skolan ska bedrivas samt enskilda kapitel riktade mot grundskolans olika ämnen, förskoleklassen samt fritidshemmet. Läroplanen reviderades 2017 och kompletterades med bland annat direktiv om digitala teknologier (Regeringskansliet, 2017). Det framkommer nya krav på att lärare integrerar digitala teknologier i verksamheten. Programmering införs som ett inslag i ämnen som matematik och teknik. Ändringarna avser att eleverna blir stärkta i sin källkritiska förmåga samt omsätta idéer i handling och utveckla sin förmåga att lösa problem med hjälp av digitala teknologier.

I det centrala innehållet för fritidshemmet (Skolverket, 2018, s. 24) står det beskrivet att undervisningen ska innehålla digitala teknologier och medier för kommunikation. Eleverna ska utöver det ges möjlighet att använda olika digitala redskap och tekniker för att skapa och uttrycka sig genom olika estetiska uttrycksformer. Läroplanen (2018) beskriver fyra aspekter av digital kompetens (s. 8). Dessa är hur digitaliseringen påverkar individen och samhällets utveckling samt att alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik. De ska även ges möjlighet att utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till den digitala tekniken, för att kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information. Eleverna ska dessutom ges adekvata förutsättningar för att utveckla digital kompetens och ett förhållningssätt som främjar entreprenörskap. Läroplanens fyra digitala kunskaper bygger på en av EU:s nyckelkompetenser som är digital kompetens, samt digitaliseringskommissionens beskrivning av digital kompetens (Skolverket, 2017).

## 3 Tidigare forskning

I kapitlet om tidigare forskning presenterar vi digitala teknologier och hur de har påverkat samhället samt skolan. Digital kompetens förklaras och beskrivs i relation till läroplanen. Digitala teknologiers påverkan på elevers motivation beskrivs och problematiseras i relation till litteratur. Digitala teknologier för verktyg i ett multimodalt lärande beskrivs och hur de kan fungera som ett verktyg för berättande. Digitala teknologiers möjligheter och risker presenteras och diskuteras.

### 3.1 Digitala teknologier i samhället

Människan lever nu i ett kunskapssamhälle där skolan är en viktig funktion i samhället (Fleischer & Kvarnsell, 2015, s. 10–37; Hylén, 2011, s. 71–74). Detta innebär att skolan ska spegla samhället och följa med samhällsutvecklingen. Digitaliseringen ger lärarna och eleverna nya möjligheter till lärande samtidigt som det även uppstår nya risker. Att arbeta med digitala teknologier kan öppna upp nya möjligheter för skriv- och läsinlärning samt matematikinlärning. Detta genom till exempel produktion och redigering av texter samt undersökning och visualisering. Skolan har som uppgift att leda eleverna till kunskap och förståelse för hur de ska verka i nutiden och framtiden. EU har “digital kompetens” som en av åtta nyckelkompetenser till ett livslångt lärande och kompetensen ses som en viktig del i ett modernt samhälle. Digital kompetens utgörs i vilken grad en person är förtrogen med digitala teknologier samt använder dem på ett säkert sätt. Förmågan att följa med i utvecklingen och kännedom för hur de påverkar samhället. Krittiskt tänkande och kreativitet är två viktiga byggstenar i den digitala kompetensen där inte bara de digitala färdigheterna innefattas utan även attityder och förhållningssätt till de digitala teknologierna.

Selwyn (2017) tar upp digitala teknologier i förhållande till skolverksamheten och hur olika förändringar sker, samt vad som kan ske. Han nämner att under de omständigheter vi befinner oss i kan man koppla digitala teknologier till den förändring som sker i vårt samhälle och de nya tillvägagångssätt som uppstår längs vägen. Den digitaliseringen av samhället som ständigt ligger under utveckling kan beskrivas som en sorts vidareutveckling av icke-digitala processer och praktiker. Vilket i sin tur leder till att möjligheter framstår, samtidigt som det skapas barriärer som kan ses som problem. Selwyn (2015) tar även upp att vår syn på den digitala teknikens förmågor kan placeras på en skala som går från små förbättringar till en total revolution. Man menar att digitaliseringen ur en synvinkel för det mesta bidrar till förbättringar. De förbättringar som uppmärksammas kan vara att lärandet utförs på ett sätt så att det blir mer socialt, eleverna blir mer motiverade, engagerade samt mer öppna för att ta åt sig lärdom. Digitaliseringen i skolverksamheten brukar även höjas då man påpekar att de digitala teknologierna även underlättar för lärare i deras undervisning samt att det är ett effektivt tillvägagångssätt och verktyg för skolor samt högskolor. Här moderniseras och förbättras utbildningssektorn men institutioner samt hur saker fungerar i verksamheterna förblir som de har varit innan. Ett mer djupgående synsätt menar att de digitala teknologierna förändrar skolvärlden och dess tillvägagångssätt helt. Till exempel lyfts det fram att vanlig klassrumsundervisning kan komma att försvinna och ersättas med kurser online, istället för att lära sig genom en vanlig traditionell undervisning lär sig eleverna genom att spela spel, med mera. Vårt utbildningssystem förändras och de digitala teknologierna bidrar idag till detta och dess förändring. Selwyn (2017) nämner en tredje tankegång eller synsätt som menar på att digitaliseringen kan komma att bli revolutionerande och att de tidigare institutioner vi har idag så som skola, universitet, nationella läroplaner med mera inte kommer likadana ut. Det kommer ske en maktförändring där det sker en omfördelning av makt samt bestämmanderätt (s.14–17).

### 3.1.1 Digital kompetens

Digital kompetens som begrepp nämns i styrdokumentet (Skolverket, 2018) vilket innebär att eleverna ska ges möjligheter till att utveckla digital kompetens. Skolverket (2018) definierar digital kompetens genom att eleven har kunskap kring hur digitaliseringen påverkar samhället och förmågan att använda digitala teknologier. Vidare ska eleverna utveckla ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt för att synliggöra möjligheter och risker samt att kritiskt kunna granska information.

Klerfelt (2013) skriver om projektet STEPS (Study of the impact of technology in primary schools) som skapades efter att en tidigare studie kallad "The ICT impact report" fick fram resultat om att det fanns en kunskapsbrist gällande de yngre elevernas lärande med IT som ett stöd. Mellan åren 2007–2010 deltog Sverige i studien tillsammans med 27 andra länder. Syftet med projektet var att se hur IT används i skolverksamheten för att ge både elever och lärare en djupare kunskap samt översikt. Sverige i jämförelse med de andra deltagande länderna visar på en hög IT-kompetens och att 93% av lärare i svenska grundskolan har goda eller mycket goda kunskaper i relation till IT och rankades på tredje plats i Europa. Tittar man senare på IT-användningen som verktyg i undervisningen i traditionella ämnen som skrivning och läsning rankades Sverige på första plats av de deltagande länderna (s.20). Klerfelt nämner även att 90% av rektorerna menar att de använder IT i verksamhetens undervisning samt att 53% av rektorerna tar upp att de lär ut datorkunskap till eleverna i verksamheten. För övrigt ligger lärare i Sverige över genomsnittet i Europa om man ser på vilken tillgång de har till läromedel från skolans nätverk. Dock så framgår det att 63% av grundskolelärare i Sverige finner det svårt att få fram läromedel via internet samt att 54% menar att de material på internet som finns att tillgå har en sämre kvalitet (s. 22). Vidare nämner Klerfelt tidigare studier i sin text. Bland annat en nordisk studie "Vana ger lärande" som pekar på att det finns en tendens att elever som använder en dator i mer än 6 timmar per vecka påpekar att de lär sig mer än om de inte sitter vid en dator lika ofta. En annan studie Klerfelt nämner är "Multimedia" som tar upp att digitala bilderböcker kan agera som ett lärandeverktyg för att stärka elevers språkfärdigheter. Genom bilderböckerna kom de lättare ihåg innehållet i berättelsen, strukturen blev tydligare samt att de lärde sig fler ord (s. 52). Avslutningsvis skriver Klerfelt om studiens övergripande resultat där det visar att digitala teknologier som ett verktyg i skolverksamheter har stöttat elevernas kreativitet samt lärprocesser och samtidigt bidragit till en utveckling av elevernas kompetenser och skapat motivation till lärande. Vidare har det visat att digitala teknologier i verksamheten har bidragit till en utveckling av personalens kunskaper (s. 97).

### 3.2 Digitala teknologier för motivation

Fleischer & Kvarsell (2015) tar upp innebörden av motivation i skolan kopplat till digitala teknologier samt olika tillvägagångssätt. Motivationen är inte enbart till för att den enskilde eleven ska nå sina mål utan också att undervisningen ska kunna stärkas och på så sätt skapa en mer stabil grund för eleverna att utgå ifrån. Det tas även upp att enligt tidigare forskning som gjorts runt ämnet påverkar användningen av digitala teknologier i undervisningen elevers motivation. Detta då digitala teknologier ses bidra till att göra undervisningen mer intressant vilket kan påverka elevernas lärandeprocess positivt. I studien som gjordes här visade det sig att 90% av eleverna som deltog i undersökningen fann undervisningen både roligare samt mer intressant än tidigare. 74% av grundskoleelever menar att deras användning av digitala teknologier i undervisningen ökat deras motivation och bland lärarna 40% (s. 93–95).

Fleischer & Kvarsell (2015) nämner två olika former av motivation, yttre- och inre motivation. Den yttre motivationen brukar oftast omfatta en form av belöning eller bestraffning för att motivera individen. Effekten av detta brukar oftast avta relativt fort. Det har dock visat sig vara effektivt i olika sammanhang om man använder metoden på ett korrekt vis, till exempel genom drillningsprogram. I enkla drillningsprogram kan det till exempel dyka upp stjärnor eller liknande på elevens skärm om de svarat rätt på en fråga. Genom det enkla skedet kan eleverna uppleva en känsla av att de direkt ges feedback på vad det uppnått och samtidigt få en känsla av kontroll i sammanhanget. Till exempel om elever har svårt att komma igång med en uppgift kan specifika lärandespel bidra till att motivera eleverna. Viljan av att komma vidare och göra framsteg i spelet kan här motivera eleverna till att vilja lära sig det pågående ämnet spelet har i sin grund (s. 93–95). Den inre motivationen kan delas in i tre olika grundpelare: Autonomi, behärskan och uthållighet och till sist meningsfullhet. Inom autonomi menar man att eleverna själva får välja vilket arbetssätt de vill använda för att nå ett mål inom ett specifikt undervisningstema. Detta ska dock ske i relation till vad läroplanen säger. Sitter eleverna med digitala teknologier som de själva fått välja och fördjupar sig behöver inte läraren lägga mer fokus på att få fram olika texter eller liknande till alla i klassen och kan istället direkt gå runt och agera som en hjälpare. Den andra pelaren är behärskan och uthållighet. Det blir motiverande för eleverna om de slutför en svår uppgift. Här är det viktigt att läraren regelbundet stärker eleverna genom processen av sitt arbete och berättar för dem vad som är bra, vilka mål du klarat hittills eller tidigare för att få igång motivationen. Elever som tidigare har använt sig av digitala teknologier i undervisningen när alla andra suttit med papper och penna behöver inte längre känna sig utanför, nyanlända som inte kan språket kan lätt få program översatta till sitt modersmål och kan på så sätt lättare arbeta tillsammans med andra. Den tredje och sista pelaren: Meningsfullhet. Tidigare forskning menar att det finns en koppling mellan individuellt lärande samt gemensamma arbeten med digitala teknologier som verktyg i skolan. När eleverna sitter tillsammans och arbetar med digitala teknologier stärks deras motivation till att stötta varandra i processen, mer än vad de brukar göra under traditionell undervisning utan digitala teknologier (s.96–105).

### 3.3 Multimodalt lärande

Skantz Åberg (2015) studie analyserar hur digitala teknologier används för skapandet av berättelser samt hur lärarens introduktion av uppgiften påverkar elevernas läroprocess. Hon presenterar tidigare forskning som visar att den sociala praktiken är viktig i elevernas lärande vid användning av digitala teknologier. Hon presenterar även forskning som visar på att lärarens roll i det digitala klassrummet spelar en stor roll för elevernas lärande. Hur uppgifter introduceras och hur eleverna interagerar med varandra påverkar läroprocessen. Resultatet med studien visar att lärarens introduktion till uppgiften samt hur läraren avgränsar arbetet kan ha en betydelse till hur eleverna förhåller sig till uppgiften. Resultatet visar vidare på att elevernas digitala kompetens har betydelse för hur mycket uppmärksamhet och tid som läggs på själva skrivandet, att trycka på tangenterna. Detta begränsar hur mycket uppmärksamhet som läggs på att komma fram till vad som ska skrivas vilket gör att processen ofta stannar upp. Lärarens roll i uppgiften visar sig också vara viktig för skrivprocessen, vad läraren väljer att belysa och hur hen väljer att belysa problemen som uppstår.

### 3.4 Möjligheter och risker

Nilsen (2018) belyser i sin avhandling om elever och lärares aktiviteter med digitala teknologier i förskolan samt dess effekter. Nilsen menar att avhandlingen inte bara kan appliceras på förskollärare, då ämnet om digitala teknologier i utbildningssyfte idag är väldigt relevant för grundskolan. Innehållet i avhandlingen hoppas Nilsen ska kunna bidra med kunskap till alla inom det svenska utbildningssystemet som har fokus på arbete med digitala teknologier (s. 15). Nilsen nämner två olika diskurser som berör ämnet digitala teknologier. Digital teknologi som risk samt digital teknologi som möjlighet. Under "Digital teknologi som risk" menar Nilsen (2018) att digital teknologi kan vara en skaderisk för elever. Alltså att elevernas barndom riskerar att skadas samt att deras välmående och utveckling hamnar i en farozon. Grunden för de här argumenten utgår ifrån medicinska samt neurologiska studier. I diskursen "Digital teknologi som möjlighet" tas det upp att digitala teknologier utgör en grund för barnen att både lära, kommunicera, samarbeta och få kunna använda sin kreativitet. Nilsen nämner även att studier från tidigt 2000-tal visade på att lärare som använder digitala teknologier kan förbättra elevers resultat i skolan samt deras satsningar på skolan. Nilsen menar att elever som undervisas med spelbaserat lärande (gamification) lär sig enklare då barnens motivation stärks. Spelbaserat lärande innebär att elever får spela spel som bidrar med kunskap. Spelen bör dock vara välgjorda för ämnet för att det ska bli lustfyllt och genom det stärka lärandet hos eleven. Dock har det visat sig att spel för lärandeändamål har varit svårt att flika in med i en vanlig formell undervisning (s. 17–20). Syftet med Nilsens studie var att se hur lärare samt barn arbetar med digitala teknologier i sin undervisning i form av surfplattor och appar. Även att kritiskt se och prata om de digitala teknologiernas roll i förskolan och hur det fungerar (s.26).

Nilsens (2018) studie sammanfattas i att det är betydelsefullt att lärare som arbetar med digitala teknologier i verksamheten behöver skapa en bra struktur och samspela med eleverna i användningen av de digitala teknologierna för att främja deras utveckling (s. 91–102; 119–129). Nilsen nämnde i sin studie att lärarens roll är betydelsefull när det kommer till inramning samt stöttning av aktiviteter som innehåller digitala teknologier. Efter flera observationer på förskolor tas det upp att det inte bara är den pedagogiska användningen av appar som skapar ett visst lärande hos barnen. Istället pekar observationerna på att lärarnas roll i arbetet gör störst skillnad när de ger stöttning som påverkar i vilken grad lärande samt deltagande blir potentiellt. Detta visar att lärare behöver ha relevanta samt vetenskapligt grundade kunskaper i användning av digitala teknologier i undervisningen. Observationerna som genomfördes pekar också på att det är betydelsefullt för lärare och barnen att lärarna kan både se och förstå barnens perspektiv för att kunna skapa en delad uppfattning tillsammans under olika aktiviteter med digitala teknologier som verktyg (s. 113–118).

