



# Fritidshemmet som arena för IKT

En kvalitativ studie om fritidspedagogers inställning till IKT på fritidshemmet

Maria Norqvist

**Maria Norqvist**  
Vt 2015  
Examensarbete, 30 hp  
Magisteruppsats i pedagogisk yrkesverksamhet

## **Sammanfattning**

Syftet med denna studie har varit att försöka nå fördjupad kunskap om hur fritidspedagoger uttrycker att de arbetar med och hanterar elevernas upplevelser och erfarenheter av dataspel samt om hur fritidspedagoger ser på användningen av IKT i fritidshemmet. Inledningsvis skickades en kvalitativ enkät till alla anställda fritidspedagoger i en kommun. 103 av 246 kontaktade fritidspedagoger svarade. Enkäten kompletterades med intervjuer av fyra respondenter. Studien visar att fritidshemmet är en arena där fritidspedagoger samtalar med eleverna om deras upplevelser och erfarenheter av dataspel. Det framkommer även att fritidspedagogers åsikter om elevernas användning av IKT påverkar i vilken grad IKT-verksamhet förekommer på fritidshemmet. En slutsats som dras av studien är att användandet av IKT-på fritidshem skiljer sig åt på grund av olika förutsättningar och fritidspedagogers personliga åsikter om IKT. En fritidspedagog som är intresserad av IKT tenderar att låta IKT ingå i verksamheten medan en fritidspedagog som är mer negativt inställd tenderar att inte låta eleverna tillämpa och använda sig av IKT inom fritidshemmet.

Nyckelord: fritidshem, lärare i fritidshem, fritidspedagogik, informellt lärande, dataspel

## Innehållsförteckning

Inledning.....	4
Syfte och forskningsfrågor .....	4
Centrala begrepp.....	5
Bakgrund .....	5
Svenska fritidshem .....	6
Fritidshemmets arbetsätt .....	6
Fritidshemmet och IKT .....	7
Tidigare forskning.....	8
Fritidshem.....	8
Interaktion och gemenskap via dataspel.....	9
Lärande i fritidshem.....	10
Sammanfattning av tidigare forskning .....	11
Teoretiska utgångspunkter .....	11
Sociokulturell teori .....	11
Metod .....	12
Enkätundersökning .....	12
Urval .....	12
Genomförande.....	13
Analys av bortfall.....	13
Bearbetning av enkätresultaten .....	13
Intervjuer .....	13
Urval .....	13
Genomförande av intervjuerna.....	13
Bearbetning och analys av intervjuerna .....	14
Forskarens roll .....	14
Forskningsetik .....	14
Metoddiskussion.....	14
Resultat.....	15
Fritidshemmet som arena.....	15
Dataspelskultur .....	16
Planering.....	16
IKT-verksamhet på fritidshem.....	17

Dataspel .....	18
Lärande .....	18
Kommunikation .....	18
Möjligheter och hinder .....	19
Fritidspedagogers åsikter om IKT-verksamhet på fritidshem .....	19
Analys och diskussion .....	21
Slutsatser och vidare forskning .....	24
Litteraturförteckning .....	25
Bilaga 1 – Enkätmissiv	
Bilaga 2 – Enkät	
Bilaga 3 – Intervjuguide	
Bilaga 4 – Information om samtycke	

## Inledning

Fritidshemmet är en arena där ca 444 400 elever, från förskoleklass upp till årskurs 6 (6-12 år), vistas en stor del av sin dag (Skolverket, 2015). Trots fritidshemsverksamhetens omfattning är fritidshemmet ett av de områden som är minst beforskat i svensk skola. Denna problematik lyfts fram i kunskapsöversikten från Skolverket (Skolverket, 2011c) samt i Rohlin och Haglunds artikel som publicerades i nättidningen Skola & samhälle under våren 2014 (Rohlin & Haglund, 2014).

Utvecklingen när det gäller barns medieanvändning har uppmärksammats i rapporter från Statens Medieråd och visar att medieanvändningen går nedåt i åldrarna och att användandet av internet också ökar (Statens Medieråd, 2015a, 2015b). Det betyder att de flesta elever som vistas på fritidshemmen i stor utsträckning kommer i kontakt med internet, data- och TV-spel. Fritidshemmet har ett kompensatoriskt uppdrag (Skolverket, 2014a), vilket betyder att verksamheten på fritidshemmen skall sträva efter att uppväga skillnader i elevernas förutsättningar att tillgodogöra sig utbildningen.

Dunkels (2012) beskriver att unga och vuxna har olika typer av kunskap när det gäller informations och kommunikationsteknik (IKT) och att de två grupperna behöver ta del av varandras kunskaper.

Vuxna behöver lära sig mer om hur unga använder nätet och unga behöver få lite av de vuxnas livserfarenhet och livskunskap. Ett problem när man har två grupper som behöver utbyta kunskap är att hitta en arena där utbytet kan ske. (Dunkels, 2012. s. 102)

Den arena som Dunkels (2012) efterlyser finns att tillgå på fritidshemmen. De som arbetar på fritidshemmet har en unik verksamhet som bygger mycket på dialog och det informella lärandet (Andersson, 2013; Jensen, 2011; Skolverket, 2014a). I den dialogen och i det informella lärandet kan personal som arbetar i fritidshemmet finna utrymme för att kommunicera och diskutera hur eleverna kan hantera det de upplever av internet, data- och TV-spel. I min egen yrkesvardag som fritidspedagog har jag dock erfarit att många av mina kollegor ser användandet av informations och kommunikationsteknik (IKT) på fritidshemmet som negativt. Exempelvis menar man att eleverna sitter mycket stilla hemma med IKT och att fritidshemmet ska erbjuda rörelse för att väga upp detta.

Mot denna bakgrund är syftet med detta examensarbete att närmare undersöka hur en större grupp fritidspedagoger resonerar runt IKT i fritidshemmet med fokus på elevernas användning av dataspel samt hur fritidspedagogerna tillämpar IKT i fritidshemsverksamheten.

## Syfte och forskningsfrågor

Som tidigare framgått är syftet med denna studie att nå fördjupad kunskap om hur fritidspedagoger uttrycker att de arbetar med och hanterar elevernas upplevelser och erfarenheter av dataspel och i vilken utsträckning de ser fritidshemmet som en arena för elevers lärande med hjälp av IKT.

Följande forskningsfrågor ställs i denna studie:

- På vilka sätt uttrycker fritidspedagoger att fritidshemmet utgör en arena för möten och utbyten av elevernas erfarenheter av IKT?

- Hur möter fritidspedagogerna den kultur kring TV- och dataspel som återfinns i elevgruppen?
- Hur påverkas den planerade IKT-verksamheten av fritidspedagogernas syn på elevernas IKT-användning?
- Vilket syfte uttrycker fritidspedagogerna att de har med IKT-verksamheten på fritidshemmen?

## Centrala begrepp

I det här avsnittet definieras några för denna studie centrala begrepp. Beteckningen **fritidspedagog** kommer att användas genom hela denna uppsats. Samtliga som deltagit i denna studie är anställda som fritidspedagoger. Den formella examina som anges i examensbevis efter genomgången högskoleutbildning till fritidspedagog har ändrats ett flertal gånger genom årens lopp. Detta innebär vidare att yrkesbenämning och examina inte alltid är samma sak.

Barn som är inskrivna i fritidshemsverksamheten benämns som elev i de rådande styrdokumenterna så som Skollagen (SFS 2010:800), Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011 (Skolverket, 2011a) och i Skolverkets Allmänna råd med kommentarer Fritidshem (Skolverket, 2014a). Därför kommer begreppet **elev** att användas i den fortsatta framställningen om de barn som vistas på fritidshemmet, även om det fram till förändringen i den nuvarande Skollagen (SFS 2010:800) alltid beskrivits som barn och fortfarande är vanligt förekommande i dagligt tal.

Begreppet **IKT** som används i denna uppsats är en översättning från engelskans ICT som enligt Oxford dictionaries (2015) står för 'Information and communications technology'. Översatt till svenska blir det Informations- och Kommunikationsteknik. Begreppet IKT innefattar kommunikation och utgör ett samlat uttryck. I denna uppsats innefattar IKT alla typer av tekniska-digitala verktyg som kan användas på fritidshem så som datorer, iPads, Smartboard, Activeboard, digitalkamera, dokumentkamera med mera.

Begreppet **dataspel** används här för alla typer av spel på dator, TV-spel, internet, iPad eller smartphones. Idag har dataspel som tidigare fanns på CD-rom skivor ersatts av dataspel via internet eller så kallade appar. Appar är en förkortning av applikationer och det är de program eller spel som går att ladda ner till iPad eller smartphones.

I denna uppsats används begreppet **kultur** för att beskriva den kultur som finns i elevgruppen på fritidshemmet runt dataspel. Hur dataspelen är med och färgar elevernas samtal, lekar och skapande.

## Bakgrund

Det svenska fritidshemmet är i jämförelse med andra länder unikt i sin utformning. Danmark är det land som har fritidshem som närmast kan jämföras med de som finns i Sverige. Precis som Sverige har Danmark valt att ha högskoleutbildade pedagoger i verksamheten (Plantenga & Remery, 2013). Utanför Norden har verksamheten en större tonvikt på tillsyn. I USA har det de senaste åren utvecklats before- and after-school programs där innehållet i verksamheten

varierar beroende på vilken huvudman som driver programmet eller vilken sponsor som stödjer detsamma. En del av dessa program har tonvikt på att ge fördjupade baskunskaper eller ge läxhjälp. Vid några program ses aktiviteterna som ett komplement till skolan, där betoningen ligger på rekreation, berikade upplevelser och kreativitet inom olika konstformer (Haglund, 2009).

### **Svenska fritidshem**

Det svenska fritidshemmet har sina rötter i arbetsstugan som växte fram i slutet av 1800-talet. Under de år som gått sedan dess har verksamheten ändrats många gånger med olika styrning och olika betoningar på innehåll (Rohlin, 2012).

Fritidshemmets uppdrag har de senaste åren genomgått stora förändringar. I början av 1990-talet flyttade fritidshemmen in i skolans lokaler och från 1998 har verksamheten styrts av samma läroplan som den obligatoriska grundskolan. Grundskolan har en mer detaljerad styrning än fritidshemmet i form av kursplaner för de enskilda ämnena. I den nya Skollagen från 2010 har fritidshemmet fått en starkare styrning genom att omfattas av fler delar i lagen. Dessutom finns det formulerat en egen paragraf för fritidshemmets uppdrag (SFS 2010:800).

Fritidshemmet har förutom förändringar i styrning och lärarutbildning även genomgått stora förändringar sedan de ekonomiskt svåra åren under 1990-talet. I och med de ekonomiska neddragningarna har antalet elever i fritidsgrupperna ökat drastiskt. Den genomsnittliga fritidshemsgruppen har ökat från ca 18 elever 1990 till 41 elever 2014, samtidigt som personaltätheten minskat (Skolverket, 2000; 2015). Skolverket har vid upprepade tillfällen larmat om denna dystra utveckling, första gången i rapporten "Finns fritids?" (Skolverket, 2000). Skolinspektionen följde upp med en rapport om hur tillståndet på fritidshemmen i Sverige såg ut avseende "Kvalitet i fritidshem" som gavs ut år 2010. Skolverket gick ut med pressmeddelanden i samband med att de presenterade sin statistik för 2013 och 2014. Vid båda dessa tillfällen lyfter Skolverket upp samma problematik som i de ovan nämnda rapporterna (Skolverket, 2014b; 2015). Dessa förutsättningar försvårar för fritidspedagoger på en del fritidshem att bedriva en verksamhet med hög kvalitet och svara upp mot de intentioner som finns i styrdokumentet.