## 4 Sociokulturellt perspektiv

Centralt i denna studie är hur lärare talar om de möjligheter och utmaningar de möter i sitt pedagogiska arbete med digitala teknologier. För att förstå dessa aktiviteter använder vi ett sociokulturellt perspektiv på kommunikation och lärande som teoretisk utgångspunkt i vår studie. I följande kapitel presenteras några av de utmärkande drag som vi ser är relevanta för vår studie. I den här studien ligger intresset i de språkliga begrepp som lärare använder sig av för att beskriva utmaningar och möjligheter med digitala teknologier. Ett sociokulturellt perspektiv intresserar sig för av de språkliga uttryck som används för att skapa insikt för människans omvärld.

Vygotskij (2001) lade grunden för det sociokulturella perspektivet. Han såg på människan som både en biologisk varelse men även att människan påverkas av kulturen, historien och de sociala samspel som hen verkar i. Han menade att lärande går att se som ständigt pågående processer där människan hela tiden är öppen för ny kunskap. Människan har sina biologiska förutsättningar samtidigt som de sociokulturella erfarenheter hen har samlat på sig från det samhälle hen lever i. Dessa två faktorer spelar roll i skapandet av ny kunskap. Vygotskij menade att skapandet av ny kunskap sker genom *mediering*. Detta innebär att människan lever i verklighet där hen interagerar både med och genom olika typer av verktyg och mentala redskap. Varje individ har sina egna verktyg och erfarenheter som har bidragit till att den individen har utvecklat sin egen unika uppfattning och kunskap kring världen. Mediering kan sammanfattas som all form av mänsklig interaktion via psykologiska och fysiska verktyg. Språk kan ses som det ultimata verktyget då det går att via språket beskriva, analysera och tolka miljön som människan verkar i. Språket fungerar både utåt- och inåt sett då individen har möjlighet att både framföra sina tankar samt föra inre argumentationer. Hur människan väljer att benämna saker och ting säger mycket om människans tolkningar och åsikter (s. 117–128; 391–474).

Ett centralt begrepp i det sociokulturella perspektivet som är relevant för att förstå intervjusamtalen med lärarna i vår studie är *appropriering*. Den sociokulturella metaforen för lärande kan beskrivas via begreppet *appropriering* (Säljö, 2010). *Appropriering* innebär att människan "testar" begrepp eller andra kunskaper tills dess att hen själv har utvecklat kunskapen så att hen själv äger den. Kunskap ses därmed som något som människan utvecklar genom interaktion och delaktighet. Språket spelar med andra ord in en stor roll i människans lärande. *Den proximala utvecklingszonen* är ett annat begrepp som skapar förståelse för hur människan utvecklar ny kunskap via samspel. bygger på att varje individ hela tiden är tillgänglig för nya kunskaper. Utvecklingen till nya kunskaper och förståelser sker stegvis vilket den proximala utvecklingszonen speglar. Stegen kan vara olika stora utifrån vem det är lär sig, dennes tidigare erfarenheter och nuvarande kunskaper. Stegen kan ske genom *scaffolding* och innebär att till exempel läraren eller klasskamrater guidar individen genom de olika stegen. Detta sker genom kommunikation och socialt samspel mellan personerna (s. 251–307).

Sammanfattningsvis ser det sociokulturella perspektivet på det språkliga och mentala som viktiga aspekter för att skapa kunskap (Säljö, 2010). Detta går att koppla till vår studie och dess frågeställningar som intresserar sig för hur lärare benämner tidigare erfarenheter och undervisningen med digitala teknologier. Människor agerar olika utefter miljön, tidigare erfarenheter och olika typer av verktyg som de äger (s. 251–307). Vygotskij (2001) såg att tänkande och språk har ett dialektiskt förhållande. Vårt tänkande är beroende av ett språk. Språket hänger ihop genom att människan medierar sin förståelse av världen genom kulturella verktyg som till exempel språket. (s. 117–128; 391–474)

## 5 Design och metod

I kommande kapitel presenteras och motiveras de metodiska överväganden som skett i studien. Urvalsprocess och genomförande beskrivs samt att det empiriska materialets kvantitet redovisas. Studiens tillförlitlighet motiveras samt hur de etiska övervägandena förstås och följs i studien.

### 5.1 Kvalitativ metod

Denna studie använder sig av kvalitativa metoder. En kvalitativ studie har sitt syfte i att skapa en djupare förståelse för det som studeras (Hartman, 2004, s. 269–276; Widerberg, 2002, s. 15–32). Handlingar går inte att fånga och analysera med kvalitativa verktyg utan det som kvalitativa metoder fokuserar på är hur personerna i handlingarna beskriver dem. Lärarnas beskrivningar ligger till grund för analysen och hur det går att skapa en förståelse för handlingen. Kvalitativa metoder är med andra ord verktyg för att skapa en djupare förståelse kring meningar eller innebörder. Studien utgår från en kvalitativ metod eftersom den fokuserar på att fånga och analysera lärares beskrivningar av digitala teknologier och hur de talar om utmaningar och möjligheter. Via kvalitativa verktyg går det att visa på ämnets komplexitet och genom att analysera den insamlade empirin går det att redovisa en djupare förståelse för ämnet. Vi har även valt att inte använda oss av enkäter för att samla in empiriska data. Våra frågeställningar besvaras lättast med kvalitativa data och då blir den kvantitativa datan som enkäterna renderar i inte relevant.

#### 5.1.1 Semistrukturerade intervjuer

Semistrukturerade intervjuer utgår från ett antal förbestämda frågor (Lantz, 2013). Intervjun är därför inte helt strukturerad utan den sker mer som ett samtal där lärarens svar bidrar till intervjun. Utifrån svaren som läraren ger utvecklas följdfrågor under intervjun som direkt följs upp för att skapa en djupare förståelse. Utan dessa följdfrågor kan det hända att inte läraren får möjlighet till att beskriva sina tankar och erfarenheter kring ämnet (s. 41–61). Fördelarna med semistrukturerade intervjuer är bland annat att läraren får möjlighet till att berätta och utveckla det som hen känner är viktigt. Både den som intervjuar och den som blir intervjuad styr således samtalet vilket breddar intervjuens informationsstoff (Kvale & Brindmann, 2014). I studien tas det avstånd ifrån en strukturerad intervjumetod som verktyg. Detta för att en strukturerad intervju med redan bestämda frågor kan rikta svaren. Syftet med intervjuerna är att ta till vara på lärarens erfarenheter och tankar vilket framkommer ur de olika svaren som uppstår. Ställs slutna frågor som är riktade kan detta hämma lärarens svar och resultera i att svaren inte bli lika utförliga eller inte ger svar på studiens problemformulering (41–65)

Lantz (2013) diskuterar vikten av att skapa en intervjuplan som har sin utgång i studiens syfte och tre stycken frågeställningar (s. 83–93). Intervjumallen skapas för att ge ett underlag med syfte att svara på studiens frågeställningar. Intervjumallen agerar som stöd under intervjun för att kunna hålla sig till ämnet (63–82). Intervjumiljön är viktig för att läraren ska känna sig bekväm att berätta om sina tankar och erfarenheter. Att vara på en plats där läraren känner sig bekväm kan bidra positivt till intervjun (83–98). Lantz menar på att intervjuar kräver koncentration och noggrannhet (99–132).



Det är en fördel att delta två stycken vid semistrukturerade intervjuer. Där kan den ena förhålla sig till frågeformuläret och styra intervjun utifrån det. Den andra som intervjuar har möjlighet till att lyssna på vad läraren svarar och utifrån svaren ställa följdfrågor som ger läraren möjlighet att på ett djupare plan utveckla sina tankar och erfarenheter. Möjligheten finns att styra läraren men även att frånga intervjumallen för att skapa en djupare förståelse i andra frågor som kan uppstå under intervjun (99–132).

## 5.2 Urval

Urval är de selektion som sker i en studie (Alvehus, 2013). Urval bör ske i metoder, insamling av empiri, teoretisk utgångspunkt samt analysansats. Urval i en eller flera olika former måste ske i alla studier. Urvalsprinciperna ser olika ut beroende på studiens metodval och det finns några olika strategier som underlättar urvalet (s. 66). *Strategiska urval* sker i intervjustudier och har sin utgångspunkt i studiens frågeställningar. Som namnet antyder så sker urvalet utifrån överväganden utifrån tidigare erfarenheter eller kunskap kring ämnet. Strategiska urval kan bland annat innebära vilka verksamheter som väljs ut samt vilka ur personalen som ska intervjuas (s. 67). I studien har strategiska urval ägt rum då fritidshem som inte på ett aktivt sätt arbetar med digitaliseringen har valts bort. *Snöbollsurval* grundar sig i att de som man redan varit i kontakt med föreslår andra personer att kontakta. Kontaktnätverket utvecklas och expanderar i samband med att nya kontakter skapas (s. 68). I studien har det skett Snöbollsurval genom att de skolor vi varit i kontakt med tipsat om kollegor eller andra skolor inom kommunen som kan ge svar på studiens syfte. *Bekvämlighetsurval* är de urval som sker av ren bekvämlighet, detta kan till exempel vara att söka kontakt med redan etablerade kontaktnätverk. Bekvämlighetsurval kan bli ett problem om till exempel tillgången till intervjuobjekt saknas vilket resulterar i att de avgränsningar som redan skett behöver tänkas om. Problemet blir då att urvalet formar studiens syfte istället för att studiens syfte formar urvalen (s. 68–69). I studien har det skett bekvämlighetsurval då vi sökt intervjuer på skolor där kontakter redan är upprättade. Detta har givit studien kontaktnätverk samt intervjuobjekt som bidragit till studiens empiri.

I studien tas det avstånd från en strukturerad intervjumetod som verktyg. Detta för att en strukturerad intervju med redan bestämda frågor kan rikta svaren. Syftet med intervjuerna är att ta till vara på lärarens erfarenheter och tankar vilket framkommer ur de olika svaren som uppstår. Ställs slutna frågor som är riktade kan detta hämma lärarens svar och resultera i att svaren inte bli lika utförliga eller inte ger svar på studiens problemformulering. Studien tar avstånd från observationer. Detta för att studiens tidsåtgång inte räcker till för att intervju lärare och observera dem i verksamheten.

Studien kommer att fokusera på fritidshemmet och dess verksamhet. Innan intervjuerna fastställdes har fritidshemmet fått förklara sina praktiker med digitala teknologier. Fritidshem som inte arbetade aktivt med digitala teknologier i verksamheten valdes bort. Detta för att studiens syfte är att belysa möjligheter och hot i arbetet med digitala teknologier. Detta är något som inte går att analysera om inte fritidshemmen faktiskt använder sig av digitala teknologier i verksamheten.

## 5.3 Genomförande

Genom mail och telefonkontakt sökte vi lärare i fritidshem som arbetar eller har arbetat med digitala teknologier i sina respektive verksamheter. Via skolans hemsida och personliga kontakter fick vi tag på kontaktuppgifter till olika skolor och lärare som vi sedan tog kontakt med. Detta tog relativt lång tid då det var ett flertal skolor som inte arbetade med eller har arbetat med digitala teknologier och som därför fick väljas bort. Tillslut fick vi kontakt med sex olika skolor som arbetade med digitala teknologier samt lärare som var intresserade av att delta i studien. Därefter bokade vi in ett datum för intervjuer och vi valde att själva besöka skolorna för att genomföra intervjuerna. Efter att varje intervju var klar så startade transkriberingen av intervjuerna omgående. Allt eftersom intervjuerna pågick utvecklades vårt kontaktnät och på så sätt fick vi kontakt med ett flertal fritidshem till intervjuerna. Innan varje intervju fick varje lärare som skulle delta i studien ett informationsbrev skickat till sig via mail (se bilaga 1).

Mailet innehöll ett dokument som beskrev studiens syfte och mål samt ett samtyckeskrav som alla lärare skrev under. Dokumentet skickades även ut för att varje lärare skulle få möjlighet att kunna förbereda sig inför intervjun.

## 5.4 Empiriskt material

Studien har samlat in empiriskt material från sex stycken intervjuer med lärare från olika skolor runt om i Västra Götaland. Intervjuerna har pågått under 20–30 minuter. Insamlingen av empiriskt material har resulterat i sammanlagt 153 minuter av intervjuer. Detta i sin tur har resulterat i 86 sidor transkriberade intervjuer.

Tabell 1: Intervjuer

Intervju 1	Lärare 1	22:24 minuter
Intervju 2	Lärare 2	22:51 minuter
Intervju 3	Lärare 3	24:08 minuter
Intervju 4	Lärare 4	19:48 minuter
Intervju 5	Lärare 5	23:34 minuter
Intervju 6	Lärare 6	37:18 minuter

## 5.5 Analysförfarande

I detta avsnitt beskrivs hur det empiriska materialet har behandlats och hur en tematisk analys har legat som grund för analys av den insamlade datan.

### 5.5.1 Bearbetning av material

Varje intervju spelades in för att i efterhand transkriberas. Detta för att säkerhetsställa att formuleringar på ett korrekt sätt transkriberas och ingen information ska förloras i transkriberingen. Våra transkriberingar utfördes med noggrannhet då vi valde att ha med både talspråk och uttryck i transkriberingarna, som till exempel "Mhm". Detta gjordes för att skapa ett sammanhang i samtalet inför analysen samt för att läsaren lättare ska kunna sätta sig in i samtalet och förstå sammanhanget på ett bättre sätt. Intervjuerna skrevs ut och lästes igenom

noga för att sedan färgkoda olika stycken ur transkriberingarna och dela upp dem i fyra olika teman. Teman gavs namnen *styrkor*, *svagheter*, *möjligheter* och *hot*. Färgkodningen skapade en tydlig bild och struktur på innehållet i intervjuerna.

### 5.5.2 Tematisk analys

Den kvalitativa metod vi har valt för att uppnå studiens syfte är som tidigare nämnt semistrukturerad intervju. Genom semistrukturerade intervjuer och en tematisk analys med inspiration från en SWOT-analys ska studiens frågeställningar besvaras. Den analysansats som används i studien är tematisk analys (Braun & Clarke, 2006). Tematisk analys är vanligt förekommande i intervjuer där resultatet ska synliggöras. I en tematisk analys försöker man identifiera samt analysera det empiriska material som framkommer, i detta fall kommer det från intervjuer. Efter att teman har skapats väljer man ut de mest relevanta indelningarna och kan börja koppla detta till tidigare forskning och dess olika teorier (Braun & Clarke, 2006).

Som en del i arbetet med vår tematiska analys har vi inspirerats av SWOT-analys (Stiftelsen Svensk Industridesign, u. å). SWOT är en akronym som står för *Strengths*, *Weaknesses*, *Opportunities* och *Threats* (Nationalencyklopedin, u.å.). Detta går att översätta till *Styrkor*, *Svagheter*, *Möjligheter* och *Hot*. I relation till vår uppsats betyder detta att vi identifierat samtalsutdrag där lärare uttrycker dessa fyra teman. Styrkor och svagheter utgår från individen och kan kategoriseras i det "interna" (Stiftelsen Svensk Industridesign, u. å). Styrkor pekar på det som individen har kunskap om och kan även gälla personliga styrkor som definierar personen. Till exempel kan personen vara målmedveten och driven vilket är en positiv egenskap. Svagheter pekar på den kunskap som individen inte har eller de personlighetsdrag som kan bli en nackdel i situationen. Till exempel kan personen vara överambitiös vilket gör att personen aldrig blir nöjd och således aldrig känner sig klar. Möjligheter och hot utgår från det externa faktorer som inte individen har möjlighet att styra över. Möjligheter pekar på det som är möjligt i den miljö där individen befinner sig i. Detta kan vara ramfaktorer i skolverksamheten eller tillgång till digitala teknologier. Hot pekar på det som står i vägen för att individen ska kunna genomföra det som hen vill. Det kan till exempel vara en brist på digitala teknologier som gör att det blir svårt att genomföra en digitalisering av verksamheten (Stiftelsen Svensk Industridesign, u. å).

## 5.6 Studiens tillförlitlighet

Validitet eller giltighet understryks genom att insamlingen av empiri sker på ett korrekt sätt (Hartman, 2004). Det vill säga hur väl och realistiskt det empiriska materialet samlas in. I den här studien samlas empiri in genom semistrukturerade intervjuer som ger läraren möjlighet att beskriva sin erfarenhet inom läraryrket (s. 145–164).

För att uppnå reliabilitet ska den insamlade datan kunna upprepas (Hartman, 2004). Detta går inte att uppnå då studien syftar till att undersöka lärares erfarenheter och syn på digitaliseringen i fritidshem. Digitaliseringen är som tidigare nämnt i ständig förändring och attityder kring detta förändras hela tiden (s. 145–164).

## 5.7 Etiska överväganden

Studien följer Vetenskapsrådets (2002) forskningsetiska principer och utgår från de fyra huvudkraven: Informationskravet, Samtyckeskravet, Konfidentialitetskravet och Nyttjandekravet. Enligt vetenskapsrådet (2002) innebär *informationskravet* att forskarna ska informera deltagarna om syftet och ge dem insyn i studien. Detta har följts genom att lärarna innan intervjuerna ägt rum tagit del av ett dokument där studiens syfte och mål står med (Se bilaga 1). Det ska även framgå tydligt att det är frivilligt att delta och att det går att dra sig ur när som helst innan publicering. *Samtyckeskravet* innebär att det ska skrivas på ett samtycke av de vuxna som ska delta i studien. Samtycke har samlats in i vår studie. Ska barn under 15 år delta i studien ska vårdnadshavare skriva under ett samtycke. *Konfidentialitetskravet* innebär att forskarna i projektet som har hand om information som till exempel observationsanteckningar eller intervjuer ska förvara dessa på ett säkert sätt så att obehöriga ej kan ta del av materialet. Detta har följts genom att de inspelade intervjuerna samt de transkriberade intervjuerna har sparats på samma dator. *Nyttjandekravet* innebär att den insamlade information som berör deltagarna i studien inte ska användas eller lånas ut till något annat än forskningssyften (Vetenskapsrådet, 2002). I vår studie betyder detta att den insamlade empirin kommer att efter studien förvaras på ett fortsatt säkert sätt för att i efterhand raderas.

## 6 Resultat och analys

Vårt intresse i studien har varit att undersöka lärares erfarenheter av och perspektiv på att arbeta med digitala teknologier och medier i den pedagogiska verksamheten. I följande kapitel presenteras studiens resultat och analys. Då vi varit inspirerade av SWOT-analysens kategorier för att sortera och strukturera vårt empiriska material i vår initiala analys, är kapitlet strukturerat i enlighet med dessa kategorier och presenterar således vad lärarna uttrycker som *Styrkor*, *Svagheter*, *Möjligheter* och *Hot* i det pedagogiska arbetet.

### 6.1 Styrkor

Styrkor syftar till kunskaper eller attityder som resulterar i positiva effekter i yrket. Här presenteras utdrag som belyser digital kompetens som styrka och hur detta har beskrivits i intervjuerna. Vidare presenteras resultat utifrån hur lärare beskrivit sitt förhållningssätt till digitala teknologier och hur de kan användas i verksamheten. Sist presenteras resultat för hur olika möjligheter med digitala teknologier identifieras och beskrivs genom intervjuerna.

#### 6.1.1 Styrkor i digital kompetens

I detta stycket kommer det visas olika utdrag ur intervjuer med lärare där frågan om lärarnas digitala kompetens är i fokus. Exemplet visar bland annat att många lärare ser att de har den digitala kompetens som behövs för att bedriva en bra verksamhet med digitala teknologier. Många lärare ser dock att de behöver utveckla sin digitala kompetens och framförallt skapa en djupare förståelse för de digitala teknologierna.

##### Utdrag 1: IT-ansvarig

**Intervjuare 2** - Anser du att du har den digitala kompetensen som behövs i verksamheten?

**Lärare 5** - Ja och nej. Jag är en av de i huset som har störst digital kompetens. Jag är också skolans IT-ansvarig. Men när man jobbar med it och digital teknik så kan man alltid få mer kompetens för att hinna med utvecklingen, och hinna med liksom i vilka appar barnen använder och hur, vad barnen rör sig i liksom de digitala världarna. Så att det är svårt att svara på egentligen. Men ja, jag anser att jag har tillräckligt god kunskap för att kunna bedriva en sån verksamhet och lägga upp en planering för det. Sen skulle jag ju självklart vilja ha mer.

I utdraget ovan anser sig läraren ha en tillräckligt stark kompetens inom digitala teknologier för att kunna bedriva en verksamhet med digitala teknologier. Hen har ansvar som IT-ansvarig vilket lägger en vikt på att hen äger en större digital kompetens än de andra kollegorna. Läraren visar även förståelse över att det digitala området utvecklas, och då området hela tiden ligger under utveckling finns det därför alltid nya kompetenser att utveckla, vilken hen visar på att göra. Regeringen (2017) presenterar i sin nationella digitaliseringsstrategi att lärare ska besitta en god kunskap om digitala teknologier och aktivt använda det i sin undervisning. De nämner även att digitala teknologier ligger under en ständig utveckling och förändras hela tiden, vilket läraren visar sig vara medveten om. Detta tyder på att läraren besitter en god digital kompetens.

##### Utdrag 2: Säker, men ändå osäker

**Intervjuare 1** - Japp. Vi har pratat lite om det tidigare och du har sagt att du har gått tidigare, att du har gått lite kompetensutveckling inom digitala teknologier. Skulle du säga att du har den digitala kompetens som krävs för att kunna arbeta med digitala teknologier i verksamheten eller behöver den utvecklas?

**Lärare 3** - Nej, jag tycker att jag kan göra det jag behöver. Numera tycker jag det \*nickar\*.

**Intervjuare 2** - Är det något du skulle vilja lära dig?

**Lärare 3** - Jag skulle inte vilja lära mig men jag skulle vilja öva mera. För jag känner mig osäker.

I utdraget ovan anser läraren att hen har en tillräckligt god digital kompetens idag för att bedriva en god undervisning med digitala teknologier i sin verksamhet. Läraren anser att det inte finns något nytt som hen vill lära sig eftersom hen känner att det går att bedriva en god undervisning med digitala teknologier. Läraren tar upp att hen skulle vilja ha mer tid till att sätta sig med de digitala teknologierna för att skapa en förståelse kring hur dem funkar och dess möjligheter. Skulle detta ske skulle hen inte känna sig lika osäker på det hen inte har arbetat med i större mängd. Klerfelt (2013, s.52) tar upp statistik ur STEPS-studien där det visar på att 63% av grundskolelärarna menar att de har svårt att få fram läromedel via internet samt att 54% menar på att det som finns att tillgå på internet har en bristande kvalitet. Detta kan vara en anledning till att läraren vill öva mer och känner sig osäker då lärandematerial med god kvalitet kan vara svårt att finna och tid för detta saknas.

Läraren menar på att det inte finns något nytt som hen vill lära sig, men som tidigare visat menar Regeringen (2017) på att digitala teknologier ständigt utvecklas och att det därför hela tiden finns nya saker att lära sig. Skolan ska även bidra till att eleverna har en kunskap och förståelse för hur de ska verka i både nutid och framtid. Digital kompetens innebär i vilken grad en individ är bekant med digitala teknologier och dess användning och därför måste lärare besitta förmågan att följa med i utvecklingen och förstå hur det påverkar samhället.

### Utdrag 3: Växa upp i den digitala världen

**Intervjuare 1** - Skulle du säga att du eller ni i arbetslagen har den digitala kompetensen som krävs för att lära ut digital kompetens till eleverna eller behöver ni utveckla den?

**Lärare 2** - Jag personligen tycker att jag har tillräckligt med kompetens för att lära ut till barnen. Jag är... Själv växt upp med den digitala världen liksom. Och jag är ganska duktig på det, så för mig ser jag inga hinder. Sen visst så känner jag personalen här på skolan men jag har inte jättebra koll på deras digitala kompetens men jag vet att de kan använda sig av iPads för det gör vi alla på skolan. Det vet jag att de har stenkoll på och vi har snackat mycket om appar. Så jag vet i alla fall där att vi har den kompetensen sen kan man ju göra hur mycket som helst med digitala teknologier.

Läraren i utdraget ovan beskriver sig själv som kunnig inom användning av digitala teknologier då hen är uppväxt med detta och ser därför inga hinder med användningen. Läraren har inte en riktig uppfattning av hur resten av personalens digitala kompetens ser ut mer än att alla använder sig av iPads i sin undervisning. Hen visar även förståelse för att användningsområdet av digitala teknologier är brett och att det finns många möjligheter med detta. Läraren pratar om iPads och appar i undervisningen men inget mer utanför det. Nilsen (2018) menar att det inte bara är den pedagogiska användningen av appar som skapar ett visst lärande hos eleverna i undervisningen. Det är lärarens roll och hur hen stöttar eleverna i processen som bidrar till i vilken grad elevernas lärande utvecklas. Hur läraren agerar i undervisningen framgår inte tydligt i intervjun.

Sammanfattningsvis har intervjuerna visat att några av lärarna anser att de har tillräckligt med digital kompetens för att bedriva en bra undervisning med hjälp digitala teknologier. Lärarna anser att deras kompetens alltid kan utvecklas eftersom de digitala teknologierna ständigt är i utveckling och nya teknologier presenteras allteftersom de blir tillgängliga.

## **6.1.2 Förhållningssätt till digitaliseringen**

Digitaliseringen sker i samhället och det integreras allt mer i informations stoffet samt undervisnings praktikerna. Intervjuerna har visat att lärare har en positiv syn på digitaliseringen.

Alla såg digitaliseringen som någonting positivt och som något som aktivt ska genomföras i verksamheten. Alla av de intervjuade lärarna ser möjligheterna med digitaliseringen.

#### Utdrag 4: Inga hinder

**Intervjuare 2** - Har ni stött på några hinder med några aktiviteter ni gjort eller ser ni några hinder med någonting? Med det digitala...

**Lärare 3** - Nej inte än så länge kan jag inte se det. Nej.

**Intervjuare 1** - Utan du ser väldigt mycket möjligheter?

**Lärare 3** - Ja det gör jag, precis. Det är ju upp till mig, eller upp till oss vuxna. Hur mycket vi vill. (6/12, s. 6)

I exemplet ovan berättar läraren att hen inte har stött på några hinder i undervisningen med digitala teknologier. Det som hen ser med digitaliseringen är möjligheter till lärande och några hinder har än så länge inte stötts på. Hen lägger vikt kring huruvida de vuxnas, eller lärares förhållningssätt till undervisning med digitala teknologier är. Saknas driv och vilja utvecklas inte undervisningen med digitala teknologier. Skantz Åberg (2015) nämner att det handlar om hur läraren agerar i det digitala klassrummet som styr elevernas lärandeutveckling. Hur läraren introducerar uppgifter samt hur eleverna interagerar med varandra påverkar deras lärandeprocess.

#### Utdrag 5: Den drivande

**Lärare 1** – Sen är det jag som ansvarar för det.

**Intervjuperson 2** – Ah.

**Lärare 1** – Så att jag är väl den drivande i det.

**Intervjuperson 2** – Mhm.

**Lärare 1** – Så är inte jag här så blir det inte.

**Intervjuperson 1** – Mhm.

**Lärare 1** – Men det har lite med intresse att göra också tror jag och sen vet inte jag om de andra... Kan.

Läraren diskuterar sitt egna driv i att använda digitala teknologier i verksamheten. Läraren påpekar att om inte hen är där och är drivande i arbetet så sker inte arbetet i verksamheten. Hen nämner att intresset för digitala teknologier ligger som grund för hens driv. I slutet av citatet nämner hen att kollegorna inte har samma kunskap att använda digitala teknologier i undervisningen. Bristen på kunskap hos de andra lärarna går att koppla till att de saknar driv som nämns tidigare i citatet. Digital kompetens är idag viktigt att besitta i dagens skolverksamheter. Lärare ska ha förmågan att följa med i utvecklingen samt ha ett kritiskt och kreativt tänkande kring digitala teknologier (Fleischer & Kvarnsell, 2015, s. 10–37; Hylén, 2011, s. 71–74). Här kan vi se att det finns brister i verksamheten där övriga i personalen visar en negativ attityd till arbete med digitala teknologier i undervisningen. De arbetar inte själva med digitala teknologier vilket även kan tolkas till att de inte har förståelse kring området och att de inte följer med i utvecklingen och därför saknar digital kompetens. I läroplanen som inriktas mot fritidshemmet ska verksamheten ge eleverna förutsättningar att använda digitala medier och kommunikation (Skolverket, 2018, s. 7–8; 24). Detta kan lärarna inte erbjuda i tillräcklig grad om det bara finns en lärare som arbetar med digitala teknologier och om hen inte är där sker inget arbete inom detta.

#### Utdrag 6: Distanskurs

**Intervjuare 2** - Erbjuds ni i personalen att gå någon kurs inom... Inte alls?

**Lärare 6** - Nej, nej jag har faktiskt sökt nu själv, en distanskurs jag ska gå nu till våren som börjar nu om 4 veckor.

**Intervjuare 2** - Men det är någonting du får ta tag i helt själv då?

**Lärare 6** - Ah, ah, precis.

**Intervjuare 2** - Är det någonting du gör på fritiden också då eller?

**Lärare 6** - Jag läser ju det på distans själv så jag jobbar ju först och så får jag ju plugga det sen vid sidan av då.

I utdraget ovan nämner läraren att hen har privat sökt en kurs för öka sin digitala kompetens. Utbildningen bedrivs på distans och kommer att för läraren att äga rum utanför arbetstid. Att läraren aktivt har sökt upp kurser för att vidareutbilda sig visar på ett förhållningssätt som blickar framåt mot ny kunskap. Det går att se likadana tendenser i utdrag 4 och 5 där lärarna är intresserade och mer öppna för att ta till sig ny kunskap kring digitaliseringen. Det går att argumentera för att detta förhållningssätt är avgörande för digitaliseringen av fritidsverksamheten. Regeringen (2017) belyser att personalen i verksamheten ska besitta en god kunskap om digitala teknologier samt att de aktivt ska använda dem i undervisningen. Läraren vill och försöker utbilda sig själv och på så sätt utveckla sin kunskap om ämnet vilket antyder på ett intresse och positivt förhållningssätt.

Sammanfattningsvis går det att argumentera för att förhållningssättet till digitaliseringen spelar en viktig roll för hur läraren lägger upp sin undervisning. Genom ett öppet och framåt drivande förhållningssätt blir undervisningen med digitala teknologier till större del progressiv. Förhållningssättet till digitaliseringen går även att koppla till lärarnas digitala kompetens. Detta eftersom de med ett framåt drivande förhållningssätt är till högre grad villiga att utveckla sin digitala kompetens och är öppna för nya praktiker i verksamheten. Lärarna ska dock inte behöva utbilda sig själva utanför arbetstids. I Skolverket (2018, s.17) belyser de att det är rektorns ansvar att förse personalen med kompetensutveckling för att de ska kunna utföra ett professionellt arbete. De flesta lärarna i intervjuerna erbjuds inte av skolan tillfällen att utveckla sin kompetens vilket leder till att arbetet med digitala teknologier i verksamheterna brister.