### **Fritidshemmets arbetssätt**

Skolverket (2011b) beskriver fritidspedagogik som kärnan i fritidshemsverksamheten. Arbetssättet i fritidshemmet har en grupporienterad utgångspunkt. Arbetet utgår från elevernas intressen och stor vikt läggs vid deltagande i meningsfulla och sociala sammanhang. Lek och skapande är viktiga inslag och det informella lärandet dominerar verksamheten (Skolverket, 2011b). Klerfelt och Haglund (2011) beskriver fritidspedagogik som ett område med många bottnar och de efterlyser mer forskning på detta område. "En stor del av fritidspedagogikens grunder är troligen 'tyst' i den bemärkelsen att den ofta är oformulerad och istället visar sig i praktisk handling" (Klerfelt & Haglund, 2011. s. 5). Däremot visar Saar, Löfdahl och Hjalmarsson (2012) att fritidspedagogerna i deras studie "tydligt upprepade, artikulerade och materialiserade en slags verksamhetsdiskurs" (ibid. s. 11). Saar et al. har genomfört intervjuer med fritidspedagoger som kompletterats med fältstudier som författarna beskriver som "explorativa studiebesök" (Saar et al., 2012. s. 5). Författarna har studerat fritidshemmet på verksamhetens egna villkor och inte utifrån skolan

som norm (Saar et al., 2012). De menar vidare att de vill utveckla föreställningen om didaktik och istället se betydelsen av ”kunskapsmöjligheter som kontinuerligt öppnas i praktikens flöde”. Författarna menar att utgångspunkten för pedagogiken i fritidshemmen bör tas i frågorna ”vad är detta?” och ”vad kan detta bli?” för att hitta vad som är möjligt att ”artikulera och ordna och ett *uppmärksammande* av hur aktiviteterna pågående skapar nya kunskapsmöjligheter för barnen” (Saar et al., 2012, s. 12).

Fritidshemmets verksamhet består av ett varierat utbud av aktiviteter så som idrott och rörelse både inne och ute, musik, skapande aktiviteter av olika slag, skogsupplevelser, styrda lekar, fria lekar, bygg- och konstruktionsaktiviteter, gruppstärkande aktiviteter, IKT, äventyr, spontana aktiviteter, snickra, rollekar, disco, maskerad, spel (brädspel, kortspel, dataspel). Verksamheten utgår från elevernas intressen och idéer. Det sociala samspelet är en stor del i verksamheten. Ackesjö och Landefrö (2014) har studerat hur sexåringar ser på de olika verksamheterna i förskoleklass och fritidshemmet. Eleverna i deras undersökning ger uttryck för att lärandet sker under tiden i förskoleklassen och fritidshemmet är arena för leken (Ackesjö & Landefrö, 2014). Elevernas upplevelser av dessa olika verksamheter vittnar om att lärandet på fritidshem är implicit, eleverna verkar inte vara medvetna om att de lär sig saker även i verksamheten på eftermiddagen. Detta kommer att fördjupas under tidigare forskning.

### **Fritidshemmet och IKT**

Fritidshemmet är en arena som, enligt Skollagen (SFS 2010:800), ska erbjuda en meningsfull fritid, rekreation och stimulera elevernas utveckling och lärande. Skolverket (2014a) skriver i de Allmänna råden för fritidshem att fritidshemmet bör inventera vilka behov och intressen som finns i den aktuella elevgruppen och ge möjlighet till nya och fördjupade kunskaper. Mycket av samspelet på fritidshemmet sker i dialog. I denna dialog kan lärande av skilda slag ske. I Skolverkets Allmänna råd poängteras att det ligger i personalens uppdrag att utgå från konkreta situationer och samtal : ”I fritidshemmet har personalen många möjligheter att utgå från situationer och samtal som uppstår i gruppen” (Skolverket, 2014a. s. 37). Det finns inget explicit skrivet i läroplanen om användandet av IKT på fritidshemmet. Däremot beskrivs uppdraget för verksamheten på följande sätt:

Skolan har i uppdrag att överföra grundläggande värden och främja elevernas lärande för att därigenom förbereda dem för att leva och verka i samhället. Skolan ska förmedla de mer beständiga kunskaper som utgör den gemensamma referensram alla i samhället behöver. Eleverna ska kunna orientera sig i en komplex verklighet, med ett stort informationsflöde och en snabb förändringstakt. (Skolverket, 2011a. s. 9)

Skolan ska ansvara för att varje elev efter genomgången grundskola...

- kan använda modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande (ibid. s. 13)

Fritidshemmet har med andra ord i uppdrag att bland annat arbeta med IKT. I en av den senaste tidens forskningsantologier om fritidshemmet skriver Sjöblom och Aronsson (2013) att lärare och pedagoger behöver ha fokus på samspelet mellan elever vid datorspel. De



menar att både skolan och fritidshemmet kan använda sig av “gruppen som social resurs för kritisk reflektion” (Sjöblom & Aronsson, 2013. s. 207).

## Tidigare forskning

I den följande texten presenteras dels tidigare forskning runt fritidshem, dels forskning om IKT i pedagogisk verksamhet som bedömts vara av relevans för denna studie.

### Fritidshem

En litteratursökning visar att det finns en mycket begränsad mängd vetenskapliga tidskrifter, nationellt och internationellt, som fokuserar enbart på fritidshemmet. Forskning som finns på området måste därför sökas i mer allmänna pedagogiktidskrifter, doktorsavhandlingar och i forskningsantologier. Det finns trots allt forskning att titta tillbaka på när det gäller fritidshem. Klerfelt och Haglund (2014) har i sin artikel sammanfattat den tidigare forskningen om fritidshem under följande teman: innehåll och aktiviteter i vardagsverksamheten på fritidshem, fritidspedagogers professionalism, konstruktionen av kunskap i lärarutbildningen mot fritidshem samt studier som jämför det svenska fritidshemmet med andra länders liknande verksamheter. Den mesta forskningen kretsar kring fritidspedagogens yrkesroll och konflikten som uppstod när fritidshemmet i mitten på 1990-talet flyttade in i skolans lokaler (Klerfelt & Haglund, 2014). Anderssons (2013) avhandling fokuserar på fritidspedagogernas yrkesroll och hur fritidspedagogers yrkesidentitet påverkades och eventuellt förändrades i samband med att fritidshemsverksamheten under 1990-talet flyttades in i skolan, som traditionellt sett präglas av en stark bedömningskultur. Dahl (2014) har i sin avhandling fokuserat på fritidspedagogernas arbete med elevernas sociala relationer. I hennes resultat skymtar fritidspedagogernas oro runt elever som har intresse av digitalteknik och virtuella världar.

På senare tid har många svenska forskare som fokuserar på fritidshemmet bidragit till flera forskningsantologier som beskriver fritidshemmets pedagogik, verksamhet och didaktik (Klerfelt & Haglund, 2011; Pihlgren, 2011; Pihlgren, 2013). I en av dessa beskriver Aronsson (2011) bland annat att datorspelande har varit ett minerat område i den samtida samhällsdebatten. Åsikterna har varierat från en mycket positiv och nästan romantisk inställning, till en mycket kritisk. Hon menar vidare att det kan ”vara värt att analysera vad dataspel innebär i barns liv” (Aronsson, 2011. s. 284). Dunkels (2007), en annan forskare i den offentliga debatten, menar att vi behöver överbrygga distansen mellan unga och vuxna när det gäller IKT. Hon för fram att vuxna behöver bli varse att IKT är nytt och att vi vuxna måste komma till insikt om att vi är gamla. Vi måste också förstå att IKT är ett redskap och att de unga ser det som just detta. Dunkels (2012) efterlyser i sin bok, ”Vad gör unga på nätet?”, en arena där utbyte av kunskaper och erfarenheter kan ske mellan unga och vuxna. Falkner (2007) ser också att det finns ett ”groende frö” till att bli en världsmedborgare i de datorspelande ungdomarna, men för att fröet ska kunna växa krävs ett pedagogiskt sammanhang. Att som pedagog ta till vara de datorspelandes erfarenheter och utmana denna erfarenhet med det som är främmande för dem.

Att som lärare och elev i ömsesidighet öppna sig för det som är främmande, i mig själv och hos den andre, och genom det få möjligheten att tolka och nå en utökad förståelse. Att

bortse från, eller till och med förkasta barns och ungas erfarenheter av till exempel datorspelande, är att kväva detta groende frö. (Falkner, 2007. s. 243)

Sjöblom och Aronsson (2011) diskuterar om det inte är dags att flytta fokus från själva spelen till barns och ungdomars datspelande. De förordar att i stället sätta fokus på samspelet som sker via datspel. De påtalar att både fritidshem och skola kan ”utnyttja gruppen som social resurs för kritisk reflektion” (ibid. s. 207).

Klerfelt (2007) har i sin avhandling tagit utgångspunkt i ett sociokulturellt perspektiv. Hon har genom deltagande observationer som kompletterats med samtal med barn och pedagoger, kontinuerliga besök, dagböcker och dokumentation av barnens skapande studerat länken mellan mediakultur och den pedagogiska praktiken. Klerfelt menar att det bland personal i fritidshemmet ofta saknas tillräckliga kunskaper om hur och till vad man kan använda datorer; hon påvisar också att tillgången till datorer är begränsad. Klerfelts observationer av barns och elevers gemensamma skapande vid datorer visar i sin helhet att skapandet bidrar till utveckling av kunskaper hos deltagarna. Det gemensamma lärande som sker förklaras av Klerfelt med hänvisning till Vygotskys sociokulturella teori om individens proximala utvecklingszon, det vill säga den zon ”där möjligheter för appropriering av betydelsebärande symboliska system sker genom kommunikation mellan barnet och pedagogen, medierad av datorn” (Klerfelt, 2007. s. 106). Lecusay (2014) har genom etnografiska fältanteckningar och videofilmade observationer studerat hur en elev på ett amerikanskt After-school program interagerar med en vuxen när de spelar ett datorspel. Liknande Klerfelts resonemang, beskriver Lecusay (2014) i sin studie att aktiviteter där både vuxna och unga deltar skapar en högkvalitativ interaktion som man kan likna vid den som inom den sociokulturella teorin kallas för den proximala utvecklingszonen. Ett mer utvecklat resonemang runt dessa sociokulturella begrepp finns beskrivet under avsnittet teoretiska utgångspunkter i denna uppsats.

### **Interaktion och gemenskap via datspel**

Aronsson (2011) beskriver att elever på fritidshem ofta bygger upp en så kallad ”spontan praktikergemenskap” (Aronsson, 2011. s. 297) genom att elever pratar, ritar och leker kring tidigare spelade datorspel. I en av de andra antologierna om fritidshem skriver Sjöblom och Aronsson (2011) ett kapitel om datorspel och socialt samspel. De menar att det kanske är just samspelet kring datorn som kan vara utvecklande jämfört med själva datorspelet i sig. De beskriver och analyserar interaktionen ”i och kring spelande, så som det förekommer i barns och ungdomars fritidsmiljöer” (Sjöblom & Aronsson, 2011. s. 193). De anger även att man kan ”förstå datspelande som ett deltagande i en specifik *praktikergemenskap*” (ibid. s. 193). Aronsson (2011) trycker på vikten av att ha en vuxen på plats som startar de spontana lärprocesserna i barngruppen hon ser också datorn som ett oöverträffat verktyg för samarbete kring skapande och att elevernas engagemang i äventyrsspel gör ”att samarbetet sträcker sig långt utanför spelandet” (ibid. s. 297). Falkner (2007) har i sin avhandling sökt förstå gymnasieungdomars datspelande utifrån dess egna betingelser. Hon visar på datspelandets bildande mening, sociala mening och kulturella mening. Falkner (2007) beskriver att de datspelande ungdomarna har en gemenskap och vänskap mellan varandra som gör att de ”i dialog och ömsesidighet med andra få uppleva och utöva både självaktning och aktning om

andra. I datorspelsgemenskapen finns möjlighet för spelare att känna både 'jag kan' och 'jag har ett värde'" (ibid. s. 227-228). Klerfelt (2007) påtalar att om man förenar den pedagogiska praktiken med barns mediakulturer sätter det igång förändringsprocesser och att det även innehåller en "potential för meningsskapande" (Klerfelt, 2007. s. 105).