### 6.1.3 Identifiera möjligheter med digitala teknologier

Alla lärare som vi intervjuat ser som sagt mycket möjligheter med digitaliseringen. Detta går att tolka i olika nivåer och steg. De olika lärare kunde på olika sätt beskriva de möjligheter som finns med digitala teknologier.

#### Utdrag 7: Kahoot!

**Intervjuperson 2** – Har man något speciellt mål eller syfte med själva aktiviteten?

**Lärare 1** – Med kahooten?

**Intervjuperson 2** – Ah.

**Lärare 1** – Ja dels är det ju samarbete.

**Intervjuperson 2** - Mhm.

**Lärare 1** – I och med att de jobbar två och två och sen är det ju lite... Bildning också eller vad man ska säga och om det är något speciellt tema så är det ju det man har... liksom tanken då. (3/12, s. 6)

Här identifierar läraren samarbete som ett mål med aktiviteten. Detta sker därför att det är en brist på fritidshemmet (se Utdrag 34) och lärarna är därför tvungna till att låta eleverna arbeta i par. Kahoot! är ett digitalt verktyg som gör det möjligt att skapa en frågetävling. Detta gör att den som skapar frågorna har möjlighet att styra innehållet mot till exempel läroplanen eller elevernas intressen. Kahoot! är med andra ord ett öppet digitalt verktyg. I Läroplanen menar man att undervisningen ska bland annat utgå från elevers intressen samt behov. De belyser även att eleverna ska ges tillfälle att både pröva samt utveckla sina identiteter och uppfattningar tillsammans med andra (Skolverket, 2018, s.22). Läraren visar att hen arbetar med utgångspunkt ur styrdokumentet.

#### Utdrag 8: Lite estetiskt



**Intervjuare 1** - Hur ser du att du skulle kunna koppla, att arbeta med digitala teknologier till styrdokumentet? Vad finns det att hämta där?

**Lärare 4** - Ah vi gör ju det med, bland annat då Wevideo och soundtrap att dom får olika, det där med lite estetiskt. Man kan skapa egen musik och film och så, så det är väl mest det vi har fokuserat på.

**Intervjuare 1** - Skapande?

**Lärare 4** - Ah, skapande.

I utdraget ovan visar läraren att digitala teknologier kan användas för skapande arbete. Det som nämns är skapande av film via det digitala verktyget WeVideo. Film kan även agera som ett bra verktyg för digitalt berättande. Via film finns möjligheter till berättande via bilder och musik. Dessa kan samverka med varandra för att skapa unika berättelser. Soundtrap är ett digitalt verktyg för att skapa musik där eleven får möjlighet att uttrycka sig med estetiska uttrycksformer och finns som mål i verksamheten. Enligt läroplanen ska eleverna erbjudas möjligheter att främja sin fantasi samt förmåga att lära tillsammans med andra genom bland annat estetiska uttrycksformer och praktiska tillvägagångssätt (Skolverket, 2018, s.22). Läraren arbetar tydligt målstyrt med digitala teknologier utifrån vad som står skrivet i läroplanen.

### Utdrag 9: Programmering

**Intervjuare 1** - Och om vi fortsätter med programmering. Hur ser du att man kan koppla det till läroplanen?

**Lärare 3** - Men det är ju allting, man vad ska man säga, förresten står det i läroplanen att vi ska, att alla barn ska möta detta med programmering numera, det är ju bara tvunget så det är inget att välja på längre. / ... / Så syftet är bara att dom, naturligtvis mycket med nätet med etik och moral. Tycker jag kommer in i detta, när man börjar söka på olika saker och så. Och barnen vill ju titta på Youtube klipp och det finns ju jättemycket bra saker att hitta på Youtube klipp men det finns också knasiga saker också. Så det tycker jag är viktigt och det skulle jag vilja prata mer om med barnen.

**Intervjuare 2** - Om källkritik?

**Lärare 3** - Om källkritik, om etik och hur man bär sig åt. Och, liksom sånt och är dom med om någonting så kom till oss vuxna så reder vi ut detta och vad är det som händer och så va så att de inte smyger med det och blir bara rädda och skraja och så va. Det tycker jag är jätteviktigt, det skulle jag vilja jobba mer med. Innan jag egentligen går vidare med mer tekniska kunskaper. För jag tycker att de som går i första och andra klass, dom tror ju på allting. Jag menar man kan koppla ihop bilder med konstiga djur och så va så de tror att har man sett det på nätet så är det ju så. Och har man läst det på wikipedia är så det ju så.

**Intervjuare 1** - Precis.

**Lärare 3** - Där har vi mycket att prata om.

I exemplet ovan identifierar läraren att programmering står angivet i läroplanen. Läraren fortsätter berätta vidare att etik och moral är en viktig del i den digitala kompetensen. Dels att det går att bruka innehåll som kan vara knasigt eller att dela med sig av innehåll som är knasigt. Läraren landar till slut i att källkritik är viktigt i arbete med digitala teknologier. Allting man läser och ser på internet är inte sant. Läraren arbetar målstyrt efter vad som står i styrdokumentet och ser goda möjligheter med digitala teknologier.

I läroplanen belyser de att undervisningen i fritidshemmet ska behandla digitala teknologier och medier för kommunikation samt ansvarsfull och säker kommunikation i samband med digitala teknologier (Skolverket, 2018, s.24).

### Utdrag 10: Scratch jr

**Lärare 6** - För du kan få in så himla mycket i det, du kan få in samarbete, logistik, strategi. Ja, det händer jättemycket i det spelet. Så var tanken från början att jag skulle få det men då fick jag inte det. Och då hittade jag en annan här, scratch junior. Det är en variant på programmering. Och den låg redan nedladdad på ipaden så då startade vi med det. Så första omgången med de här ipad grupperna som vi körde igång med,

då startade vi med scratch. Då fick de, och så fick de lära sig utav varandra, för vi hade några som var jätteduktiga utav barnen.

**Intervjuare 1** - Mhm.

**Lärare 6** - Och de fick de glänsa inför de andra, så att de fick ju stå och berätta lite. Och så gjorde vi en redovisning så de fick göra en story då, och så visade vi det på... Med projektor i klassrummet. Men sen efter det här de så kommer den här Momo eller vad den hette då, då var det ju källkritik.

Exemplet ovan är ett utdrag ur en längre sekvens där läraren tidigare har berättat hur hen har haft viljan att arbeta med *Minecraft* i verksamheten. Detta har dock inte gått då skolan saknat ekonomi till att köpa in programvaran. I utdraget berättar läraren för vilka möjligheter *Minecraft* har i verksamheten. Det går bland annat att integrera samarbete och logistik i *Minecraft*. Resultatet blev att de fick använda ett annat gratisprogram som heter Scratch jr. Projektor användes för att på ett effektivt sätt kunna introducera verktyget för eleverna. Projektorn fungerade även som presentationsverktyg där elever kunde berätta och visa det som de hade skapat. Lärare identifierar här flera komplexa kunskapsområden som digitala teknologier har möjlighet att beröra. Vidare går det att argumentera för att om inte lärarna identifierar möjligheterna med digitala teknologier blir det problematiskt att då kunna genomföra en bra undervisning med hjälp av digitala teknologier. Läraren ser även tydliga möjligheter i arbetet med digitala teknologier och använde olika digitala teknologier som eleverna fick ta del av i den benämnda aktiviteten hen nämnde i utdraget ovan. I styrdokumentet framgår det att undervisningen i fritidshemmet ska behandla olika material, tekniker samt redskap för att både skapa och uttrycka sig (Skolverket, 2018, s. 24).

Lärarna har i utdragen ovan visat att digitala teknologier har stora möjligheter till att bidra positivt till verksamheten. Även här går det att koppla i vilken grad som möjligheter blir identifierade till digital kompetens. De lärare som har visat på en högre digital kompetens har i sin tur identifierat möjligheter med digitala teknologier på en djupare nivå. De har även alla utgått ifrån styrdokumentet när de genomfört sina aktiviteter.

## 6.2 Svagheter

Svagheter syftar till när personen har kunskapsluckor eller attityder som resulterar i en negativ effekt i yrket.

### 6.2.1 Brist på digital kompetens

Lärare i intervjuerna har nämnt att det brister i deras individuella digitala kompetens. Nedan följer det utdrag ur intervjuer. Exemplet visar att flera lärare anser sig ha en brist på digital kompetens och är i behov av att utveckla den.

#### Utdrag 11: Avsaknad av digital kompetens

**Intervjuperson 1** - Bra. Skulle du säga att du har den digitala kompetensen som krävs för att kunna arbeta med detta eller känner du att du behöver utveckla din digitala kompetens?

**Lärare 1** - Jag känner att jag behöver utveckla den.

**Intervjuperson 1** - Mhm.

**Intervjuperson 2** - I vilken mån?

**Lärare 1** - Alltså när jag gick i skolan då, när jag gick och läste till förskollärare då fanns ju liksom sånt här inte överhuvudtaget.

Här berättar läraren tydligt att hen inte har tillräckligt hög digital kompetens utan att hen vill utveckla den. I exemplet ovan spelar lärarens utbildning roll då läraren har en äldre utbildning där inte de digitala teknologierna varken fanns tillgängliga eller var uppmärksammade. Detta resulterar i att läraren känner ett behov av att utveckla sin digitala kompetens. I styrdokumentet

menar de att eleverna ska erbjudas möjligheter till att utveckla sin digitala kompetens och få ta del av olika digitala teknologier (Skolverket, 2018). Det går då att ifrågasätta huruvida läraren är förmögen till att leda eleverna i digitaliseringen när hen fokuserar på annat än digitala teknologier. Men då läraren saknar digital kompetens kan hen inte bidra till elevernas lärande på ett lika effektivt sätt när de arbetar med digitala teknologier vilket blir en svaghet för verksamheten.

#### Utdrag 12: Nöjd

**Intervjuare 1** - Skulle du säga att du har den digitala kompetensen man behöver?

**Lärare 4** - Nej.

**Intervjuare 2** - Nej...?

**Lärare 4** - Det har jag inte.

**Intervjuare 2** - Är det något du vill utveckla?

**Lärare 1** - Jag vet faktiskt inte, jag är ju, jag kanske fokuserar lite mer på annat.

I utdraget ovan anser läraren att hen saknar den digitala kompetensen som behövs i skolverksamheten idag. Samtidigt berättar läraren att hen inte är speciellt intresserad av att utveckla sin digitala kompetens. I läroplanen framgår det att skolan har som uppdrag att bidra till att "Eleverna ska kunna orientera sig och agera i en komplex verklighet, med stort informationsflöde, ökad digitalisering och snabb förändringstakt (Skolverket, 2018, s.7)". Det går då att ifrågasätta huruvida lärare är förmögen till att leda eleverna i digitaliseringen när hen fokuserar på annat. Det går därför att argumentera för att förhållningssättet till digitaliseringen är en aspekt till hur utvecklad den digitala kompetensen är hos lärarna. Det går att jämföra med exemplet nedan där läraren tydligt har ett driv att utveckla sin digitala kompetens.

#### Utdrag 13: Vill ha mer

**Intervjuare 1** - Hur tycker du att din digitala kompetens är?

**Lärare 6** - Den är typ noll om man nu jämför med man hittar och så. Eller jag har ett intresse, och försöka allting själv så att jag är ju inte alls någon expert eller så jag tycker ju själv att jag lär mig hela tiden. Men jag ser fördelar med att jobba med det.

Här anser läraren själv att hens digitala kompetens är bristande. Samtidigt visar hen ett intresse för att arbeta med digitala teknologier och dess fördelar i verksamheten. Det går att koppla till utdrag 6 där samma lärare har valt att söka en kurs utanför skolan för att öka sin digitala kompetens. Detta driv gör att läraren i sin tur är öppen att aktivt utveckla sin digitala kompetens. Det går att argumentera för att detta förhållningssätt ses som en styrka även om den digitala kompetensen brister hos läraren. Regeringen (2017) menar att lärare ska besitta en god kunskap i och om användningen av digitala teknologier i verksamheten samt att läraren visar ett eget intresse för att utveckla sin kompetens, även om hen inte erbjuds kompetensutveckling av skolan.

Sammanfattningsvis går det att peka på att fler lärare behöver kompetensutveckling i sin digitala kompetens. De vi intervjuade ville övervägande del ha mer kompetensutveckling för att kunna utveckla sin digitala kompetens. Det räcker dock inte utan de efterfrågar mer planeringstid för att få möjligheten till att bearbeta informationsstoffet från kompetensutvecklingen. Det går även att dra kopplingar till huruvida lärarnas personliga driv till kunskapsutveckling ligger som grund till deras digitala kompetens.

## **6.2.2 Förhållningssätt till digitaliseringen**

Nedan beskrivs olika förhållningssätt till digitaliseringen och hur detta påverkar lärares undervisningspraktiker.

#### Utdrag 14: Lite äldre

**Lärare 3** - alltså, det är ju lite så, jag är ju lite äldre. Snart inte så många år kvar att jobba i min åldersgrupp har det varit under årens lopp att det är många som har tyckt ”hmm” \*sätter upp händerna i ett stopptecken\* så va. Men vi har ju bara varit tvungna att lära oss. Men jag tycker ändå att, jag menar, för de yngre är det bara självklart numera. Och alla håller på med det hela tiden, och vi har närvarosystem som är på nätet och vi har det här nudda-in systemet tempus som barnen håller på med. Det bara är så. Det är bara att förhålla sig till, man kan ju inte välja bort det.

Detta förhållningssätt till digitaliseringen kan visas på flera olika sätt i verksamheten. Läraren ovan beskriver tre olika förhållningssätt till digitaliseringen: De som förstår digitaliseringens värde vilket gör att de tvingar sig själva att lära digitala teknologier. Lärarna som är uppvuxna med digitala teknologier och finner användandet samt utvecklingen som en naturlig del i vardagslivet. Sist beskrivs de som inte är villiga att ta till sig digitaliseringen och ser på den med en skepsis. Hylén (2011, s. 71–74) menar att skolan har som ansvar att leda eleverna till kunskap och förståelse för hur de ska verka i nutiden och i framtiden samt att digital kompetens är en nyckelkompetens (Europeiska kommissionen, 2018) till livslångt lärande samt att det är en viktig del i ett modernt samhälle. Läraren i utdraget är medveten om att de inte kan välja bort att arbeta med digitala teknologier då det är så pass aktuellt idag att det inte går att komma ifrån. Ingen av de som intervjuades hade ett negativt förhållningssätt utan såg möjligheter i att arbeta med digitala teknologier. Däremot fanns det lärare som inte var villiga att ta ansvaret för att driva arbetet framåt, se utdrag nedan.

#### Utdrag 15: Vill inte ha ny kunskap

**Lärare 4** - Ja, jag är gärna med på introduktion. Liksom så men jag känner att jag inte har den kunskapen och introducera så det kanske blir bra.