Sjöblom och Aronsson (2011) menar att när fritidshem tar in datorspel i sin verksamhet betyder det att de också "importerar" olika spelkulturer. Spelkulturer definieras av författarna som det sätt som spel brukar spelas på. Även Lecusay (2014) ser i sin studie en kultur i samband med datorspel. Han påpekar att det skapas lokala kulturer kring dataspel på de After-school programs där man arbetar med detta. Han ser även att lärande sker tillsammans med äldre elever där en yngre elev kan få stöd och hjälp men även bli motiverad (ibid. 2014).

### **Lärande i fritidshem**

Trots att lärande i sig inte är starkt förknippat med fritidshemmet har flera forskare kommit fram till att lärande sker i verksamheten på fritidshemmen (Klerfelt, 1999; Elofsson, 2008; Bardon, 2008; Jensen, 2011; Broström, 2015). På fritidshemmet förekommer lärande i många olika situationer, en del är strukturerade av fritidspedagoger och andra situationer är mer "fria". Jensen (2011) beskriver många olika typer av lärande som kan ske på fritidshem. Han menar vidare att fritidshemmets verksamhet domineras av det informella lärandet. Det informella lärandet beskrivs av Jensen (2011) som det lärande som sker spontant, det styrs inte av scheman och andra yttre ramar som till exempel planerade lektioner. Intresset hos individen är det centrala och graden av reglering är det som skiljer det informella lärandet från det formella lärandet. Det informella lärandet utgår ifrån tre aspekter; individens intresse att lära sig, individens avsikt att lära sig något samt att det är frivilligt. Det sker genom jämställda samtal mellan individer och det är typiskt när vi lär oss genom praktisk handling. Vi är inte medvetna om att vi lär oss i dessa sammanhang, lärandet är implicit. Jensen (2011) konstaterar att lärande i allmänhet dock är starkt förknippat med skolan och det mer formella lärandet.

Fritidshemmets verksamhet bygger på interaktion och det i sin tur förutsätter en väl fungerande kommunikation. Samtalet har en mycket stor betydelse för lärandet på fritidshemmet (Klerfelt, 1999). I de allmänna råden för fritidshem för Skolverket (2014a) fram att leken har en central plats i fritidshemmets verksamhet. Leken kan skapa en meningsfullhet för eleverna (Skolverket, 2014a). Knutsdotter Olofsson (2010) menar att barn som leker lär sig omedvetet och att det kan vara svårt att sätta ord på lärandet i efterhand. Hon påtalar vidare att barn utvecklar sin kommunikativa förmåga på olika nivåer med hjälp av leken. Broström (2015) beskriver fritidshemmet som en arena för lärande där eleverna tillåts vara aktiva och får möjlighet att undersöka och experimentera. Broström (2015) beskriver vidare att eleverna ingår i en "social praxisgemenskap" där eleven lär sig av det sociala samspelet genom att iaktta och kommunicera med andra elever och fritidspedagogerna. I studien som Bardon (2008) gjort visar hon att det elever lär sig på fritidshemmet kan användas på en gång i praktiken men det är även viktig kunskap i framtiden "när de ska skapa relationer, arbeta och förhålla sig till övriga samhället" (Bardon, 2008. s. 46).

Eleverna lär sig även genom "väglett deltagande" som sker när fritidspedagogen använder sig själv som förebild i verksamheten antingen genom att plocka fram material som hen börjar

arbeta med och eleverna ansluter till aktiviteten allt eftersom eller när fritidspedagogen låter sig involveras i elevernas egna aktiviteter (Broström, 2015).

### **Sammanfattning av tidigare forskning**

Sammanfattningsvis kan vi se att flera forskare anser att vuxna behöver omvärdera sin inställning till barn och ungdomars dataspelande. Fritidshemmet är beforskat till viss del, men för denna studie har även närliggande forskning använts för att täcka in användandet av IKT. Forskare som studerat dataspelande barn och ungdomar visar att gemenskap och interaktion skapas mellan barn och ungdomarna kring dataspelen. Några forskare är inne på att det skapas lokala kulturer runt dataspel eller spelkulturer som följer med in i fritidshemsverksamheten. Även om lärande inte är starkt kopplat till fritidshemmets verksamhet har flera forskare kommit fram till att lärande sker även under tiden eleverna vistas på fritidshemmet. Det informella lärandet är dominerade på fritidshemmet och interaktion och kommunikation fyller en stor funktion.

### **Teoretiska utgångspunkter**

Denna studie fokuserar på hur fritidspedagoger beskriver att de eventuellt kommunicerar med elever på fritidshemmet när det gäller elevers upplevelser och erfarenheter av internet, TV- och dataspel. Detta görs genom att studera fritidspedagogens roll i IKT-arbetet, hur detta planeras, om pedagogerna samtalar med eleverna om deras upplevelser av dataspel och i så fall vad de samtalar om. Eftersom tonvikten i denna studie ligger vid kommunikationen och samspelet mellan eleven och fritidspedagogen har det sociokulturella perspektivet på lärande funnits vara en adekvat teoretisk utgångspunkt. På fritidshemmet sker lärandet genom interaktion och kommunikation mellan elev och pedagog och även mellan elever i större och mindre grupper. Lärandet som förekommer på fritidshemmet karaktäriseras ofta av att vara ett samlärande, socialt/kulturellt lärande och informellt lärande (Johansson, 2011) och integreras i de vardagliga aktiviteterna samt det som individen upplever på fritidshemmet eller i andra sammanhang.

### **Sociokulturell teori**

I ett sociokulturellt perspektiv på lärande ses samarbete och interaktion mellan människor som grundläggande för att lärande ska ske; ”kunskap konstrueras genom samarbete i en kontext” (Dysthe, 2003. s. 41).

Både Dysthe (2003) och Säljö (2014) beskriver att kommunikativa processer är en viktig del i människors lärande och utveckling. Genom att ta del av andras erfarenheter till exempel genom att lyssna till vad andra talar om och hur de ser på världen kan individen ta till sig av kunskaper och färdigheter. Det centrala i sociokulturellt perspektiv är kommunikationen vilket utgör länken mellan eleven och omgivningen (Säljö 2014). Den i särklass viktigaste lärmiljön enligt Säljö (2014) är den vardagliga interaktionen och det naturliga samtalet.

Andra centrala delar i det sociokulturella perspektivet är den proximala utvecklingszonen och individens så kallade appropriering av kunskap. Vygotsky (1978) definierade den proximala utvecklingszonen som ”avståndet” mellan vad en individ kan prestera ensam, utan stöd å ena sidan, och vad en person kan prestera ”under adult guidance or in collaboration with more

capable peers” (Vygotsky, 1978. s. 86) å den andra. Man skulle kunna säga att en intresserad vuxen skulle kunna hitta den enskilde elevens utvecklingszon samtidigt som den vuxne visar sin egen utvecklingszon för eleven vilket gör att de kan lära mycket av varandra.

Den proximala (närmaste) utvecklingszonen beskrivs av Säljö (2014) som ett dynamiskt sätt att se på människors lärande och utveckling. Vi människor befinner oss i ständig utveckling och förändring, i varje situation tillägnar vi oss kunskaper från samspelet med andra människor i vår omgivning. Appropriering av kunskap beskrivs som den möjlighet vi människor har att ta del av andras kunskaper i samspelssituationer. Människor ses här som ständigt på väg att ta till sig nya former av kunskaper med stöd av det som man redan kan (Säljö, 2014).

Som tidigare nämnts beskriver Dunkels (2007) att unga och vuxna har olika kunskaper när det gäller IKT. Unga har kunskap om hur IKT kan utnyttjas och vuxna har både kunskap och erfarenhet av livet. Hon menar att: “Vuxna behöver lära sig mer om hur unga använder nätet och unga behöver få lite av de vuxnas livserfarenhet och livskunskap” (Dunkels, 2012. s. 102). Det Dunkels beskriver i detta citat kan kopplas samman med den proximala utvecklingszonen. Här kan både den vuxne och den unga utvecklas och lära med hjälp av kommunikation. Säljö (2014) menar att lärande och utveckling sker genom att individen deltar i sociala praktiker och att det först sker på en kollektivnivå och utifrån detta sker sedan ett lärande och en utveckling på individnivå. I Lärande i praktiken för Säljö (2014) ett resonemang runt den nya tekniken som finns att tillgå och hur lärandet påverkas av detta. Han menar att lärandet förändras från reproduktion av kunskap till ett lärande med mer inslag av skapande. Det ändrar förutsättningarna för lärandet och samtidigt som IKT löser problem så skapas problem. Men trots att förutsättningar och verktyg för lärande utvecklas över tid kommer alltid kommunikationen mellan nybörjaren och den mer livserfarne alltid att behöva pågå (Säljö, 2014). Vid den kommande analysen av resultatet kommer indikationer på denna typ av kommunikation att vara väsentliga. Utan kommunikation och interaktion sker, enligt det sociokulturella perspektivet, inget lärande.

## **Metod**

Ansatsen i denna studie är kvalitativ. Metodvalet för denna studie blev inledningsvis att göra en enkät och därefter gjordes intervjuer. Detta valdes för att ta reda på om fritidspedagogerna arbetar med IKT överhuvudtaget och om de gör det återstod frågan att ta reda på om och i så fall hur de samtalar med eleverna på fritidshemmet när det gäller deras upplevelser och erfarenheter av internet och TV- och dataspel. Datainsamlingen inleddes med ett utskick av en enkät (Bilaga 2) till fritidspedagoger i en medelstor kommun i Sverige.

## **Enkätundersökning**

### **Urval**

Inför enkätutskicket kontaktades en tjänsteman på skolkontoret i den aktuella kommunen. På detta sätt erhöles kontaktuppgifter i form av e-postadresser till alla tillsvidareanställda fritidspedagoger.

## Genomförande

Enkäten utarbetades utifrån studiens syfte och frågeställningar. Den utformades med många öppna frågor och även följdfrågor. Syftet med de öppna frågorna och följdfrågorna var att svaren skulle kunna analyseras kvalitativt. Enkäten var webbaserad och gjordes med hjälp av Google Documents formulärfunktion. Detta är ett enkelt och kostnadseffektivt sätt att arbeta med enkäter. Utskick via e-post gjordes i början av januari 2015 med en första påminnelse två veckor senare samt en andra påminnelse ytterligare tio dagar senare. I det första utskicket fanns ett enkätmissiv (Bilaga 1). Enkäten skickades till alla 246 tillsvidareanställda fritidspedagoger i den aktuella kommunen.

## Analys av bortfall

Bortfallet från enkäten består delvis i att några av de som fick utskicket har hört av sig via e-post och meddelat att de är föräldralediga, några arbetar inte inom fritidshemmet, trots att de är anställda som fritidspedagoger. De arbetar i dag i förskolan av olika anledningar. En del av bortfallet kan bero på att många av fritidspedagogerna inte anser att de arbetar med IKT och därför väljer att inte besvara enkäten. Ytterligare en orsak kan också vara att de inte anser sig ha tid till eller ser någon personlig vinning med att besvara enkäten.

## Bearbetning av enkätresultaten

Sammanställningen av enkäten görs automatiskt i Google drive. Den sammanställningen har sedan exporterats till Excel. De kvantitativa enkätsvaren har analyserats med hjälp av en korrelationstabell vilket inte indikerade några oväntade samband mellan de olika svaren. De många fritextsvaren på enkätens öppna frågor har analyserats genom noggrann läsning och genom att gruppera dem i olika kategorier utifrån de teman som kunde utläsas av svaren.

Efter att ha överblickat enkätsvaren beslutades att i denna studie fokusera på hur fritidspedagoger diskuterar med eleverna på fritidshemmet om deras upplevelser och erfarenheter av dataspel. Valet gjordes dels för att begränsa studien samt för att enkätresultatet visade att den största gruppen av eleverna på fritidshemmen (elever i åldern 6-9 år) inte använder sociala medier i någon större utsträckning.

## Intervjuer

### Urval

Efter en första överblick av enkätresultaten beslutades att komplettera enkätresultatet med några intervjuer. Den sista frågan på enkäten var om respondenterna kunde tänka sig att ställa upp på en intervju inom samma ämne om det skulle behövas. Elva personer ställde sig positiva till att delta i eventuella intervjuer. Fyra av dessa valdes ut och kontaktades för att göra en intervju. En av dem valdes på grund av att hen var den enda som var lite negativt inställd till hur IKT-användningen i samhället i stort tagit över från "verkliga saker". De övriga tre valdes med hjälp av lottdragning.

## Genomförande av intervjuerna

Enligt Cohen, Manison och Morrison (2011) finns det många olika typer av intervjuer. För denna studie valdes semistrukturerade intervjuer (Creswell, 2009). Kvale och Brinkmann (2013) menar att det kan vara klokt att tematisera intervjustudien, på detta sätt klargör man

syftet med studien. Intervjuguiden (Bilaga 3) tematiserades utifrån syftet och frågeställningarna för studien. Kontakt med de som valts ut för intervjuerna togs dels via e-post, dels via telefon beroende på vilken kontaktuppgift de angivit i enkätsvaret. I kontakten med varje person beslutades det om dag, tid och plats för intervjun. De blev också informerade om att intervjun skulle komma att spelas in. Vid själva intervjutillfället fick de läsa igenom ett informationsblad om de forskningsetiska principerna (Bilaga 4) samt skriva under densamma. Längden på intervjuerna varierade mellan 26 minuter och en timme och fem minuter.

### **Bearbetning och analys av intervjuerna**

Intervjuerna spelades in för att möjliggöra upprepade genomlysningar och transkribering. Intervjuerna har lyssnats igenom i sin helhet och därefter transkriberats. Utskrifterna av intervjuerna har sedan genomgått noggranna genomläsningar. Svaren har tematiserats runt samma teman som för fritextsvaren i enkäten.

### **Forskarens roll**

För att svara upp mot de etiska riktlinjerna för god kvalitativ forskning (Vetenskapsrådet, 2002) har jag försökt förhålla mig så öppen som möjligt. Jag är utbildad fritidspedagog och verksam inom yrket sedan 19 år tillbaka, jag är även fackligt engagerad sedan många år tillbaka. Detta gör att jag har en förståelse för det som fritidspedagogerna beskriver både i enkätsvaren och i intervjuerna. Eftersom jag arbetat som fritidspedagog i många år innebär det att jag även har insikt i hur mina kollegor diskuterar runt IKT:s vara eller icke vara på fritidshemmet. Det är detta som i grunden gjorde mig intresserad för att titta närmare på denna del av fritidshemmets verksamhet. Samtidigt som jag har en förståelse och insikt om arbetet på fritidshemmet är det också viktigt att vara medveten om att jag ibland behöver fråga lite extra för att inte lägga in egna tolkningar i intervjupersonernas svar. Kvale och Brinkmann (2013) menar att forskningens kvalitet beror på integriteten hos forskaren och detta förstärks när insamlingen av det empiriska materialet görs med hjälp av intervjuer.

### **Forskningsetik**

Arbetet med denna uppsats bygger på respekt för de människor som deltar i de undersökningar som gjorts (Johansson & Svedner, 2010), här ingår bland annat att inte lämna ut en respondent eller intervjuperson som individ. I enlighet med Vetenskapsrådets forskningsetiska principer (2002) formulerades ett enkätmissiv (Bilaga 1) om studiens syfte med information om anonymitet för respondenterna i denna uppsats. I det system som enkäten är utformad i finns ingen möjlighet att spåra vem som svarat vad. Intervjuerna föregicks av ett informerat samtycke (Bilaga 4) där intervjupersonernas rättigheter kommunicerades (Vetenskapsrådet, 2002).

### **Metoddiskussion**

Insamlandet av det empiriska materialet för denna studie omfattar 103 tillsvidareanställda fritidspedagoger i en medelstor kommun i Sverige. Enkäten riktades till 246 tillsvidareanställda fritidspedagoger. Av dessa har 103 svarat på enkäten, vilket ger en svarsfrekvens på 42%. Detta kan tolkas som en relativt god svarsfrekvens eftersom den ofta blir lägre när man använder sig av webbaserade enkäter (Trost, 2012). Bortfallet bland de

tillfrågade kan ha berott på exempelvis ämnet för denna studie, eller att somliga upplever att de inte arbetar aktivt med IKT på fritidshemmet och därför valde bort att svara. Jag hade gärna önskat att de svarat ändå för att få ett bredare underlag att analysera.

I kvalitativ forskning ställs höga krav på att ”forskaren hela tiden har ett reflexivt förhållningssätt” (Fejes & Thornberg, 2015. s. 261). Genom hela processen av denna studie har jag reflekterat över mina val av metod. Under utarbetandet av frågor till enkäten och intervjuerna har jag övervägt formuleringar och svarsalternativ för att minimera missförstånd av frågorna samt för att inte låta min förförståelse ”färga” frågorna. Innan enkäten skickades ut gjordes en pilotstudie där några personer fick i uppdrag att besvara enkäten och komma med förslag på ändringar, allt för att öka studiens validitet (Bell, 2006; Cohen et al., 2011). Jag har under hela processen varit väl medveten om att min yrkesbakgrund kan utgöra både en möjlighet av insikt men även ett hinder. Med anledning av detta ombads några personer som inte är verksamma inom fritidshemmet att ge synpunkter på enkätfrågorna. Utifrån deras synpunkter förtydligade jag några frågor. Intervjufrågorna diskuterades och bearbetades tillsammans med min handledare. Under intervjuerna ställdes följdfrågor för att klargöra om jag tolkat den intervjuades svar på ett korrekt sätt.

## Resultat

I detta avsnitt presenteras resultatet av den enkät och de intervjuer som gjorts för denna studie. Svaren har tematiserats och under varje temarubrik återfinns resultat från både enkäten och intervjuerna som gjorts för denna studie. När det i texten hänvisas till de som besvarat enkäten används respondenter som benämning. När citat förekommer hänvisas de till respondent samt en siffra detsamma gäller för de intervjuade. För att inte röja de intervjuades identitet eller kön används pronomenet hen.

### Fritidshemmet som arena

Två av respondenterna i enkäten uttrycker att fritidshemmet är en arena som kan ge eleverna möjlighet att utveckla sina kunskaper med hjälp av IKT. En av dem för ett vidare resonemang om att de som arbetar i fritidshemmet inte har samma kunskaper som eleverna och tvärt om, men att de två grupperna kan lära av varandra. Den andra respondenten beskriver fritidshemmet som en arena där det finns vuxna som eleverna kan lära av och prata med.

Via respondenternas svar i enkäten framkommer att eleverna spelar många olika typer av dataspel. De spel som nämns oftast är Minecraft och Movie Star Planet (MSP). Många spel passar elevernas ålder men det framkommer även att eleverna spelar spel som de inte har åldern inne för till exempel Grand Theft Auto (GTA). Alla respondenter anger att de på fritidshemmet har uttalade regler runt vilka spel som får förkomma på fritidshemmet. Men om eleverna får spela till exempel GTA hemma för föräldrarna kan det vara något som märks även på fritidshemmet.

De fyra intervjupersonerna beskriver alla fritidshemmet som en arena där samtal förs om elevers upplevelser av olika dataspel. Man lyfter fram att elever ibland berättar att de spelat spel som de upplever som obehagliga och att de då ofta samtalar om vad eleven upplevt som obehagligt, åldersgränser på spel och varför det finns åldersgränser. ”Många gånger kommer



det ju fram att det inte är en positiv upplevelse att spela det här spelet (GTA, min anmärkning)” (Intervjuperson 3). Tre av de intervjuade beskriver att eleverna bearbetar sina upplevelser av dataspel genom att rita, prata och leka. De berättar vidare att när eleverna gör detta fångar de upp det genom att som fritidspedagog intresserar sig för vad eleverna leker, ritar och uttrycker och att det då uppstår en dialog mellan dem och eleven. ”Man hör ofta att de pratar om spel. Då fiskar man upp det, för jag är nyfiken i mitt jobb” (Intervjuperson 4).

## Dataspelskultur

En av respondenterna skriver i ett av fritextsvaren

De digitala medierna utgör en stor del av barns sociala kultur. Idag tar många barn del av medieutbudet på internet. Det kräver vägledning från vuxna. Det är viktigt att finnas där som stöd och bollplank (Respondent 12)

En av intervjufrågorna var på vilket sätt intervjupersonerna möter den kultur som finns i elevgruppen när det gäller TV- och dataspel. ”Ja, som fritidspedagog att vara en god förebild. Sitta ner och prata när det kommer upp någonting. Att vara en god lyssnare” (Intervjuperson 1). Intervjuperson 2 hade svårt att svara på denna fråga utifrån fritidshemmets verksamhet. Men hen beskrev mycket tydligt hur spelkulturen diskuterades med de äldre eleverna där hen arbetade under skoltid. Intervjuperson 3 beskrev att hen visar sitt intresse för vad eleverna pratar om.

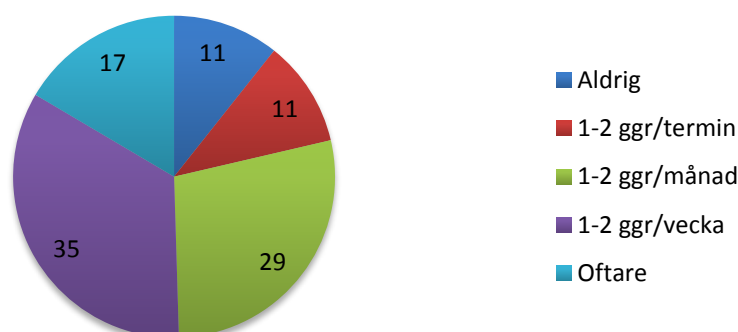
Jag försöker vara ganska öppen, jag försöker lyssna och när jag hör att de pratar med varandra om spel och så om jag tycker att det känns som ett bra läge så kanske jag slår mig ner och frågar lite extra (Intervjuperson 3)

Intervjuperson 4 anser att det gått överstyr i samhället vad gäller användandet av IKT och beskriver sig själv som en ”balanserare”, ”då tänker jag att då ska fritidshemmet vara balansen, alternativet” (Intervjuperson 4).

## Planering

51 av de svarande fritidspedagogerna uppger att de bedriver någon form av planerad IKT-verksamhet på fritidshemmet. Jämfört med att 87 respondenter anger att de arbetar med IKT på fritidshemmet. 94 svarande anser att fritidshemmet bör arbeta med IKT. Tre av de fyra intervjuade anger att de bedriver planerad IKT-verksamhet. Enligt både fritextsvaren i enkäten och intervjuerna framkommer att denna planerade verksamhet kan se mycket olika ut på olika fritidshem. Allt från att personalen valt att inte arbeta med IKT utan arbetat med att stärka eleverna i det sociala samspelet och i leken till att arbeta aktivt med IKT på olika sätt en eller flera gånger per vecka. På frågan om hur ofta de arbetar med IKT på fritidshemmet anger 52 respondenter att de arbetar med IKT en till två gånger i veckan eller oftare och 29 anger att de arbetar med det en till två gånger per månad, se Figur 1.

## Hur ofta arbetar fritidspedagoger med IKT på fritidshemmet?



Figur 1. Fritidspedagogers arbete med IKT på fritidshemmet.