**Intervjuare 2** - Och du vill inte ha ny kunskap om digitala teknologier eller?

**Lärare 4** - Nej, jag är nog rätt nöjd faktiskt.

Argumenten till att inte driva arbetet med digitala teknologier var att det finns andra lärare på skolan som är bättre i användandet av digitala teknologier. Läraren menade då att deras kompetens bör tas tillvara på samtidigt som hen bidrar med andra kompetenser i verksamheten. Alla har sina kompetenser och tillsammans går det att komplettera varandra för en bra verksamhet. Det öppnar för frågan: Hur ska läraren kunna inspirera eleverna till att utveckla intresset för ett livslångt lärande när hen själv tackar nej till ny kunskap? Som vi kopplade till i utdrag 14 menar Hylén (2011) att digital kompetens är en nyckelkompetens till livslångt lärande, vilket läraren ej tar till sig själv och kan då inte lära ut till andra.

#### Utdrag 16: Min kollega

**Intervjuare 2** - Är det någon av de aktiviteterna ni har tänkt att man kan utveckla och fortsätta på?

**Lärare 4** - Ja.

**Intervjuare 2** - Mhm...?

**Lärare 4** - Ehm, de här diskuterade vi på våra fritidsmöten faktiskt förra veckan

**Intervjuare 1 och 2** - Mhm.

**Lärare 4** - Och jag, frågade min kollega här om jag, så det ska faktiskt utökas! Vi ska ha digitalt skapande på måndagar bland annat.

**Intervjuare 2** - Mhm.

**Lärare 4** - Och då är det min kollega och en till då som ska, vad heter det, se hur vi kan utveckla det.

Utdraget ovan handlar inte om att digitaliseringen i sig för med sig negativa aspekter, utan att läraren saknar den digitala kompetens som krävs för att introducera och utveckla användningen av digitala teknologier i verksamheten. Det resulterar i att läraren själv inte kan driva arbetet framåt och då förlitar sig på sina kollegors kompetenser och driv. I läroplanen står det att lärare ska samverka med andra lärare i verksamheten för att på så sätt nå upp till utbildningsmålen

(Skolverket, 2018, s. 12). Hur gör hen om kollegorna inte är där? Läraren går miste om en kompetensutveckling när hen inte tar initiativ till att vara delaktig i utvecklingen av aktiviteten.

Sammanfattningsvis går det att argumentera för att lärarens förhållningssätt till digitaliseringen gör skillnad. Både i hur lärarna tar sig an och genomför undervisningen med hjälp av digitala teknologier men även hur lärarna själva driver för att utveckla sin digitala kompetens.

### 6.2.3 Identifiera möjligheter med digitala teknologier

Några av intervjuerna visade att lärare hade svårigheter med att problematisera användningen av digitala teknologier i verksamheten. Detta resulterar i att de digitala teknologierna används på sätt som saknar mål och i längden blir enformigt.

#### Utdrag 17: Appar

**Lärare 2** – Det var jättebra, alltså det finns ju jättebra appar och vi försöker samla på oss de bra apparna nu. Det är det vi suttit och pillat på.

**Intervjuare 2** – Mhm.

**Lärare 2** – Så appar med spel, för det tycker barnen om, och det tycker de är roligt. Och kan man lära sig med det är det perfekt liksom.

**Intervjuare 2** – Mhm.

**Lärare 2** – Så där ser jag digitala teknologier som något jättebra liksom, att man kan använda sig av apparna.

I utdraget ovan visar läraren på ett förhållningssätt till digitala teknologier som är slentrianmässigt. Det flyter på som det alltid har gjort, skillnaden är appar som eleverna spelar. Läraren ovan kan inte identifiera djupare möjligheter eller hot i användningen av digitala teknologier i verksamheten. Läraren visar på en positiv attityd till digitala teknologier men diskuterar bara appar och inga andra digitala teknologier. Kreativitet samt kritiskt tänkande är två viktiga delar i den digitala kompetensen (Fleischer & Kvarnsell, 2015, s. 10–37; Hylén, 2011, s. 71–74). Läraren visar ett okritiskt förhållningssätt till den digitala teknologin vilket tyder på att hens digitala kompetens är otillräcklig.

#### Utdrag 18: Sitta och spela

**Lärare 5** - Så det är väl egentligen där arbetet ligger idag, med digitaliseringen utöver att sitta och spela på en ipad vilket inte jag anser är ett arbete med digitalisering.

I utdraget ovan identifierar och dementerar läraren sånt arbete som sker i utdrag 17 i arbete med digitalisering. Lärare fem belyser att arbete med digitalisering är mer än att bara sitta och spela. Lärare 5 ovan visar på att hen problematiserar sin egen verksamhet och sina undervisningspraktiker. Detta förhållningssätt att med kritiska ögon granska sin egen verksamhet resulterar i att verksamheten inte blir statisk utan hela tiden ser till sina mål och huruvida de uppnås eller inte. Till skillnad från läraren i utdrag 17 har läraren i detta utdrag ett kritiskt förhållningssätt på hur hen ser på arbete med digitala teknologier. Det går att koppla bristen på identifikation på möjligheter till digital kompetens och ett kritiskt förhållningssätt.

## 6.3 Möjligheter

Här visar vi exempel på möjligheter från våra intervjuer där lärarna beskriver vilka möjligheter de ser med digitala teknologier i fritidsverksamheterna.

### 6.3.1 Digitala teknologier för motivation

Intervjuerna visade att digitala teknologier har möjlighet att ge eleverna en högre grad av motivation till att lära sig.

### Utdrag 19: Jätteroligt

**Intervjuare 2** - Vilka möjligheter du tycker digitala teknologier ger barnen i lärande

**Lärare 2** - Dom tycker det är jätteroligt när de får ta fram dom. Så allting blir ju nästan kul. Så även om man gör någonting som, ja, som kanske inte skulle vara så roligt i ett annat sammanhang om man skulle använda papper och penna. Det är ju roligt om man får använda paddan. Slå upp saker, kan vi ju göra. Något som man inte vet. Då kan vi gå och hämta en padda och googla.

Här pratar läraren om möjligheten med digitala teknologier och menar då att motivationen hos eleverna blir högre. Läraren menar på att aktiviteter med digitala teknologier blir roligare genom att de bryter de traditionella mönster som präglar undervisningen. Det resulterar i att arbetet med digitala teknologier ger eleverna högre grad av motivation till undervisningen. Fleischer & Kvarsell (2015) menar på att digitala teknologier i undervisningen kan stärka elevers motivation då undervisningen kan upplevas som mer intressant. Detta kan påverka elevernas läroprocess positivt vilket stämmer överens med hur läraren beskriver sin verksamhet.

### Utdrag 20: Elevernas intresse

**Intervjuperson 2** – Har det varit någon specifik gång som har uppskattats extra av eleverna?

**Lärare 1** - Ja det är ju om man tar nån såhär, vad kallas dom... Pokemon till exempel.

**Intervjuperson 2** - Ah.

**Lärare 1** – Som barnen är speciellt intresserade av själv.

**Intervjuperson 2** – Ah...?

**Lärare 1** – Halloween var ju väldigt uppskattat också.

**Intervjuperson 1**– Så man kan nästan säga att det är när ah när kahootet utgår från barnens intresse.

**Lärare 1** – Så är det väldigt intressant, ja precis.

Utdraget ovan visar på att undervisning med digitala teknologier kan utgå från elevers intressen och behov. Det resulterar i att eleverna uppskattar undervisningen och blir motiverade till att delta. Det står angivet i läroplanen att "Undervisningen i fritidshemmet ska stimulera elevernas utveckling och lärande samt erbjuda eleverna en meningsfull fritid. Detta ska ske genom att undervisningen tar sin utgångspunkt i elevernas behov, intressen och erfarenheter" (Skolverket, 2018, s.22). Genom att utgå från elevernas behov och intressen finns möjligheten att öka elevernas motivation. Läraren arbetar målstyrt efter styrdokumentet med utgångspunkt i elevernas intressen.

Sammanfattningsvis går det att resonera för att det går att skapa en yttre motivation för eleverna med hjälp av digitala teknologier. En inre motivation går att åstadkomma med hjälp av att utgå från elevernas intressen och behov i utformandet av verksamheten.

## **6.3.2 Tillgång till digitala teknologier**

Tidigare i studien har digitaliseringskommissionens digitaliseringsplan presenterats. Målet är att alla elever ska ha tillgång till varsitt digitalt lärandeverktyg.

### Utdrag 21: Egna datorer

**Intervjuare 1** - Och hur ser tillgången ut på digitala teknologier?

**Lärare 4** - Barnen har ju egna datorer.

**Intervjuare 1** - Mhm.

**Lärare 4** - På fritids så har vi datatid, en gång i veckan

**Intervjuare 1** - Mhm.

**Lärare 4** - På måndagar en timma.

**Intervjuare 1 och 2** - Mhm.

**Lärare 4** - Så då får dom eh, använda sina datorer. Och dom får då använda det som (kommunen) har godkänt liksom.

I utdraget ovan tar läraren upp att varje elev på skolan har tillgång till en egen dator i fritidsverksamheten. Eleverna erbjuds att sitta vid datorn under en timmes tid en dag i veckan där de arbetar med program som är utvalda av kommunen i regionen. Regeringen (2017) benämner att elever samt personal i verksamheten ska ha lika tillgång till digitala teknologier. Detta för att undervisningen ska bli så effektiv som möjligt. Här ser vi en möjlighet till lärande då tillgången till digitala teknologier i verksamheten är god och på så sätt kan undervisningen göras mer effektiv då alla har tillgång till varsin dator. Men räcker en timme i veckan? Klerfelt (2013, s.52) nämner en nordisk studie "Vana ger lärande", där de pekar på elever som använder en dator i mer än 6 timmar per vecka själva menar att de lär sig mer än om de inte använder en dator. Mängden digitala teknologier måste därför inte innebära att eleverna erbjuds en bättre digital undervisning.

#### Utdrag 22: Ipad till alla

**Intervjuare 2** - Vilka digitala teknologier använder ni då när ni kör Kahoot?

**Lärare 2** - Det är ipad, kör vi på.

**Intervjuare 1 och 2** - Mhm - Ah.

**Lärare 2** - Och så kopplar vi till projektorn.

**Intervjuare 2** - Ah.

**Lärare 2** - Och så får de se det på tavlan och så har de varsin ipad där de svarar på frågorna.

**Intervjuare 1** - Mhm.

**Intervjuare 2** - Så varje elev har varsin ipad?

**Lärare 2** - Exakt.

I utdraget ovan beskriver läraren att varje elev har tillgång till varsin ipad i verksamheten och ett exempel där de använder dem kan vara som vi ser ovan. *Kahoot!* är en frågesport där 4 svarsalternativ visas på en skärm där deltagarna ska välja ut det rätta svaret på sin ipad. Även här kan lärandet och undervisningen effektiviseras då alla har tillgång till varsin ipad (Regeringen, 2017). Alla eleverna kan använda en ipad samtidigt och kan på så sätt underlätta för läraren då alla eleverna kan vara delaktiga under samma tillfälle.

#### Utdrag 23: Alla elever har ipad

**Lärare 3** - Fritidshemmet tänker vi så ja, bra. Det vill jag gärna. Vill bara höra vad ni tänker.

Alltså sen vi flyttade hit så har vi mycket större tillgång på digitala teknologier så numera har alla barnen en egen ipad.

**Intervjuare 2** - Mhm.

**Lärare 3** - Och dom finns här i klassrummet och vi på fritidshemmet går vi bara och hämtar dom om vi vill ha dom. Jag har tillgång till skåpet och barnen har sina egna så om det är så kan de ta sina egna eller om man ska göra nått annat kan man ta vilket som helst det spelar ingen roll, det är inte så viktigt ju om man ska göra jobba med nån app att man är på sin egen. Så efter, det har blivit riktigt bra tidigare under en period så hade vi ju ett par paddor så då kunde man jobba i smågrupper och så och då hade vi också bärbara datorer som fanns inlåsta så att man kunde gå och hämta ett par stycken. Och det fanns en klassuppsättning men det var mycket meckigare att hämta så det blev att vi aldrig hämtade mer än ett par stycken.

I utdraget ovan beskriver läraren att varje elev har en egen ipad och om de ska göra något spelar det inte så stor roll vem som tar vilken ipad, vilket visar att de har det gott ställt i tillgången till digitala teknologier. Läraren beskriver även att innan alla hade varsin ipad fanns det bara ett par stycken de kunde använda men att det samtidigt även fanns en klassuppsättning av bärbara datorer att tillgå, vilket sällan hämtades fler än ett par stycken. Nu menar läraren att det inte längre är så omständligt att plocka fram de digitala teknologierna. Regeringen (2017) belyser som tidigare presenterat ett fokusområde där både personal och elever ska ha likvärdig tillgång till digitala teknologier. Syftet med detta är även att användningen av digitala teknologier ska underlätta för lärare i deras undervisning.

Sammanfattningsvis går det att resonera för att tillgången till digitala teknologier gör en skillnad för hur undervisningen med digitala teknologier ser ut. Praktikerna ser olika ut beroende på hur tillgången på digitala teknologier ser ut på varje enskilt fritidshem. Det som har kristalliserat sig i intervjuerna är att när en verksamhet har sämre tillgång till digitala teknologier behöver de organisera och planera i en högre grad. Detta för att alla eleverna ska få samma tillgång till de digitala teknologierna så att det blir lika för alla. Det går att observera att denna organisering gör att verksamhetens praktiker blir mer progressiva och undervisningen med digitala teknologier blir då mer lönsam för eleverna. När en verksamhet har god tillgång till digitala teknologier har vi sett tendenser till att lärarna tar dessa för givet och därför blir då verksamhetens praktiker inte lika genomtänkta jämfört med de som har sämre tillgång. Detta gör att undervisningen inte blir lika lönsam för eleverna som på ett slentrianmässigt sätt använder sig av verktygen.

### 6.3.3 Kontroll av innehåll

Under detta stycke kommer det visas utdrag ur intervjuer där fokus ligger på kontrollen av det innehåll som finns på de digitala teknologier som används av eleverna i fritidsverksamhet.

#### Utdrag 24: Kommunen bestämmer appar

**Intervjuare 1** - Ja, det här med att (kommunen) bestämmer vad som finns på datorerna...

**Lärare 4** - Mhm.

**Intervjuare 1** - Skulle du beskriva det som en möjlighet eller som ett hinder?

**Lärare 4** - Alltså jag tycker det känns... En bra ram att ha, sen är det ju inte omöjligt att man, man kontaktar ju dom som är ansvariga och så får ju, om det är något som barnen önskar till exempel.

**Intervjuare 1** - Mhm.

**Lärare 4** - Så kommer ju dom till oss och så tar vi ju det vidare liksom så att vi får. Att dom granskar lite grann så att vi vet att det är bra saker som de använder sig av. /.../ Så ja, personligen så tycker jag det är bra.

I utdraget ovan framgår det att kommunen bestämmer vilka program eller appar det är som ska finnas på de digitala teknologierna i verksamheten. Läraren uttrycker att detta är bra då det blir en tydlig ram de kan utgå ifrån i verksamheten och att innehållet som eleverna erbjuds är förhandsgranskat. Läraren kan även föra vidare elevers önskemål till kommunen ifall de känner att det är något de saknar eller vill ha. Det blir tydligt att kommunen hjälper fritidshemmet att bibehålla ett kritiskt förhållningssätt till digitala teknologier och att detta uttrycker läraren är något positivt.

#### Utdrag 25: Nej till *Minecraft*

**Lärare 6** - Innan vi körde igång med källkritiken så hade jag ett mål också att jag ville att de skulle våga stå och prata inför grupp. För jag tror att det är viktigt att man får med sig det, att man vågar prata och att gruppen kan lyssna! Att man tränar på de här grejerna. Så vi startade ju, så då ville jag ju köra *Minecraft*. Och då är det så att vi har ett ikt... Vad kan jag säga, ikt-ansvariga på skolan. Och då ville jag köpa *Minecraft* så att vi laddar ner det på iPadsen, men det fick jag inte.