19 respondenter anger i fritextsvaren att de arbetar med dataverkstad, dataskapande eller IT-kul som en återkommande aktivitet varje vecka och fyra anger att denna aktivitet återkommer en till två gånger per månad. Men som framgår av Figur 1 är det fler som arbetar med IKT i denna utsträckning, men de har i fritextsvaret inte uttryckt att de kallar verksamheten något speciellt. Tre beskriver att de arbetar med teman eller projekt där IKT kan ingå som en del. I de fyra intervjuerna framträder också denna variation. Intervjuperson 4 beskriver att de inte bedriver någon planerad IKT-verksamhet, men att eleverna har möjlighet att låna datorer och spela pedagogiska spel på skolplus.se. Hen berättar vidare att de i arbetslaget kommit överens om att eleverna inte ska sitta en och en utan samarbeta vid datorerna eller koppla upp datorn mot Activeboarden för att på så sätt kan flera elever interagera med varandra i spelet. Intervjuperson 2 berättar att årskurs två arbetar med att göra en fritidstidning och dokumentation med hjälp av bilder i liten skala. På fritidsavdelningen där intervjuperson 4 arbetar har de ett sagotema där de använt sig av iPad för att dokumentera elevernas påhittade sagor genom att spela in dem. De har också letat bilder med hjälp av iPad. Eleverna har fått skriva sina sagor på dator.

En eftermiddag i veckan har vi så kallad datatid. Då ser det lite olika ut men oftast så är det så att de får jobba halva tiden med pedagogiska spel som elevspel och skolplus andra halvan får de göra vad de vill inom ramar. Sedan får de alltid jobba med att skriva sagor på datorer och göra sagor på iPad (Intervjuperson 1)

### IKT-verksamhet på fritidshem

Verksamheten med IKT ser olika ut på olika fritidshem. Utifrån enkätsvaren ses hela spännvidden mellan att man anger att man inte arbetar med IKT över huvud taget till att man jobbar aktivt med det varje vecka. Tre av fritidspedagogerna beskriver i enkätsvaren att de anser att elever i olika åldrar har olika behov av verksamheter – de uttrycker att de yngre eleverna på fritidshemmet (förskoleklass och årskurs ett) har större behov av att utveckla det sociala samspelet och leken och att de äldre eleverna från årskurs två och uppåt kan arbeta mer med IKT. De fyra personerna som intervjuats anger ungefär samma spridning som

enkäten, från att ha datatid en gång i veckan till att datorer eller iPads används i temaarbeten eller till att plockas fram efter elevernas önskemål.

### Dataspel

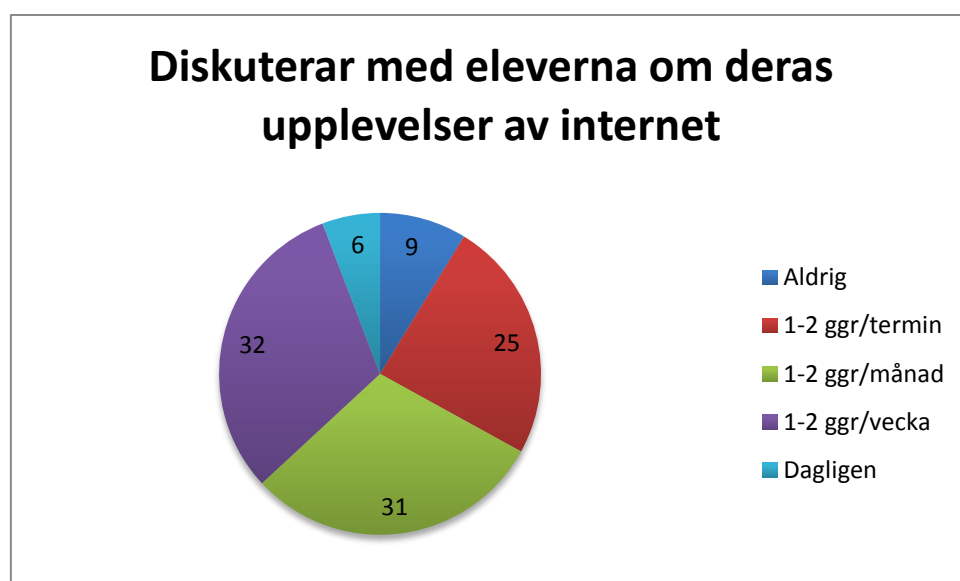
42 av fritidspedagogerna anger i enkäten att eleverna på fritidshemmet spelar spel på dator, iPad eller TV-spel under verksamheten på fritidshemmet. Spelen som finns till iPad kallas för appar. Man använder sig av olika pedagogiska appar där eleverna tränar språkinläring, bokstäver, matematik och mycket mer. När eleverna spelar på datorn på fritidshemmet används ofta pedagogiska spel på internet så som elevspel.se, nomp.se och skolplus.se. TV-spel som kan förekomma på fritidshem är ofta av den typ där flera elever kan delta i spelet samtidigt eller att den som spelar spelet ska röra sig i ett visst mönster för att få poäng till exempel i olika typer av sport- och dansspel.

### Lärande

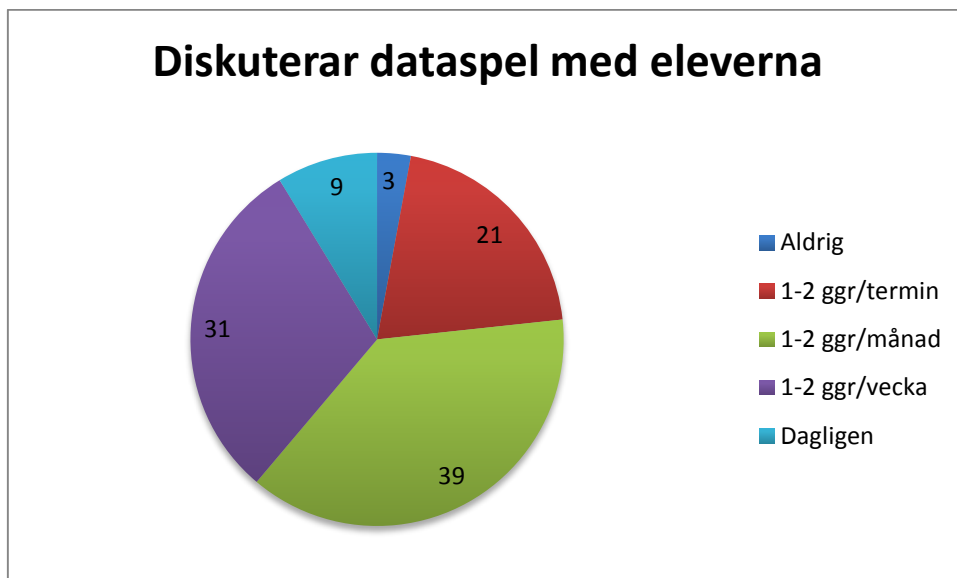
I enkäten efterfrågades inte om fritidspedagogerna såg något lärande. Men i fritextsvaren ger de uttryck för att ett visst lärande ändå sker. Lärandet som respondenterna vittnar om är av teknisk natur, samspel, värdegrundsfrågor och även att eleverna lär sig matematik eller svenska via pedagogiska spel. De intervjuade frågades om de såg något lärande på fritidshemmet då det gällde IKT. Alla fyra uttryckte att de kunde se ett lärande hos eleverna. "Självklart sker det ett lärande. Det sker alltid ett lärande. Informella som formella" (Intervjuperson 1), "Ja, hela tiden. De lär sig ju av varandra" (Intervjuperson 4).

### Kommunikation

Alla fyra intervjupersonerna uppger att de kommunicerar med eleverna runt elevernas upplevelser av dataspel, men även att eleverna kommunicerar med varandra genom att lära av varandra. Eleverna berättar för varandra hur de ska gå tillväga för att klara en viss nivå i ett spel eller hur de ska skapa något i till exempel Minecraft. I enkäten framkommer att fritidspedagoger i stor utsträckning pratar och diskuterar med eleverna när det gäller elevernas upplevelser och erfarenheter av internet och dataspel, Figur 2 och 3.



**Figur 2.** Hur ofta fritidspedagoger diskuterar med eleverna om deras upplevelser av internet.



**Figur 3.** Hur ofta fritidspedagoger diskuterar med eleverna om deras upplevelser av dataspel.

### Möjligheter och hinder

De fritidspedagoger som besvarat enkäten och de fyra intervjupersonerna ser både möjligheter och hinder för fritidshemmet att arbeta med IKT. Det ser mycket olika ut på olika fritidshem vilket kan vara orsaken till att det som en del upplever som ett hinder kanske inte är ett hinder för någon annan.

Många av fritidspedagogerna beskriver att fritidshemmet har möjligheter att arbeta med IKT, och de beskriver hur de arbetar med IKT på fritidshemmet idag. Det tyder på att det finns möjligheter i form av tid, kunskaper och tillgång till teknik på en del av fritidshemmen.

De hinder som lyfts fram är bristen på tid, både att vistelsetiden för eleverna på fritidshemmet är kort och att fritidspedagogerna inte har tid att sätta sig in i tekniken samt brist på pengar och resurser. I enkäten efterlyser tre av respondenterna mer fortbildning på området. Ett annat hinder kan vara tillgången på teknisk utrustning. På några fritidshem beskriver respondenterna att datorvagnar och iPads finns under skoltid, men eftersom fritidshemmet ligger i en annan del av skolområdet är det inte möjligt att låna dessa på eftermiddagstid då fritidshemmet har sin verksamhet.

### Fritidspedagogers åsikter om IKT-verksamhet på fritidshem

I enkäten fanns en fråga om det bedrivs någon planerad IKT-verksamhet på fritidshemmet och en fråga om fritidspedagogen anser att fritidshemmet behöver arbeta med IKT. Här valdes att göra en jämförelse mellan de som svarat nej till att de har planerad IKT-verksamhet på fritidshemmet men svarat ja på frågan om de anser att fritidshemmet behöver arbeta med IKT och de som svarat ja på båda dessa frågor samt de som svarat nej på båda frågorna. En respondent svarade ja på den första och nej på den andra. Det som jämförts är de fritextsvar som fanns som följdfråga till om de anser att fritidshemmet behöver arbeta med IKT. Tabell 1 visar hur jämförelsen gjordes.

**Tabell 1.** Översikt av jämförelsen av svar på frågor i enkäten.

		Bedriver ni planerad IKT-verksamhet i någon form på ert fritidshem?	
		JA	NEJ
Anser du att fritidshemmet behöver arbeta med IKT?	JA	Ja/Ja (A)	Nej/Ja (B)
	NEJ	Ja/Nej (C)	Nej/Nej (D)

44 fritidspedagoger har svarat att de inte bedriver planerad IKT-verksamhet i någon form på fritidshemmet, men sedan har de svarat att de anser att fritidshemmet bör arbeta med IKT (B). Tolv av dessa motiverar sitt svar att fritidshemmet bör arbeta med detta eftersom det är en stor del av vårt samhälle och vår värld i dag. Sju av dem uppger att det är värdegrundsfrågorna och socialt nätbeteende som är något viktigt för fritidshemmet att arbeta med. Tre av dem menar att eleverna får mer än nog av detta hemma, två anser att det är viktigare att eleverna lär sig sociala samspel "in real life" samt tränas att bli mer lekskickliga. Två av fritidspedagogerna beskriver fritidshemmet som en bra plats eller arena "där det finns vuxna att lära av och prata med".

49 fritidspedagoger har svarat att de bedriver någon form av planerad IKT-verksamhet på fritidshemmet. Dessa 49 anser också att fritidshemmet bör arbeta med IKT (A). Trots att frågan var om de ansåg att fritidshemmet bör arbeta med IKT har en respondent svarat ja på den frågan (C) och sedan i fritextsvaret angett att hen tycker att den korta stund de är på fritidshemmet ska den tiden fyllas "med andra pedagogiska saker" (Respondent 57). Sammanfattningsvis uttrycker de övriga 48 respondenter att fritidshemmet bör arbeta med IKT eftersom de ser att samhällets utveckling går mot en mer digitalisering och att fritidshemmet kan vara ett stöd och ett bollplank för eleverna i detta. "Det kräver vägledning från vuxna" (Respondent 12). Något annat som återkommer i flera svar är att fritidshemmet kan komplettera skolan och hemmet när det gäller att lära eleverna netikett samt med hjälp av pedagogiska appar stimulera till exempel språkinläringen. Sex respondenter för diskussioner om att eleverna lär sig många olika saker om de arbetar med IKT. Kommunikation är också något som nämns för att eleverna ska få möjlighet att diskutera det de möter i dataspel och internet.

Nio respondenter bedriver ingen planerad IKT-verksamhet på fritidshemmet och är negativt inställda till att arbeta med IKT på fritidshemmet (D). De anser att det är viktigare att eleverna rör på sig och lär sig att leka samt "Att lära sig de sociala spelen in real life" (Respondent 83) detta motiverar flera respondenter med att eleverna ägnar mycket tid åt IKT hemma. "Jag tycker att fritidshemmet ska vara en motvikt och erbjuda andra aktiviteter" (Respondent 80). En respondent har svarat att det finns planerad IKT-verksamhet på fritidshemmet men sedan ställt sig negativ till att fritidshemmet skulle ha ett uppdrag att arbeta med detta. Respondenten motiverar det med att eleverna jobbar mycket med IKT i skolan och att det tar mycket tid att planera och genomföra IKT-uppgifter med eleverna eftersom fritidshemmet har dålig tillgång till teknisk utrustning.

## Analys och diskussion

Studien syfte var att nå fördjupad kunskap om hur fritidspedagoger uttrycker att de arbetar med och hanterar elevernas upplevelser och erfarenheter av dataspel. Utifrån Dunkels (2012) efterlysning av en arena för utbyte av kunskaper och erfarenheter mellan unga och vuxna restes frågan om fritidshemmet med sitt informella lärande kan vara den arenan.

Studiens resultat bygger på enkätsvar från 103 fritidspedagoger (42 % svarsfrekvens) och kvalitativa intervjuer med fyra av dessa, samtliga yrkesverksamma och tillsvidareanställda som fritidspedagoger i en medelstor kommun. Den empiriska studien har genomförts under våren 2015 och ger därmed en aktuell bild av hur en tämligen stor grupp av yrkesverksamma fritidspedagoger ställer sig till IKT i fritidshemmet.

Resultatet från de öppna frågorna och transkriptionerna av intervjuerna har genomgått upprepade genomläsningar och svaren har kategoriserats utifrån de teman som kunde utläsas. Det blev tydligt att svaren i stort föll i två helt skilda övergripande kategorier, de som var positivt inställda till IKT på fritidshemmen och de som var negativt inställda till detsamma. Inga svar hamnade i någon gråzon där emellan.

Sammanfattningsvis framkommer i den här studien att den stora majoriteten av fritidspedagoger som deltog anser att IKT på fritidshemmet syftar till att förbereda eleverna för framtiden där vi kan anta att IKT är en naturlig del i samhället. Samtidigt anser var tionde fritidspedagog att eleverna inte ska använda IKT på fritidshemmet för att de får tillräckligt av det hemma.

Den första forskningsfrågan för denna studie är hur fritidspedagoger uttrycker att fritidshemmet kan eller bör vara en arena för möte och utbyte av elevernas erfarenheter av IKT. De fritidspedagoger som deltagit i denna studie ger uttryck för att arenan finns, men utifrån resultatet kan jag se hur arbetet med IKT ser ut i verksamheten beror på inställningen till elevernas arbete med IKT hos fritidspedagogen eller fritidspedagogerna. Den arena som Dunkels (2012) efterlyser kan till viss del uppfyllas av fritidshemmet med sitt informella lärande. Respondenterna vittnar om både möjligheter och hinder för att fritidshemmet ska vara en arena där IKT är en naturlig del. Till exempel nämner de att det finns hinder för att endast fritidshemmet kan vara den arenan. Eftersom fritidshemmet är en frivillig verksamhet innebär det att inte alla elever har tillgång till den arenan. De flesta elever i de yngre skolåldrarna vistas på fritidshemmet, dock inte alla. Detta gör att även skolan behöver vara en del av den arena som Dunkels efterlyser. Som en av respondenterna uttrycker det

Självklart anser jag att barnen behöver lära sig om IKT men det är svårt att prioritera det när barnen har så lite tid på fritids. Anser snarare att det är något som borde falla under skolans värdegrund. Sen om fritids ansvarar för det är en annan sak  
(Respondent 64)

Vad respondenten menar med att fritids kan ansvara för det är att fritidspedagogen kanske är den som jobbar med detta med eleverna under skoltid då samverkan mellan fritidshemmet och skolan sker.

Fritidspedagogerna i den här studien uttrycker att fritidshemmet är en arena där elever och vuxna möts och utbyter erfarenheter av elevernas upplevelser av IKT. Endast två av dem

uttrycker det rakt ut medan min tolkning av fritextsvaren tyder på att detta förekommer på flertalet av fritidshemmen som undersökts. Det finns en utvecklingspotential, vad gäller IKT på fritidshemmen, för att svara upp mot skollagens (SFS 2010:800) skrivning i första kapitlet, 9 § om en likvärdig utbildning. Det är många faktorer som påverkar fritidspedagogernas möjligheter att bedriva en verksamhet med hög kvalitet. I dag är det många elever som är inskrivna på fritidshem och detta i kombination med neddragningar av personal (Skolverket, 2014b & 2015) gör det svårt för fritidspedagogerna att leva upp till de mål som finns i läroplanen (Skolverket, 2011a). Med en ökad elevgruppsstorlek och minskad andel pedagogiskt utbildad personal är inte förutsättningarna de bästa för att bedriva en kvalitativt god verksamhet där varje elev kan bli sedd och lyssnad på. Ytterligare faktorer som kan påverka verksamheten är fritidspedagogernas kunskaper om och intresse för IKT samt hur tillgången till teknisk utrustning är på det aktuella fritidshemmet. Vid ett av fritidshemmen beskrev respondenten att fritidshemmet hade bristfällig tillgång till teknisk utrustning vilket också det blir ett hinder för att arbeta med IKT.

Precis som Sjöblom och Aronsson (2013) och Lecusay (2014) påpekar gav fritidspedagogerna som deltog i intervjuerna uttryck för att elevernas spelkultur följer med in i fritidshemmets verksamhet. Denna studie hade en forskningsfråga om hur fritidspedagoger möter den kultur kring dataspel som återfinns i elevgruppen. Intervjupersonerna vittnade om att eleverna pratar om spel som de spelat och att det även märks i deras lekar och i deras skapande på fritidshemmet. Fritidshemmets verksamhet påverkas alltså i högsta grad av detta faktum. Fritidspedagoger behöver visa intresse för det eleverna upplever både i och utanför fritidshemmet. Alla fritidspedagoger kan inte vara fullt insatta i alla spel som eleverna spelar men de kan visa sitt intresse och låta eleverna berätta för dem. Det kan vara värt att lyssna och försöka förstå vad det handlar om och på så sätt skapa en kommunikation runt spelen. Detta kan i sin tur bidra till en närmare relationer med eleverna. Intresset och kommunikationen är, enligt den sociokulturella teorin om lärande, en förutsättning för att lärande ska ske (Dysthe, 2003; Säljö, 2014). Min studie visar att fritidspedagogerna intresserar sig för vad eleverna uttrycker om dataspel, både verbalt och genom lek och skapande, på så sätt tvingas även de negativt inställda fritidspedagogerna att engagera sig i elevernas upplevelser av dataspel och internet. Intervjuperson 4 var negativt inställd till hur IKT-användningen tagit över i samhället men gav ändå uttryck för att hen i sin yrkesroll är nyfiken och intresserar sig för det som eleverna ger uttryck för. Här kan även paralleller dras till Falkners (2007) slutsats om att det finns ett groende frö till att bli en världsmedborgare i de datorspelade ungdomarna. Att då som pedagog ”bortse från, eller till och med förkasta barns och ungas erfarenheter av till exempel datorspelade, är att kväva detta groende frö” (Falkner, 2007. s. 243).

På vilket sätt den planerade IKT-verksamheten påverkas av fritidspedagogernas syn på elevernas IKT-användning var den tredje forskningsfrågan. Utifrån resultatet i denna studie kan det slås fast att fritidspedagogens inställning till elevens dataspelade påverkar vilken typ av verksamhet med IKT som förekommer på fritidshemmet. Fritidspedagoger som själva är intresserade av IKT eller som uttrycker att det är en stor del i dagens samhälle väger in det i fritidshemmets uppdrag och tar med det i verksamheten på fritidshemmet. Detta får konsekvenser för den likvärdiga verksamhet som eftersträvas i styrdokumentet. Beroende på vilken fritidspedagog som eleven möter kan eleven bli olika rustad för att klara av att hantera

olika situationer som hen kan ställas inför när det gäller internet och dataspel. I dagens styrdokument (Skolverket, 2011a) finns ingen tydlig styrning av fritidshemmets innehåll. Det har debatterats inom yrkeskåren om det är av ondo eller godo med en ökad styrning av verksamhetsinnehållet på fritidshemmet. I detta nu arbetar Skolverket på att förtydliga styrdokumentet för fritidshemmets verksamhet, hur det kommer att se ut och vilka effekter det får återstår att se. Jag tror att en ökad styrning av innehållet skulle minska det personliga tyckandet från att styra verksamheten i samma utsträckning som det gör idag.

I resultatet för denna studie framkommer att det finns fritidspedagoger som anser att fritidshemmet inte ska arbeta med IKT och de bygger sina argument för den åsikten utifrån ett antagande av att eleverna ”får nog av detta” på sin fritid hemma. Med detta som skäl ska fritidshemmet erbjuda fysisk aktivitet istället för att kompensera stillasittande. Till exempel som Intervjuperson 4 beskrev att hen ansåg att fritids skulle balansera upp med aktiviteter som visade på annat att göra än att använda IKT. Men vad händer om man vänder på resonemanget? Det finns elever som har många idrottsaktiviteter på sin fritid hemma, ska då fritidshemmet kompensera det genom att erbjuda dessa elever mer stillasittande aktiviteter? Jag vill påstå att det ena inte utesluter det andra. Fritidshemmet kan erbjuda allsköns olika aktiviteter och även om det skulle vara, låt säga, en timme IKT-verksamhet per vecka så finns det ju tid till annat också. Man kan också tänka sig att IKT finns med som ett verktyg i andra aktiviteter eller som ett verktyg bland andra i temaarbeten istället för att endast erbjuda dataspelande. Många respondenter och de intervjuade uttrycker att IKT är något som våra elever behöver kunna för framtiden, därför är det ännu viktigare att det inte är något som utesluts från fritidshemmet.

I den fjärde forskningsfrågan efterfrågades fritidspedagogernas syfte med IKT-verksamheten på fritidshemmen. Fritidspedagogerna uttrycker att syftet de har med IKT-verksamheten på fritidshemmet är att förbereda eleverna för att i framtiden bli samhällsmedborgare i ett samhälle där IKT är en naturlig del av vardagen. Syftet är även att lära eleverna de sociala spelregler som kan vara bra att kunna både i verkliga livet men även när man chattar i olika spel på internet eller deltar i sociala medier.

I mitt resultat ser jag även att fritidspedagogerna ger uttryck för att lärande sker på fritidshemmet genom kommunikation mellan elever och elever samt mellan elever och pedagoger. Säljö (2014) liksom Dysthe (2003) menar att det är den vardagliga interaktionen och det naturliga samtalet som är den i särklass viktigaste lärmiljön. Lärandet som förekommer på fritidshemmet karaktäriseras ofta av att vara ett samlärande, sociokulturellt lärande och informellt lärande som integreras i de vardagliga aktiviteterna och som inbegriper det som individen upplever på fritidshemmet eller i andra sammanhang (Johansson, 2011; Klerfelt, 1999; Eloffson, 2008; Bardon, 2008; Jensen, 2011; Broström, 2015).