**Intervjuare 1** - Mhm.

**Lärare 6** - För då skulle man lägga det på typ... Tanken var att jag skulle lägga det på fem stycken iPads, det var ju inte alla då. Men jag fick inte det för det kostade för mycket. För att jag har haft elever med olika, problem. Sådär som, de älskar ju *Minecraft*. /.../ för du kan få in så himla mycket i det, du kan få in samarbete, logistik, strategi. Ja, det händer jättemycket i det spelet.

I utdraget ovan beskriver läraren hur hen tänkt utifrån elevernas intressen samt haft ett tydligt syfte bakom tanken och velat införskaffa *Minecraft* så att eleverna kan använda detta som lärandeverktyg. *Minecraft* är ett spel som utspelar sig i en öppen värld där det går ut på att



utifrån kuber av olika material bygga valfria konstruktioner. Tanken var att *Minecraft* endast skulle laddas ner på fem stycken surfplattor. Detta kunde dock inte genomföras då de som är ansvariga på skolan nekade hans idé då de ansåg att det kostade för mycket att genomföra. Här stöter läraren på en annan typ av kontroll jämfört med utdrag 24 där resultatet istället blir negativt och en ekonomisk fråga.

### Utdrag 26: Lösningen

**Lärare 6** - Då hittade jag en annan här, scratch junior. Det är en variant på programmering. Och den låg ju redan nedladdad på ipaden så då startade vi med det. Så första omgången med de här ipadsgrupperna som vi körde igång med, då startade vi med scratch. Då fick de, och så fick de lära sig utav varandra, för vi hade några som var jätteduktiga utav barnen.

**Intervjuare 1** - Mhm.

**Lärare 1** - Och de fick de glänsa inför de andra, så att de fick ju stå och berätta lite. Och så gjorde vi en redovisning så de fick göra en story då, och så visade vi det på... Med projektor i klassrummet. Men sen efter det här de så kommer den hära Momo eller vad den hette då. Då var det ju källkritik.

I utdraget ovan berättar läraren om lösningen på problemet från utdrag 25. De använde sig av ett program som heter Scratch jr och har sin grund i programmering. Här visar läraren på en uppfinningsförmåga samtidigt som hen visar på en bred digital kompetens utifrån hur väl hen approprierar nya digitala teknologier. Läraren berättar även att de elever som redan var förtrogna med Scratch jr fick möjligheten att visa sina klasskamrater och vara delaktiga i introduktionen av aktiviteten. Detta går att koppla till läroplanen genom att ”Skolan ska stimulera varje elev att bilda sig och växa med sina uppgifter” (Skolverket, 2018, s. 8). Förhåller läraren sig till läroplanen samt visar ett öppet förhållningssätt går det att vända begränsningar till möjligheter.

Sammanfattningsvis går det att dra slutsatser utifrån intervjuerna att det går att minimera riskerna som finns med digitala teknologier. Det kan ske genom kontroll av innehållet genom att begränsa vad som finns tillgängligt på de digitala teknologierna. Som visat ovan finns det både positiva och negativa aspekter av kontrollen av innehållet.

## 6.4 Hot

I kapitlet nedan presenteras exempel från intervjuerna som kan kopplas till hot för verksamheten. Detta ser till saker som personaltäthet, gruppstorlek, tillgång till digitala teknologier eller planeringstid.

### 6.4.1 Personaltäthet och gruppstorlek

I alla intervjuer beskrev lärarna att gruppstorleken har en stor roll i arbetet med digitaliseringen. I en stor grupp är det som exemplet nedan visar, svårare att nå fram till alla elever med instruktioner i större elevgrupper.

### Utdrag 27: Stora samlingar

**Lärare 1** – Ja, det är ju dom som är det... Alla 72 barnen är ju inte så att de vill vara med.

**Intervjuperson 2** - Nej.

**Lärare 1** – Men det är ju väldigt många, så att, det blir när man har dom där som man pratar om det då.

**Intervjuperson 2** – Men har ni en stor gemensam samling eller uppdelade samlingar också?

**Lärare 1** – Alltså oftast när man vill förmedla någonting då har vi ju det i våra klasser.

**Intervjuperson 2** – Ah.

**Lärare 1** – För att det är svårt att få 72 barn att lyssna samtidigt det är det.

**Intervjuperson 2** – Ja.

**Lärare 1** – Det kan vara tyst men det kan vara väldigt att dom liksom sitter och pillar med varandra eller...

**Intervjuperson 2** – Mhm.

**Lärare 1** - ...Så det är ju inte att rekommendera.

I exemplet ovan berättar läraren om att personaltätheten och antalet elever i gruppen blir ett problem. Här var det 72 elever och tre stycken lärare i verksamheten. Detta gör att gruppsamlingar och genomgångar på fritids blir ett problem för läraren. Framförallt blir det ett problem när nya digitala teknologier ska introduceras för eleverna. Lärarna har inte möjlighet till att gå iväg med mindre elevgrupper får då blir övriga lärare lämnade med en för stor grupp. Skantz-Åberg (2015) indikerar på hur läraren introducerar samt avgränsar uppgiften till eleverna har betydelse för lärprocessen. Det resulterar i att undervisningen i stora elevgrupper med digitala teknologier blir problematisk framförallt i inledningsfasen vilket försvårar arbetet digitaliseringen.

#### Utdrag 28: Äldre elever

**Intervjuare 2** - Nu ska vi se... Och det funkade bra med personaltäthet på elevgrupperna?

**Lärare 4** - Ja jag tycker att det gör det nu, men när man jobbar med om man säger äldre elever.

**Intervjuare 2** - Mhm.

**Lärare 4** - För de är ju mera liksom, självständiga och så att, då tycker jag att det fungerar bra med att vi är två.

**Intervjuare 2** - Ah.

**Lärare 4** - För de är ju mer självgående, det är dom ju, när de är nio.

I utdraget ovan beskriver läraren att ju yngre eleverna är desto mer stöd behöver de i användningen av digitala teknologier. Läraren menar att allt eftersom eleverna blir äldre är de inte i behov av lika mycket stöd som när de är yngre. Detta resulterar i att eleverna i större mån kan initiera och slutföra arbeten på egen hand. Det läraren beskriver är ett mindre behov av att styra eleverna i deras verksamhet i de högre årskurserna. Läraren i utdraget ovan är lärare för en årskurs 3. Detta kan ses som en möjlighet till att digitalisera verksamheten där eleverna själva kan styra både mål och lärprocessen. Skolan har som uppdrag att ”Stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja att pröva och omsätta idéer i handling och lösa problem” (skolverket, 2018, s. 7). Detta uppdrag går att följa genom att låta eleverna själva initiera och styra arbetet med digitaliseringen i högre åldrar.

Sammanfattningsvis visar intervjuerna att gruppstorleken har betydelse både för hur lyckade introduktionerna och aktiviteterna med digitala teknologier blir. Intervjuerna visar även att äldre elever i högre grad är kapabla att själva starta upp och genomföra aktiviteter med digitala teknologier jämfört med yngre elever, vilket skapar möjligheter till elevinflytande.

## **6.4.2 Brist på planeringstid**

Intervjuerna visade på att flera lärare hade ont om planeringstid. Det resulterade i att det blev problematiskt att planera arbetet med digitala teknologier. Samtidigt var det många lärare som gick kompetensutvecklande kurser men kände att de behövde tid efter kurserna för att på egen hand kunna gå igenom kursens innehåll.

#### Utdrag 29: Små kurser

**Lärare 1** – Så det är ju de här små kurserna man gått då genom skolan och så. Som också varit jättebra men sen har man ju inte någon tid att sätta sig in i det.

**Intervjuperson 2** – Mhm.

**Lärare 1** – Vi har ju en som är ansvarig på skolan för just appar och så och hon kan introducera men sen finns det inte tid att verkligen sätta sig in i det innan man tar det vidare till barnen.

**Intervjuperson 1** – Precis.

**Lärare 1** – Så mycket planeringstid har vi ju inte så att vi kan sitta med det liksom och då blir det att det kommer, ja det var jättebra men nu kommer jag inte ihåg vad man gjorde liksom.

Här beskriver läraren att den kompetensutveckling hen har gått hade kunnat bli mer effektiv genom att få bearbeta innehållet i efterhand. I nuläget om läraren vill sitta i efterhand och titta igenom de digitala teknologierna behöver detta ske utanför lärarens arbetstid. Detta går att koppla till Klerfelt (2013) som menar på att ju mer lärare använder digitala teknologier i undervisningen desto mer utvecklar dem sin egen digitala kompetens.

### Utdrag 30: Studiedag

**Intervjuare 1** - Japp. Vi har pratat lite om det tidigare och du har sagt att du har gått tidigare, att du har gått lite kompetensutveckling inom digitala teknologier. Skulle du säga att du har den digitala kompetens som krävs för att kunna arbeta med digitala teknologier i verksamheten eller behöver den utvecklas?

**Lärare 3** - Nej, jag tycker att jag kan göra det jag behöver. Numera tycker jag det \*nickar\*

**Intervjuare 2** - Är det något du skulle vilja lära dig?

**Lärare 3** - Jag skulle inte vilja lära mig men jag skulle vilja öva mera. För jag känner mig osäker,

**Intervjuare 2** - vad är det du känner dig osäker på?

**Lärare 3** - Ja men till exempel det här med att spela in filmsnuttar och sånt där, det har jag ju gjort på workshops. Men sen har inte jag gjort det sen så mycket med barnen bara den här gången som jag refererade till på höstlovet

**Intervjuare 1** - Ja precis

**Lärare 3** - Efter att vi haft den här senaste studiedagen, och väntar jag nu en liksom in på vårkanten har jag snart glömt bort det känns det som. /.../ Men den här boken som jag refererade till, när jag läser den då så, den boken har vi studerat, hela boken här i stadsdelen. Då känner jag ju igen allting och det kommer tillbaka men det faller ju tillbaka igen. Jag är ju sån, jag måste också göra det med händerna själv, jag kan inte bara läsa om det att så här är det.

Läraren ovan känner att hen har haft behovet av att få sätta sig ner och appropriera informationsstoff i efterhand. Det går att dra kopplingar till utdrag 29 där läraren efterfrågar att få sitta själv med de digitala teknologierna. Som nämnt i kapitel 6.1.2 är det rektorns ansvar att ”personalen får den kompetensutveckling som krävs för att de professionellt ska kunna utföra sina uppgifter och kontinuerligt ges möjligheter att dela med sig av sin kunskap och att lära av varandra för att utveckla utbildningen (Skolverket, 2018, s. 17). Det går att argumentera för att läraren är i behov av mer planeringstid för att få möjligheten att ta tillvara på den kompetensutveckling som hen har tagit del av.

### Utdrag 31: Mer tid för vuxna

**Intervjuare 1** - Är det någon mer vidareutbildning eller kompetenshöjande saker som du känner att du vill ha mer av?

**Lärare 3** - Nej, mer tid med bara vuxna och få prova på. Innan, för att det man känner sig lite osäker på, så tar man inte fram det med barnen. Eller då bestämmer man inga såna aktiviteter med barnen när man själv är osäker. Så jag skulle vilja jobba med det mer med mitt arbetslag. Det skulle jag vilja ha mer tid till.

Utdraget ovan visar på liknande fenomen som i utdrag 29 och 30 där lärarna beskriver att de behöver få möjlighet till att bruka de digitala teknologierna. Läraren i utdrag 31 talar att om inte en lärare har den digitala kompetensen så att de känner sig trygga i de digitala teknologierna så väljer de bort dessa lärandeverktyg. Det resulterar i att digitaliseringen avstannar och lärarna väljer andra lärprocesser som inte innefattar digitalisering. Att ge lärarna möjlighet

kompetensutveckling för de digitala teknologierna samt ge dem planeringstid för att själva få appropriera lärandeverktygen skapar detta möjligheter för att digitalisera undervisningen.

Sammanfattningsvis går det att dra slutsatsen att många lärare har för lite planeringstid för att på ett konstruktivt sätt lära sig de digitala teknologier som de ska presentera i undervisningen. Utdragen ovan visar på att om lärarna känner sig osäkra väljer de bort de digitala teknologierna och presenterar hellre de verktygen som de är säkra på som inte innefattar digitalisering.

### 6.4.3 Lågt antal digitala teknologier

I stycket nedan kommer det visas tre stycken utdrag från olika intervjuer. Frågorna samt utdragen berör bristen av digitala teknologier i fritidshem och vad detta får för resultat i verksamheten.

#### Utdrag 32: Lågt antal digitala teknologier, högt antal elever

**Intervjuare 2** - Arbetar ni något med digitala teknologier?

**Lärare 6** - Jamen så gör vi, vi har startat, eller jag har startat nu under hösten därför att vi märkte att, det som ändrades ifrån den här terminen var också att vi har såna där chromebooks, vi har ipads. Och de är förankrade på detta huset. Så att jag tror att vi har, kan det vara typ 20–25 stycken, ipads och 20–25 chromebooks. På 88 barn. Så vi får köra ett system där vi bokar oss men jag märkte att det var inte så många som jobbade med det på fritids utan man kanske har det på skoltid.

I utdraget ovan beskriver läraren antalet digitala teknologier samt antalet elever i fritidsverksamheten. Även om antalet iPads och chromebooks läggs ihop räcker det fortfarande inte till alla elever. Ska de använda de digitala teknologierna som är tillgängliga behöver de boka sig. Läraren tar även upp att det inte är många i fritidsverksamheten som arbetar med digitala teknologier utan lägger den undervisningen på skoltid. Detta går att koppla till regeringens (2017) digitaliseringsstrategi som hade som delmål att skapa en likvärdig tillgång och användning av digitala teknologier i skolan. I utdraget ovan blir läraren tvungen till att applicera ett system med schema för att alla elever ska få lika tillgång till digitala teknologier på skolan.

#### Utdrag 33: 9 på 72

**Intervjuperson 1** - Bra! Åh tänkte vi börja att fråga dig lite om hur ni arbetar, eller hur du arbetar när det kommer till digitalisering?

**Lärare 1** - Mhm.

**Intervjuperson 2** - Ja, vill du berätta lite om...

**Lärare 1** - Ah, alltså vi har ju...

**Intervjuperson 2** - Om något nuvarande...

**Lärare 1** - Tyvärr har vi bara 9 ipads, på 72 barn.

I utdraget ovan syns en tydlig brist av digitala teknologier i verksamheten med 9 iPads på 72 elever. Läraren nämner även ordet ”tyvärr” som tyder på att hen är besviken på hur dålig tillgång de har till digitala teknologier. På fritidshemmet löser de bristen genom att använda sig av ett schema där eleverna får skriva upp sig. Genom schemat får de använda iPaden fritt i 30 minuter, efter dessa 30 minuter är det nästa elevs tur att använda iPaden. I verksamheten arbetar de varannan vecka med *Kahoot!* och varje torsdag med speldagar. Under speldagarna är det många som sätter upp sig på listan vilket uppenbart leder till en lång väntetid för eleverna då det bara finns 9 iPads tillgängliga och varje elev har rätt till en halvtimme per gång. I utdraget nedan kan vi även se ett exempel på en problemlösning med bristen av digitala teknologier.

### Utdrag 34: Gruppindelning

**Intervjuperson 2** - Då delas alla elever upp i grupper då också eller? Under kahoot.

**Lärare 1** - Jag brukar köra 2 eller 3 sittningar så att de jobbar två och två.

**Intervjuperson 2** - Ja okej.

**Lärare 1** - Men eftersom alla vill göra blir det rätt så... Ah, med 9 ipads kan jag ta 18 elever åt gången då.

**Intervjuperson 1** - Ah precis.

**Lärare 1** - Ibland är de 3 men, fördelen är ju att de är två annars blir det ju lätt att de blir bara en som sitter.

Detta resulterar i att eleverna sällan kan ta del utav *Kahoot!* då den dels erbjuds varannan vecka samt att de digitala teknologierna inte räcker till alla och de oftast får jobba två och två.

Sammanfattningsvis går det att se hur tillgången till digitala teknologier ser olika ut i beroende på skolor och kommuner. Intervjuerna har visat att de som har sämre tillgång till digitala teknologier i högre grad har behovet att planera och i vissa fall begränsa användandet av digitala teknologier i verksamheten. Det går därför att argumentera för att digitaliseringsstrategin (2017) som regeringen just nu genomför nationellt inte har nått alla skolor och kommuner för att skapa en likvärdig utbildning sett nationellt.

## 7 Diskussion

Nedan följer en diskussion där vi knyter samman och fördjupar resultatet från analysen samt besvarar studiens frågeställningar. En metoddiskussion förs där vi belyser för- och nackdelar samt vad metodvalen har fått för konsekvenser i studien. Resonemang förs om studiens positiva implikationer för lärares praktiker med digitala teknologier. Avslutningsvis presenteras förslag på fortsatt forskning som uppkommit under processen.

### 7.1 Resultatdiskussion

Som vi tidigare redogjort (se kapitel 1), har det övergripande syftet med studien varit att undersöka lärares erfarenheter av och perspektiv på att arbeta med digitala teknologier och medier i den pedagogiska verksamheten. I föregående kapitel presenterades studiens resultat och tematiska analys. I följande stycke har vi för avsikt att diskutera dess resultat. Nedan presenteras vad vi ser som svar på forskningsfrågorna:

- Hur talar lärarna om de utmaningar och möjligheter som de möter i det pedagogiska arbetet med digitala teknologier?
- På vilket sätt beskriver läraren digitala teknologier i fritidsverksamheten och hur kan detta arbete relateras till kravet på digital kompetens i styrdokumentet?
- Hur kan lärares erfarenheter tas tillvara på och vilka goda exempel kan identifieras?

#### 7.1.1 Utmaningar och möjligheter arbetet med digitala teknologier

I resultatet belyser vi utdrag där lärarna beskriver olika utmaningar samt möjligheter som de möter i det pedagogiska arbetet ute i verksamheterna med digitala teknologier. Resultatet visar att genom en högre digital kompetens finns det ett samband i hur lärarna problematiserar användandet av digitala teknologier i undervisningen. Att läraren eller lärarna problematiserar resulterar i att undervisningen i sin tur blir mer progressiv och framåtdrivande när möjligheter och hot identifieras. Resultatet har visat att personliga egenskaper spelar roll i hur drivna lärarna är både i införandet av digitala teknologier i verksamheten samt i utvecklingen av deras egen digitala kompetens.

Resultatet visar att det existerar en gråzon där det ena inte utesluter det andra. Till exempel framkom det att i de intervjuerna där verksamheten hade god tillgång till digitala teknologier i sin tur inte hade en bättre undervisning med digitala teknologier. Det som avgör hurvida undervisningen med digitala teknologier är bra eller inte beror till stora delar på lärarna som arbetar på skolan. I alla intervjuer som gjordes kunde vi se att lärarnas attityd samt förhållningssätt till användningen av digitala teknologier blev en viktig del i hur undervisningen såg ut. Även om flera lärare visade sig positivt inställda till användningen av digitala teknologier i sina verksamheter lyfte samtidigt majoriteten fram att de behövde en kompetensutveckling inom det valda området. Även då det har skett satsningar på digital kompetens i skolan belyser en rapport av Lärarnas riksförbund (2016) att flera lärare är osäkra i arbetet med digitala teknologier och hur de kan användas i verksamheterna. Efter att Läroplanen reviderades 2018 har kraven skärpts för hur fritidshem ska arbeta med digitala teknologier i sina verksamheter (Skolverket, 2018, ss.7–8).

Kraven har skärpts och satsningar har skett, men ändå känner flera lärare att de behöver en kompetensutveckling, varför? När detta belystes framkom det att de flesta inte erbjuds tillfällen för kompetensutveckling inom digitala teknologier av skolan, samtidigt var det inte många som hade efterfrågat detta heller. Efter allt insamlat material kan vi dra paralleller till att lärares

förhållningssätt till digitala teknologier gång på gång återkommer. I utdrag 5 diskuterar läraren om att det är hens driv för att arbeta med digitala teknologier som för verksamhetens arbete med detta framåt. Läraren menar även att om hen inte är där och arbetar med digitala teknologier i undervisningen så sker det inte alls. Kollegorna i verksamheten saknar även den kunskap som behövs för att undervisa med digitala teknologier. Vidare i utdrag 6 tas det upp att läraren har utanför arbetstid sökt en utbildningskurs inom digitala teknologier som hen ska läsa vid sidan av sitt ordinarie jobb. Även i utdrag 4 visar läraren på att det är ens eget driv som öppnar upp möjligheter i undervisningen. Här beskrivs tydliga möjligheter men även utmaningar i lärarnas pedagogiska arbete med digitala teknologier. I Skolverket (2017) belyser de att alla elever ska ges möjlighet att utveckla sin förmåga att använda digital teknik samt att de ska få använda dessa verktyg för att skapa och uttrycka sig. För att eleverna ska kunna erbjudas detta krävs det självklart lärare med en digital kompetens som kan föra vidare sin kunskap och bilda eleverna. Det vi kan belysa är att lärarna som är drivna inom ämnet och sin yrkesprofession ser många möjligheter och vill utbilda sig själva för att skapa en bra verksamhet, men att de får utbilda sig själva eller bedriva arbetet ensamma i verksamheten. Detta skapar en problematik där digitaliseringen står och faller på vilka lärare som är i verksamheten.

I utdrag 19 diskuteras möjligheter med digitala teknologier. Här menar läraren på att användningen av digitala teknologier i undervisningen med eleverna stärker deras motivation då det de gör med sina ipads då tolkas som roligare än om de hade gjort samma uppgift fast med papper och penna istället. Fleischer & Kvarsell (2015, s. 92–105) har genomfört en studie om digitala teknologier kopplat till motivation i skolan. Resultatet de fick fram på en grundskola visade sig att 74% av eleverna upplevde en ökad motivation när de fick använda sig av digitala teknologier i undervisningen samtidigt som 40% av lärarna upplevde ökad motivation. De menar att om eleverna får arbeta tillsammans med digitala teknologier stärks även deras motivation till att hjälpa varandra under arbetets gång. Selwyn (2017, s.14–17) nämner även att arbetet med digitala teknologier i skolan kan bidra till att lärandet utförs mer socialt och att detta kan leda till att eleverna blir mer motiverade, engagerade och mer öppna till att ta åt sig lärdom.

De skolor som hade en brist på tillgång till digitala teknologier fick dela in eleverna i grupper när de skulle arbeta med dessa verktyg. I utdrag 7 tar läraren upp ett tydligt exempel där hen visar på att det finns möjligheter med de digitala teknologierna även fast det är en brist på material i verksamheten där möjligheterna läraren såg var samarbete bland eleverna. Här går det att koppla till Fleischer & Kvarsell (2015) för att dra en slutsats att mängden digitala teknologier inte nödvändigtvis stärker undervisningen i verksamheten. Detta då eleverna får arbeta tillsammans och att de på så sätt kan hjälpa och stärka varandra i processen. Andra möjligheter lärare såg med digitala teknologier var bland annat skapande. I utdrag 8 nämns applikationen WeVideo som är ett program där du kan skapa film. Syftet var att eleverna skulle få skapa och uttrycka sig estetiskt med hjälp av detta. Att elever ska få skapa och uttrycka sig genom estetiska uttrycksformer lyfts fram i läroplanen (2018).

Skantz Åberg (2015) presenterar i sin studie tidigare forskning som belyser vikten av den sociala praktiken i elevers lärande när de använder digitala teknologier. Hon tar även upp lärarens roll när de arbetar med digitala teknologier och hur viktig denna del är i elevers läroprocess. Här går det att dra samband mellan lärarnas digitala kompetens och elevernas lärandeutveckling. Nästan alla intervjuade lärare menade att de behövde en kompetensutveckling om digitala teknologier. I utdrag 2 menade läraren att hen inte behövde någon kompetensutveckling inom digitala teknologier men att hen kunde känna sig osäker i att introducera nya saker. Flera av lärarna nämnde en faktor som de hade gemensamt och det var att de inte gavs tillräckligt med planeringstid som skulle täcka för att lära sig mer om digitala teknologier och hur de kan använda eller utveckla det i verksamheten. Som Skantz Åberg

(2015) menar ska läraren kunna introducera uppgifterna för eleverna på ett bra sätt, vilket inte går ihop då lärarna har brist på tid. Detta visar också på att det inte måste vara mängden digitala teknologier som styr verksamheten utan det finns andra faktorer som påverkar. Här går det att se tydligt hur lärarna saknar planeringstid och saknaden av tid kan påverka deras möjligheter till en mer givande undervisning med digitala teknologier.

## 7.1.2 Digitala teknologier i fritidsverksamheten

Flera av lärarna som intervjuades nämnde olika spel när de fick frågan kring hur de använder digitala teknologier i verksamheten. Ett spel som var återkommande var *Kahoot!*. I utdrag 7 pratar läraren om *Kahoot!* och vad de i lärlaget har för tanke med detta. Syftet när de spelade detta spel var att eleverna fick samarbeta med varandra och att det är bildande samt att de skapar nya frågor till exempelvis temadagar. *Kahoot!* är ett frågespel där det går att skapa egna frågor frågorna utifrån läroplanens innehåll och på så sätt göra spelet till ett lärandeverktyg där lärarna kan utgå ifrån elevernas intressen. I utdrag 8 nämner läraren verktyg som WeVideo och Soundtrap där de får skapa egen film och musik. eleverna ska ges möjlighet att få skapa och uttrycka sig estetiskt (Skolverket, 2018). I utdrag 9 nämner läraren att de arbetar med programmering. Läraren diskuterar vikten av att eleverna ska arbeta med etik och moral kopplat till de digitala teknologierna. I utdrag 10 berättar läraren att de arbetar med källkritik. Läraren diskuterar även spelet *Minecraft* där hen identifierar flera olika möjligheter med lärande i spelet som bland annat samarbete, logistik och strategi. Läraren fick dock aldrig möjligheten att genomföra *Minecraft* som aktivitet då pengar saknades att införskaffas spelet på skolan. Istället använde de med *Scratch jr*, ett programmeringsspel där läraren lät eleverna hjälpa varandra mycket eftersom några elever redan var bekanta med detta. I utdrag 17 nämner läraren appar och att det är det de sitter med just nu. De försöker finna nya appar för att eleverna tycker det är roligt.

Alla intervjuade lärare nämner aktiviteter med digitala teknologier som på ett eller flera sätt går att koppla till styrdokumentet, men räcker detta? Att arbeta med iPads gjorde de på alla skolorna, men i styrdokumentet står det att eleverna ska ges möjlighet att använda olika digitala redskap och tekniker för att kunna skapa och uttrycka sig (Skolverket, 2018). Även Regeringen (2017) betonar i sin nationella digitaliseringsstrategi att eleverna ska utveckla en adekvat digital kompetens där de ska utveckla en förståelse i användningen av digitala teknologier samt kunskap om området och belysa att det finns risker och möjligheter med detta arbetssätt. Flera lärare nämnde även datorer och chromebooks som digitala teknologier. Endast en av lärarna belyste att hen inte tyckte att spela spel på iPad var att arbeta med digitalisering. Den här läraren utgår med ett kritiskt tänkande över sin egen verksamhet samt andras och ser fler möjligheter med att arbeta digitalt. De flesta skolorna arbetade mest med iPads och några av de som nämnde Chromebooks eller vanliga datorer menade på att de var besvärliga att plocka fram och inte användes lika mycket. Några av de lärare som intervjuades ansåg själva att de har den digitala kompetens som krävs för att bedriva en undervisning med digitala teknologier och alla lärare såg möjligheter med digitala teknologier. Att en del lärare själva kände att deras digitala kompetens är otillräcklig kunde de backa upp med att på deras tid när de utbildade sig var digitala teknologier inte något aktuellt ämne och inkluderades inte i utbildningarna. Det såg väldigt olika ut i alla verksamheterna med tillgång till material, kunskap om området samt personal och elevtäthet som blir faktorer som spelar in. Oavsett så har alla lärare haft målstyrda aktiviteter med hjälp av de digitala teknologier som finns tillgängliga i verksamheterna samt utefter den digitala kunskap de besitter. Alla lärare var medvetna om att teknologin hela tiden utvecklas och flera hade ett eget driv till att utveckla sin digitala kompetens och sökte kurser på sin fritid då inte skolan gav tillräckligt med planeringstid för detta.



Vi kan se brister i de olika verksamheterna samt att den mängden krav som står i styrdokumentet inte riktigt uppfylls i alla verksamheterna. Men här ligger inte alla problem på lärarna. Lärarna ges helt enkelt inte tillräckligt med tid av skolan för att utveckla den digitala kompetens som beskrivs i styrdokumentet samt planera en adekvat undervisning i digital kompetens.

### 7.1.3 Lärares erfarenheter och goda exempel

Flera av de lärare som intervjuades har berättat om egna erfarenheter kopplat till digitala teknologier och användning som bör tas tillvara på. I utdrag 1 betonar läraren att hen besitter störst digital kompetens på skolan samt är skolans IT-ansvarig. Hen var även medveten om att man hela tiden måste försöka utveckla sin kompetens om digitala teknologier då detta området är under ständig utveckling. Regeringen (2017) tar upp, som tidigare visat upp i sin digitaliseringsstrategi, att eleverna ska ges möjlighet att utveckla sin kunskap i användning av digitala teknologier samt en förståelse kring området och att det hela tiden utvecklas. Läraren menar att hen inte tycker att bara spela spel på en iPad inte innebär att arbeta med digitalisering. Detta visar att hen äger en djupare förståelse om digitaliseringen och bör ses som ett positivt exempel. Andra lärare i studien har visat en avsaknad av detta kritiska förhållningssätt i intervjuerna då flera lärare i studien arbetar med enbart ipads på ett slentrianmässigt sätt. Digitala teknologier är ett mångfasetterat lärandeverktyg som lärare bör se på från flera olika perspektiv för att få ut mer av digitaliseringen.

Nilsen (2018) menar på att det inte enbart handlar om den pedagogiska användningen av appar i undervisningen som skapar ett visst lärande hos eleverna. Det som gör en markant skillnad i arbetet är lärarens roll och på vilket sätt de stöttar eleverna då detta påverkar i vilken grad lärande och deltagande blir möjligt. Lärare bör därför ha relevanta och vetenskapligt grundade kunskaper om i hur man använder digitala teknologier i undervisning. De ska även kunna sätta sig in i och förstå elevernas perspektiv för att skapa en delad uppfattning tillsammans i olika sammanhang där aktiviteter med digitala teknologier används som lärandeverktyg (Nilsen, s.116–117, 2018).

I både utdrag 4, 5 och 6 visar alla lärare på att det är deras egna personliga driv som för arbetet med digitala teknologier framåt i verksamheterna. De åskådliggör ett bra förhållningssätt och är öppna för nya kunskaper. I utdrag 4 menar läraren att de inte stött på några problem i sitt arbete med digitala teknologier och att det är upp till de vuxna på plats hur mycket de vill göra. I utdrag 5 diskuterar läraren om att det är hens personliga driv och tycke för digitala teknologier som för verksamheten framåt. Om inte hen är på plats och arbetar med detta så är det ingen annan som gör det. Även i utdrag 6 pratar läraren om sitt eget driv för arbete med digitala teknologier och hen har sökt en kurs för att utbilda sig utanför arbetstid för att utöka sin kunskap om ämnet och på så sätt bidra mer till verksamheten. Hen är medveten om att hen behöver utveckla sin digitala kompetens och tar tag i detta själv.