Fritidspedagogerna i den här studien som är positiva till IKT anser också att eleverna lär sig många saker när de arbetar med IKT på fritidshemmet, exempelvis tekniken (att hantera IKT), matematik, svenska, samspel med andra och värdegrundsfrågor. De intervjuade uttryckte också i klartext att lärande sker genom användning av IKT på fritidshemmet. Exempelvis uttalade sig intervjuperson 1 så här: “Självklart sker det ett lärande. Det sker alltid ett lärande. Informella som formella”.



I dag finns ett stort och varierat utbud med saker som man kan göra med hjälp av IKT-verktyg. Det är viktigt att komma ihåg att allt inte är av godo, som fritidspedagogerna i studien tycks vara väl medvetna om. Fritidspedagogerna i denna studie anger att eleverna spelar dataspel på fritidshemmen. Det framkommer även att det är en begränsad aktivitet till både tid och innehåll. Fritidspedagogerna uttrycker att de har regler runt vilka typer av spel som får spelas under fritidshemsverksamheten samt hur lång tid som eleverna får ägna sig åt den aktiviteten. Det förekommer även planerad IKT-verksamhet som benämns med olika namn beroende på vilket fritidshem det gäller. IKT-verksamheten innehåller även skapande med hjälp av IKT-verktyg, pedagogiska spel och att pedagogerna lär ut själva handhavandet av till exempel e-postsystem eller liknande samt hur man ska vara mot andra via internet till exempel på chattar som finns i olika onlinespel till exempel Minecraft och Movie Star Planet eller sociala medier.

Resultatet i denna studie stämmer överens med den erfarenhet som jag hade innan jag började med denna uppsats. Nämligen att åsikter om IKT ska ha en naturlig plats i fritidshemmets verksamhet och om mängden IKT på fritidshemmen ska begränsas baseras på personliga uppfattningar hos individuella fritidspedagoger. Som tidigare nämnts menar Saar, Löfdahl och Hjalmarsson (2012) att det finns en gemensam verksamhetsdiskurs, men att den inte är tydlig. Den är verbal och inte nedskriven och gemensam vilket gör att det personliga tyckandet har möjlighet att ta större plats. Andersson (2013) kommer fram till att fritidspedagogers kunskapsbas skiljer sig åt gentemot lärares och att det även råder en skillnad när det gäller terminologin. Vidare framkommer det i hennes studie att fritidspedagogerna betonade ”värdet och vikten av sina egna yrkeskunskaper, arbetssätt och förhållningssätt” (Andersson, 2013. s. 165) vilket gör att verksamhetens innehåll då i stora drag kan styras av personliga åsikter. Detta är också något jag tydligt ser i mitt resultat. Exempelvis när några fritidspedagoger uttrycker att eleverna använder IKT mycket hemma och att det därför inte behövs på fritidshemmet. Min tolkning av resultatet är att professionalismen inte lyckas genomsyra alla delar av fritidshemmet. Frågan om IKT:s vara eller icke vara på fritidshemmet verkar vara ett område där det tillåts att de personliga åsikterna får väga tyngre än den professionella kunskapsbasen.

### **Slutsatser och vidare forskning**

Efter att jag arbetat med denna studie och uppsats drar jag slutsatsen att den IKT-arena som Dunkels (2012) efterlyser till viss del finns på fritidshemmet. Eleverna på fritidshemmet tar med sig spelkulturen in på fritidshemmet vilket gör att fritidspedagoger möter den i elevernas lekar, samtal och skapande.

Av detta följer slutsatsen att IKT-arenan på fritidshemmet behöver kompletteras av skolan eftersom alla elever inte går på fritidshemmet. Många elever slutar på fritidshemmet när de är nio till tio år och dessa diskussioner behöver fortgå även senare i skolsystemet, eftersom eleverna med stigande ålder tenderar att komma i kontakt med sociala medier i en allt högre utsträckning.

Ytterligare en slutsats som jag drar är att fritidspedagogerna behöver utveckla sin profession och yrkets kunskapsbas så att personliga åsikter inte har möjlighet att styra fritidshemsverksamheten i så stor grad.

Slutligen ser jag att denna studie kan ligga till grund för fortsatt forskning om IKT på fritidshemmet med fokus på lärandesituationer. Hur fritidspedagoger hanterar de äldre elevernas upplevelser av sociala medier skulle kunna vara en annan inriktning. Det skulle vidare vara spännande att fördjupa sig i fritidspedagogyrkets kunskapsbas utifrån min slutsats om att personliga uppfattningar har stort inflytande över fritidshemmets IKT-verksamhet.

## Litteraturförteckning

- Ackesjö, H. & Landefrö, A. (2014). På spaning efter en gräns. Några barns perspektiv på skillnader mellan förskoleklassens och fritidshemmets verksamheter i Sverige. I: *Barn: forskning om barn og barndom i Norden*. Trondheim: Norsk senter for barneforskning, Norges teknisk-vitenskapelige universitet.
- Andersson, B. (2013). *Nya fritidspedagoger – i spänningsfältet mellan tradition och nya styrformer*. Doktorsavhandling, Umeå universitet, Institutionen för tillämpad utbildningsvetenskap.
- Aronsson, K. (2011). Datorspel och informellt lärande. I: Pihlgren, A. S. (red.). *Fritidshemmet*. (s. 283-300). (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Bardon, I. (2008). "På fritids tänker man inte på att man lär sig saker" *Lärande på fritidshem*. D-uppsats, vid Högskolan för lärande och kommunikation i Jönköping. Hämtad från [http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?dswid=5041&pid=diva2%3A208805&c=3&searchType=SIMPLE&language=sv&query=bardon&af=%5B%5D&aq=%5B%5B%5D%5D&aq2=%5B%5B%5D%5D&aqe=%5B%5D&noOfRows=50&sortOrder=author\\_sort\\_asc&onlyFullText=false&sf=all&jfwid=5041](http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?dswid=5041&pid=diva2%3A208805&c=3&searchType=SIMPLE&language=sv&query=bardon&af=%5B%5D&aq=%5B%5B%5D%5D&aq2=%5B%5B%5D%5D&aqe=%5B%5D&noOfRows=50&sortOrder=author_sort_asc&onlyFullText=false&sf=all&jfwid=5041)
- Bell, J. (2006). *Introduktion till forskningsmetodik*. (4., [uppdaterade] uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Broström, S. (2015). Fritidshemmet som arena för lärande. I: Ankerstjerne, T. (Red.). *Perspektiv på fritidshemspedagogik*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K., (2011). *Research methods in education*. (7. ed.) Milton Park, Abingdon, Oxon, [England]: Routledge.
- Creswell, J. W., (2009). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. (3. Ed.) Thousand Oaks, Calif.: Sage.
- Dahl, M. (2014). *Fritidspedagogers handlingsrepertoar: pedagogiskt arbete med barns olika relationer*. Doktorsavhandling, Linnéuniversitetet, Pedagogiska institutionen.
- Dunkels, E. (2007). *Bridging the Distance – Children's Strategies on the Internet*. Doktorsavhandling, Umeå universitet, Institutionen för tillämpad utbildningsvetenskap.

- Dunkels, E. (2012). *Vad gör unga på nätet?*. (2., [uppdaterade] uppl.) Malmö: Gleerups.
- Dysthe, O. (red.). (2003). *Dialog, samspel och lärande*. Lund: Studentlitteratur.
- Elofsson, N. (2008). Lärande i fritidshem. I: Fleischer, H. & Segolsson, M. (Red.). *Forskande lärare i praktiken. Vol. 4.* (s. 183-204). Jönköping: Högskolan för lärande och kommunikation.
- Falkner, C. (2007). *Datorspelande som bildning och kultur: En hermeneutisk studie av datorspelande*. Doktorsavhandling, Örebro universitet, Pedagogiska institutionen.
- Fejes, A. & Thornberg, R. (red.) (2015). *Handbok i kvalitativ analys*. (2., utök. uppl.) Stockholm: Liber.
- Haglund, B. (2009). Fritids som diskurs och innehåll: En problematisering av verksamheten vid ”afterschool-programs” och fritidshem. I: *Pedagogisk forskning i Sverige*, 2009 14(1), s. 22-44.
- Jensen, M. (2011). *Den fria tidens lärande*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Johansson, B. & Svedner, P. O. (2010). *Examensarbetet i lärarutbildningen: Undersökningsmetoder och språklig utformning*. (5. Uppl.) Uppsala: Kunskapsföretaget.
- Johansson, I. (2011). *Fritidshemspedagogik: Idé – ideal – realitet*. (1. uppl.) Stockholm: Liber.
- Klerfelt, A. (1999). Fritidshem och skola – olika miljöer för lärande I: Carlgren, I (red.) *Miljöer för lärande*. (pp. 79-101). Lund: Studentlitteratur.
- Klerfelt, A. (2007). *Barns multimediala berättande: En länk mellan mediakultur och pedagogisk praktik*. Doktorsavhandling, Göteborgs universitet, Institutionen för pedagogik och didaktik.
- Klerfelt, A. & Haglund, B. (red.) (2011). *Fritidspedagogik: fritidshemmets teorier och praktiker*. Stockholm: Liber.
- Klerfelt, A. & Haglund, B. (2014). Presentation of Research om School-Age Educare in Sweden. I: *International Journal for Research on Extended Education*, 2014 Vol. 2 Nr. 1, s. 45-62.
- Knutsdotter Olofsson, B. (2010). Vad lär barn när de leker? I: Jense, M. & Harvard, Å. (red.). *Leka för att lära: utveckling, kognition och kultur*. (pp.75-92). (1:2. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2013). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. (2:8. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Lecusay, R., (2014). Building Zones of Proximal Development with Computer Games in a After-school Program. I: *International Journal for Research on Extended Education*, 2014 Vol. 2 Nr. 2, s. 13-26.
- Oxford dictionaries. (2015). *ICT*. Tillgänglig: <http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/ICT>

- Pihlgren, A. S. (red.) (2011). *Fritidshemmet: fritidslärares uppdrag på fritidshemmet och i skolan*. (1. uppl.) Lund: Studentlitteratur.
- Pihlgren, A. S. (red.) (2013). *Fritidshemmets didaktik*. Lund: Studentlitteratur.
- Plantenga, J. & Remery, C. (2013). *Childcare services for school age children. A comparative review of 33 countries*. Luxemburg: Publications Office of the European Union.
- Rohlin, M. (2012). *Fritidshemmets historiska dilemman: en nutidshistoria om konstruktionen av fritidshemmet i samordning med skolan*. Stockholm: Stockholms universitets förlag.
- Rohlin, M. & Haglund, B. (2014, 10 april). Varför är fritidshemmet ointressant för forskare och politiker? *Skola & samhälle*. Hämtad från <http://www.skolaochsamhalle.se>
- Saar, T., Löfdahl, A. & Hjalmarsson, M. (2012). Kunskapsmöjligheter i svenska fritidshem. *Nordisk barnehageforskning* 2012 5(3), s. 1-13.
- SFS 2010:800. *Skollag*. Stockholm: Riksdagen.
- Sjöblom, B. & Aronsson, K. (2013). Datorspel och socialt samspel. I: Pihlgren, S. A. (red.). *Fritidshemmets didaktik*. (pp. 189-209). Lund: Studentlitteratur.
- Skolinspektionen (2010). *Kvalitet i fritidshem*. Rapport 2010:3 Kvalitetsgranskning. Stockholm
- Skolverket (2000). *Finns fritids? En utvärdering av kvalitet i fritidshem*. Rapport nr 186. Stockholm: Liber distribution.
- Skolverket (2011a). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet*. Stockholm: Fritzes.
- Skolverket (2011b). *Fritidshemmet – en samtalsguide om uppdrag, kvalitet och utveckling*. Stockholm: Fritzes.
- Skolverket (2011c). *Fritidshemmet – lärande i samspel med skolan*. Stockholm: Fritzes.
- Skolverket (2014a). *Allmänna råd med kommentarer: Fritidshem*. Stockholm: Fritzes.
- Skolverket (2014b). *Allvarlig utveckling i fritidshemmen*. Hämtad 29 december, 2014, från Skolverket: <http://www.skolverket.se/om-skolverket/press/pressmeddelanden/2014/allvarlig-utveckling-i-fritidshemmen-1.217457>
- Skolverket (2015). *Utvecklingen i fritidshem måste vändas*. Hämtad 13 april, 2015, från Skolverket: <http://www.skolverket.se/om-skolverket/press/pressmeddelanden/2015/utvecklingen-i-fritidshemmen-maste-vandas-1.233371>
- Statens Medieråd (2015a). *Småungar och medier 2015. Fakta om små barns användning och upplevelser av medier*. Hämtad från Statens medieråd: <http://www.statensmedierad.se/Publikationer/Ungar--medier-2015/>
- Statens Medieråd (2015b). *Unga och medier 2015. Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. Hämtad från Statens medieråd: <http://www.statensmedierad.se/Publikationer/Ungar--medier-2015/>

Säljö, R. (2014). *Lärande i praktiken ett sociokulturellt perspektiv*. (3. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Trost, J. (2012). *Enkätboken*. (4., uppdaterade och utök. uppl.) Lund: Studentlitteratur.

Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.

Vygotsky, L. S., (1978). *Mind in Society: the Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Mass.: Harvard U. P..

## Bilaga 1 – Enkätmissiv

Hej du som arbetar som fritidspedagog!

Umeå 20150110

Jag jobbar med att skriva en magisteruppsats vid Umeå Universitet. Eftersom jag är fritidspedagog så har jag valt att studera fritidshemmets verksamhet och då i synnerhet hur vi på fritidshemmen arbetar med Informations- och Kommunikationsteknik (IKT).

Syftet med min studie är att få en inblick i hur man i fritidshemmet arbetar med och hanterar barnens upplevelser av dataspel och sociala medier.

Jag hoppas innerligt att du tar dig en kort stund och fyller i enkäten då min möjlighet att göra undersökningen är beroende av detta. Det tar cirka 5-7 minuter.

Ditt svar kommer endast att studeras av mig samt min handledare på Umeå Universitet. Jag garanterar anonymitet och ingen kommer att kunna identifieras i den färdiga studien.

Tack på förhand!

Maria Norqvist

[maria@eyewood.se](mailto:maria@eyewood.se)

Handledare: Birgit Andersson, Institutionen för tillämpad utbildningsvetenskap, Umeå Universitet

## Bilaga 2 – Enkät

# Enkät till fritidspedagoger

Jag skriver en magisteruppsats i pedagogisk yrkesverksamhet och eftersom jag själv är fritidspedagog och arbetar på fritidshem så vill jag undersöka den verksamheten. Jag har valt att inrikta mitt arbete mot hur vi arbetar med IKT på fritidshemmen.

**\*Obligatorisk**

### **Begreppsförklaring \***

IKT - står för Informations och KommunikationsTeknik. Den innefattar alla typer av teknik som till exempel, datorer, iPad, smarta telefoner, smartboard, digitalkamera mm. Definitionen innefattar även internet, socialamedier och olika typer av spel till exempel Minecraft. Saknar du något i denna definition?

- Ja
- Nej

**Om du saknade något i definitionen ange detta här:**

---

---

---

### **Är du kvinna eller man? \***

- Kvinna
- Man

### **Hur gammal är du? \***

- 20-30 år
- 31-40 år
- 41-50 år
- 51-60 år
- 61-67 år

### **Vilken typ av utbildning har du? \***

- Fritidspedagoglinjen 1977-1991
- Fritidspedagogexamen 1991-1993
- Barn- och ungdomspedagogisk examen med inriktning mot arbete som fritidspedagog 1993-2001
- Lärarexamen med inriktning mot fritidshem 2001-2010
- Grundlärarexamen med inriktning mot arbete i fritidshem 2011-
- Förskollärarexamen
- Barnskötare
- Ingen formell utbildning

- Annan typ av utbildning

**Svarade du "Annan typ av utbildning"? Ange vilken här:**

---

**Ange dina utbildnings år \***

---

**Minns du om det ingick någon form av IKT i den utbildning som du gick? \***

- Ja, det ingick.
- Nej, det ingick inte.
- Jag minns ej.

**Vilken åldersgrupp arbetar du med? (Flera alternativ är möjliga) \***

- 1-5 åringar på förskola
- 6 åringar
- 7 åringar
- 8 åringar
- 9 åringar
- 10 åringar
- 11 åringar
- 12 åringar
- 13 åringar
- Annan ålders grupp

**Använder du dig av socialamedier? \***

- Ja, ofta.
- Ja, ibland.
- Nej, aldrig.

**Om du svarade ja på föregående fråga: Vilka sociala medier brukar du använda?**

---

**Spelar du någon typ av dataspel? \***

- Ja
- Nej

**Om du svarade ja på föregående fråga: Vad brukar du spela på?**

- Dator
- TV-spel
- Mobiltelefon
- Surfplatta



**Ge exempel på några spel som du brukar spela:**

---

---

**Arbetar ni med IKT på fritidshemmet? \***

- Ja
- Nej

**I vilken utsträckning skulle du säga att ni arbetar med IKT på fritidshemmet? \***

- Aldrig
- 1-2 gånger per termin
- 1-2 gång per månad
- 1 gång i veckan
- Oftare

**Kan du beskriva på vilket sätt ni arbetar med IKT på fritidshemmet?**

---

---

---

**Vilka spel och sociala medier VET DU att eleverna på din fritidsavdelning använder sig av?**

---

---

**Vilka spel och sociala medier TROR DU att eleverna på din fritidsavdelning använder sig av?**

---

**Hur ofta diskuterar du med eleverna på fritidshemmet vad de möter/upplever på internet? \***

- Aldrig
- 1-2 gånger per termin
- 1-2 gånger per månad
- 1-2 gånger per vecka
- Dagligen

**Hur ofta diskuterar du med eleverna på fritidshemmet vad de möter/upplever i datorspel? \***

- Aldrig
- 1-2 gånger per termin

- 1-2 gånger per månad
- 1-2 gånger per vecka
- Dagligen

**Hur ofta pratar ni med eleverna om hur man bör bete sig på sociala medier? \***

- Aldrig
- 1-2 gånger per termin
- 1-2 gånger per månad
- 1-2 gånger per vecka
- Dagligen

**Hur trygg känner du dig inför att föra dessa samtal? \***

1 2 3 4 5 6

Inte alls trygg       Mycket trygg

**Vad anser du vara viktigt att förmedla i samtal om sociala medier? \***

---

---

---

**Om du samtalar med elever om sociala medier, vad samtalar du om?**

---

---

---

**Bedriver ni planerad IKT-verksamhet i någon form på ert fritidshem? \***

- Ja
- Nej

**Om du svarade ja på föregående fråga: Kan du beskriva hur er IKT-verksamhet ser ut hos er?**

---

---

---

**Anser du att fritidshemmet behöver arbeta med IKT? \***

- Ja
- Nej

**Motivera ditt svar på föregående fråga genom att skriva dina åsikter i denna ruta. \***

---

---

---

---

**Hur viktigt tycker du det är att fritidshemmet arbetar med IKT tillsammans med eleverna? \***

1   2   3   4   5   6

Inte alls viktigt       Mycket viktigt

**Tack för din medverkan!**

Skulle du kunna tänka dig att bli kontaktad av mig för att delta i en intervju i samma ämne? Fyll då i dina kontaktuppgifter nedan.

---

---

## Bilaga 3 – Intervjuguide

### Intervjufrågor

#### Bakgrundsfrågor:

1. Vad heter du?
2. Vilken utbildning har du?
3. Hur länge har du arbetat på fritidshem?
  - a. Har du arbetat med något annat, i så fall med vad och hur länge?
4. Vilken åldersgrupp arbetar du med, just nu, på fritidshemmet?
5. Intervjun kommer att handla om IKT, vet du vad jag menar med det?

#### Frågor specifikt om IKT och lärande

1. Finns det IKT-verksamhet hos er på fritidshemmet?
  - a. Kan du ge exempel? (skapande, spel, internet)
2. Vad arbetar ni med på fritidshemmet som kan kopplas till IKT?
  - a. Kan du ge exempel?
3. Sker det något lärande på fritidshemmet när det gäller IKT?
  - a. Hur kan du se det?
  - b. Kan du ge exempel på vilket lärande som kan ske?

#### Planeringsfrågor:

4. Planerar ni IKT-verksamheten?
  - a. Vilka gör det (alla, enstaka pedagoger)?
  - b. Är du delaktig i planeringen?
5. Hur går diskussionerna i arbetslaget om hur ni ska arbeta med IKT?
  - a. Är ni eniga?
  - b. Finns olika åsikter?
  - c. Vilka i så fall?

#### Frågor specifikt om TV- och dataspel:

6. Har du erfarenhet av att prata med elever på fritidshemmet om deras erfarenheter och upplevelser av TV- och dataspel?
  - a. Kan du ge exempel?
7. På vilket sätt möter du den kultur som finns i elevgruppen runt TV- och dataspel?
  - a. Kan du ge exempel?
8. Kan du ge exempel vid vilka tillfällen som spelen kommer upp till diskussion?
  - a. Hur tar du tillvara dessa tillfällen?
  - b. Vilka frågor brukar dyka upp?
  - c. Kan du ge exempel på vad ni samtalar om?
9. Stöter du på tillfällen då elever behöver bearbeta sina upplevelser av dataspel?
  - a. När sker detta?
  - b. Kan du ge exempel på vad ni samtalar om då?
10. Ser du något lärande kopplat till dataspelen?
  - a. Kan du ge exempel?
11. Använder ni er av dataspel i fritidshemsverksamheten?

- a. På vilket sätt använder ni er av det?
  - b. Har ni någon tanke på vad eleverna använder?
  - c. Vilka spel brukar eleverna använda på fritidshemmet?
12. Vad har du för egna erfarenheter av att spela TV- och/eller datorspel?
- a. Vilka spel?
  - b. Spelar du fortfarande?
  - c. I så fall hur ofta?
  - d. Ser du att du lär dig något genom detta?
  - e. I så fall vad?

## Bilaga 4 – Information om samtycke

### Information i samband med informerat samtycke med försökspersoner äldre än 15 år

Jag skriver en magisteruppsats vid Umeå Universitet. Eftersom jag är fritidspedagog så har jag valt att studera fritidshemmets verksamhet och då i synnerhet hur vi på fritidshemmen arbetar med Informations- och Kommunikationsteknik (IKT).

Syftet med denna studie är att ge kunskap om hur fritidspedagoger uttrycker att de arbetar med och hanterar elevernas upplevelser och erfarenheter av internet och TV- och dataspel.

#### **Viktigt att veta**

- Det är helt frivilligt att delta i studien.
- Du kan avbryta din medverkan när som helst och utan förklaring.
- Det finns inga faror med att vara med i studien.
- Din ljudinspelning kommer bara att användas av mig som studerande.
- Resultatet från studien kommer att publiceras i en magisteruppsats, där kommer du som deltagare inte att kunna identifieras.
- Har du några frågor redan nu eller under studiens gång angående denna studie är du välkommen att kontakta Maria Norqvist, 070-6547761.

Vänliga hälsningar Maria Norqvist.

### INFORMERAT SAMTYCKE

Jag samtycker till att delta i projektet och känner till att mitt deltagande är helt frivilligt, samt att jag när som helst och utan närmare förklaring kan avbryta mitt deltagande.

Datum:

Jag (för och efternamn textat) .....

Födelsedatum (ej fyra sista).....

Signatur:.....