Kritiskt tänkande samt kreativitet är två betydelsefulla faktorer för en digital kompetens. Här handlar det inte enbart om kunskap i hur man använder digitala teknologier då även individens attityd samt förhållningssätt är en angelägen del i processen (Fleischer & Kvarsell, 2015, s.10–37; Hylén, 2011, s.71–74). De nämnda lärarna ovan visar alla på ett gott exempel då de vill driva verksamheten framåt i utvecklingen och har en positiv inställning samt attityd till

användningen av digitala teknologier i sina verksamheter. Även fast inte alla lärarna kände att de hade en tillräckligt god digital kompetens försöker de ändå lära sig och arbeta med detta för att skapa en givande undervisning. Fleischer & Kvarsell (2015, s. 96–105) menar på att om elever sitter tillsammans och arbetar med digitala teknologier stärks även deras motivation till att stötta varandra i processen, mer än vad de annars brukar göra i en undervisning som inte inkluderar digitala teknologier.

## 7.2 Metoddiskussion

Det som hade stärkt vår studies trovärdighet hade varit om vi utöver intervjuerna hade fört observationer i verksamheten för att få syn på hur lärare och elever verkligen arbetar med digitala teknologier. Detta för att kunna styrka det som sägs i intervjuerna. De som deltog i vår studie var få vilket kan ha påverkat resultatet på ett sätt där det inte blir generaliserbart och ses som för få deltagare för att få en helhetsbild över hur verksamheterna generellt ser ut idag. Därför finns det en risk att vårt resultat hade kunnat komma att se annorlunda ut än vad det gör idag om vi hade använt oss av observationer samt intervjuat fler lärare. En av de svagheter som finns i studien är att elevernas perspektiv saknas. Observationer hade gett oss möjligheten till att se huruvida eleverna blir delaktiga i undervisningen samt hur lärarnas tankar renderar ner i verksamheten. Observationer hade kunnat besvara frågor på ytterligare ett sätt, framförallt hur lärare agerar i sina praktiker för att sedan jämföras mer hur de resonerar kring dessa.

Som tidigare presenterat valde vi semistrukturerade intervjuer som metodval. Vår tanke med tillvägagångssättet semistrukturerade intervjuer var att samtalen med lärarna skulle bli mer bekväma och på så sätt öppna upp för fler frågor längs vägen, alltså att vi inte enbart förlitade oss på våra förvalda intervjufrågor för att styra intervjun. Detta gick som planerat, nya frågor uppstod under intervjuernas gång vilket bidrog med information som inte hade dykt upp om vi enbart utgått från en strukturerad intervjumetod. Vi valde även att låta läraren styra stora delar av intervjun, alltså att de själva fick tänka efter vilket även blev en faktor till att nya frågor och tankar framkom. Den intervjumall som vi skapades och medtogs vid intervjuerna gav oss ett bra underlag för att på ett likvärdigt sätt genomföra intervjuerna. Detta verktyg gav oss möjligheten att få ut så mycket som möjligt från varje intervju. Intervjumallen skapades utifrån tidigare forskning för att på ett så effektivt sätt som möjligt kunna besvara frågeställningarna.

Vi kan i efterhand se kritiskt på semistrukturerade intervjuer som metodval då ingen av oss sedan tidigare var bekanta med att genomföra intervjuer. Detta kan ha bidragit till att vi inte fick ut lika mycket information ur intervjuerna som vi kanske egentligen hade fått om vi var bekanta med intervjumetoden. Allt eftersom vi genomförde fler intervjuer blev vi allt mer säkra vilket resulterade i att intervjuerna i slutet var effektivare och mer givande vilket gav mer empiri. Våra intervjufrågor och svaren vi fick hade även kunnat se annorlunda ut om vi var mer bekanta med intervjuer då våra frågor hade kunnat formuleras på ett mer innehållsrikt sätt, vilket möjligtvis hade kunnat öppna upp för fler följdfrågor som eventuellt hade behövts. Transkriberingen av intervjuerna tog upp stor del av tiden för arbetet med studien. Detta hade kunnat undvikas om vi använt oss av enkäter istället för intervjuer. Däremot söker studien kvalitativa svar, och enkäter hade inte blivit ett effektivt metodval då de hade resulterat i kvantitativa data.

## 7.3 Implikationer för den pedagogiska praktiken

Studien belyser vikten av ett kritiskt förhållningssätt till digitala teknologier. Studiens resultat visar bland annat att kvaliteten i användandet av digitala teknologier inte avgörs i mängden digitala teknologier utan hur lärarna arbetar utifrån syfte och mål samt hur de problematiserar praktikerna i hur de digitala teknologierna används. Implikationen för de som läser detta arbetet blir således att lärarna i större grad har behovet att problematisera verksamhetens praktiker. Genom att se verksamheten utifrån olika perspektiv går det att se hur digitala teknologier kan bidra till en givande och rolig fritidsverksamhet för eleverna.

Vidare belyser vår studie hur rektorns roll är viktig i att vidareutbilda lärare i sin digitala kompetens och leda dem i digitaliseringen. Med stöd i våra intervjuer samt tidigare forskning går det att belysa att lärares digitala kompetens är otillräcklig och att detta får konsekvenser i den pedagogiska praktiken. Lärare har talat om hur de väljer bort arbete med digitala teknologier eftersom de själva inte känner sig förmögna i användandet av dem. När lärarna känner att de inte förstår de digitala teknologierna väljer de istället traditionella lärandeverktyg istället för digitala teknologier.

## 7.4 Förslag på fortsatta studier

Under arbetets gång har det uppstått flera olika funderingar som saknar ett tydligt svar. Kompetensutveckling är den ena där flertalet lärare i studien sökte kompetensutveckling i digital kompetens eftersom de inte kände sig säkra på att använda digitala teknologier. Osäkerheten fick resultatet att lärarna istället valde andra aktiviteter eller verktyg som de kände sig säkra på och som de visste fungerade. Detta väcker frågor om hur kompetensutvecklingen i digitala kompetens kan ske på ett så effektivt sätt som möjligt. Både i när det gäller tidsåtgång och i hur lärarna i största grad är förmögna att ta åt sig av kunskapen. Det finns dock få studier som intresserat sig för lärares professionella utveckling när det gäller digital kompetens. Det hade varit intressant att undersöka vidare. Flera av lärarna som deltog i studien efterfrågade både att få möjligheten till fler tillfällen med kompetensutveckling samtidigt som de önskade att få möjlighet till att själva arbeta med digitala teknologier. Detta genom att få öva och utforska digitala teknologier som en del i arbetstiden. För att svara på dessa frågor hade det varit intressant med en studie där forskare och lärare tillsammans identifierar behoven av kompetensutveckling angående digital kompetens och hur detta skulle kunna stöttas på bästa sätt. Hur rektorer och huvudmän resonerar när de köper in utbildning för kompetensutveckling när det gäller digitaliseringen av skolan. Nu ligger stor del av ansvaret på lärarna att själva driva kompetensutvecklingen och flera av lärarna driver denna utanför arbetstid. Ska elevers digitala kompetens stöttas och uppmuntras på ett kvalificerat sätt bör det ses som en självklarhet att lärare verksamma i fritidshemmet också ska erbjudas kompetensutveckling i digitala teknologier.

## 8 Referenslista

- Alvehus, J. (2013). *Skriva uppsats med kvalitativ metod: en handbok*. (1. uppl.) Stockholm: Liber.
- Europeiska Kommissionen. (2018a). *Digital competences and technology in education*. Hämtad 2019-01-08 från [https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan\\_en](https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_en)
- Europeiska Kommissionen. (2018b). *Nya åtgärder för nyckelkompetenser, digitala färdigheter och EU-samarbete inom utbildning*. Hämtad 2019-01-08 från [http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-18-102\\_sv.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-18-102_sv.htm)
- Fleischer, H. & Kvarnells, H. (2015). *Digitalisering som lyfter skolan: teori möter praktik*. (1. uppl.) Stockholm: Gothia fortbildning.
- Hartman, J. (2004). *Vetenskapligt tänkande: från kunskapsteori till metodteori*. (2., [utök. och kompletterade] uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Hillman, T. & Säljö, R. (2014). Digitala teknologier omformas I matematikundervisningen. I R. Säljö (Red.). *Lärande i den uppkopplade skolan*. (s. 95–110). Malmö: Gleerup.
- Hylén, J. (2011). *Digitaliseringen av skolan*. Lund: Studentlitteratur.
- Hylén, J. (2013). *Digitaliseringen i skolan – en kunskapsöversikt* (2013:1). Stockholm: Ifous
- Klerfelt, A. (2013). *Teknologi och barns läroprocesser i förskola, fritidshem och skola: svensk sammanfattning och reflektion över den europeiska studien STEPS, 'Study of the impact of technology in primary schools'*.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. (3. [rev.] uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Lantz, A. (2013). *Intervjumethodik*. (3., [omarb.] uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Lantz-Andersson, A. & Säljö, R. (2014). Inledning: Lärmiljöer i omvandling - En yrkesroll i utveckling. I Lantz-Andersson, A. & Säljö, R. (red.), *Lärare i den uppkopplade skolan*. (s. 13–40). Malmö: Gleerup.
- Lärarnas Riksförbund. (2016). *Digital framtid utan fallgropar: En undersökning om lärares och elevers digitala kompetens*. Stockholm: Lärarnas Riksförbund.
- Nilsen, M. (2018). *Barns och lärares aktiviteter med datorplattor och appar i förskolan* (Gothenburg Studies in Educational Sciences 423). Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis. Tillgänglig: <http://hdl.handle.net/2077/57483>
- Nordström, L. & Lundin, J. (2014). Datorn som distraktion eller verktyg. I R. Säljö (Red.). *Lärande i den uppkopplade skolan*. Tonnessen, E. P. (2009). Multimodalitet, medier och lärande.
- Regeringskansliet. (2017). *Stärkt digital kompetens i läroplaner och kursplaner*. Hämtad 2019-01-08 från: <https://www.regeringen.se/pressmeddelanden/2017/03/starkt-digital-kompetens-i-laroplaner-och-kursplaner/>
- Selwyn, N. (2017). *Skolan och digitaliseringen: blir utbildningen bättre med digital teknik?*. Göteborg: Daidalos.

- Skantz Åberg, E., Lantz-Andersson, A., & Pramling, N. (2014). 'Once upon a time there was a mouse': children's technology-mediated storytelling in preschool class. *Early Child Development and Care*, 184(11), 1583–1598.
- SFS 2010:800. Skollag. Stockholm: Utbildningsdepartementet.
- Skolinspektionen. (2018). *Undervisning i fritidshemmet inom områdena språk och kommunikation samt natur och samhälle*. Stockholm: Skolinspektionen
- Skolverket (2017). *Få syn på digitaliseringen på grundskolenivå: ett kommentarmaterial till läroplanerna för förskoleklass, fritidshem och grundskoleutbildning*. Stockholm: Skolverket.
- Skolverket (2018). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011: reviderad 2018*. (Femte upplagan). Stockholm: Skolverket.
- Stukat, S. (2011). *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Stålbrandt, E. E. (2009). Scaffolding - om att stötta lärande i arbete med digitala redskap. I: Selander, S. & Svärdemo Åberg, E. (red.). *Didaktisk design i digital miljö: nya möjligheter för lärande*. (1. uppl.) Stockholm: Liber.
- Sveriges Kommuner och Landsting. (2018). *Ledning Infrastruktur Kompetens Användning*. Hämtad 2019-01-08 från <https://lika.skl.se/>
- Stiftelsen Svensk Industridesign. (u. å.) *SWOT-analys*. Hämtad 2019-01-09 från <http://www.svid.se/sv/designprojektguiden/1-forberedelse/verksamheten/swot-analys/>
- Sveriges Riksdag. (2016). *Digitaliseringen i skolan – dess påverkan på kvalitet, likvärdighet och resultat i utbildningen*. Stockholm: Riksdagstryckeriet.
- Nationalencyklopedin. (u. å.) *SWOT-analys* hämtad 2019-01-09 från <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/swot-analys>
- Utbildningsdepartementet. (2017). *Nationell digitalisering för skolväsendet*. Stockholm: Utbildningsdepartementet.
- Tonnessen, E. P. (2009). Multimodalitet, medier och lärande. I: Selander, S. & Svärdemo Åberg, E. (red.). *Didaktisk design i digital miljö: nya möjligheter för lärande*. (1. uppl.) Stockholm: Liber.
- Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Elanders Gotab.
- Vygotskij, L.S. (2001). *Tänkande och språk*. Göteborg: Daidalos.
- Widerberg, K. (2002). *Kvalitativ forskning i praktiken*. Lund: Studentlitteratur.

## 9 Bilaga 1

### Anhållan om tillstånd för att delta i en studie inom ramen för ett examensarbete på grundlärarprogrammet vid Göteborgs universitet

Vi är studenter som utbildar oss till lärare vid Göteborgs universitet. Vi skall nu skriva vårt examensarbete som motsvarar 10 veckors heltidsstudier och skall vara klart i januari 2019. Examensarbetets syfte är att undersöka hur fritidshem motiverar och arbetar med digitala teknologier i verksamheten för att främja elevers lärprocess.

De viktigaste frågorna vi behöver få svar på är:

- Hur talar lärarna om de utmaningar och möjligheter de möter i det pedagogiska arbetet med digitala teknologier
- På vilket sätt används digitala teknologier i fritidsverksamheten och hur kan detta relateras till digital kompetens i styrdokument
- Hur kan lärares erfarenheter tas tillvara och vilka goda exempel kan identifieras?

För att kunna besvara dessa frågor behöver vi samla in material genom intervju med lärare på fritidshem och eventuellt ta del av material från lärares dokumentation kring digitala teknologier i verksamheten. På ert fritidshem kommer studien att genomföras under perioden december 2018.

Vi vill med detta brev be er som lärare om tillåtelse att deltar i den intervju som ingår i examensarbetet. Alla lärare kommer att garanteras konfidentialitet. De fritidshem som finns med i undersökningen kommer inte att nämnas vid namn eller på annat sätt kunna vara möjliga att urskilja i undersökningen. I enlighet med de etiska regler som gäller är deltagandet helt frivilligt. Lärare har rättigheten att intill den dag arbetet är publicerat, när som helst välja att avbryta deltagandet. Materialet behandlas strikt konfidentiellt och kommer inte att finnas tillgängligt för annan forskning eller bearbetning.

Vad vi behöver från er är att ni skriver under detta brev. Sätt således ett kryss i rutan nedan om ni ger ert tillstånd till att delta i studien:

Som lärare på fritidshem godkänner jag härmed mitt deltagande i studien

Datum: \_\_\_\_\_

Lärares namn: \_\_\_\_\_

Har ni ytterligare frågor ber vi er kontakta oss på mail [xxx.xxx@gmail.com](mailto:xxx.xxx@gmail.com) eller [xxx.xxx@hotmail.com](mailto:xxx.xxx@hotmail.com)

Med vänliga hälsningar

Philip Rylander

Gustav Lindecrantz

Handledare för studien är: Louise Peterson

Kursansvarig lärare: Live Stretmo (Grundlärarprogrammet, inriktning fritidshem)

e-mail; [xxx.xxx@gu.se](mailto:xxx.xxx@gu.se)