



**Självständigt arbete (examensarbete), 15 hp, för
förskollärarytbildning Utbildningsvetenskap
HT 2015**

Datorplattan som ett estetiskt verktyg

En kvalitativ undersökning kring barns
inställning till datorplattan i förskolan

Elin Persson & Sabina Rosengren

Sektionen för lärande och miljö

Författare

Elin Persson och Sabina Rosengren

Titel

Datorplattan som ett estetiskt verktyg

En kvalitativ undersökning kring barns användande av datorplattan i förskolan

Handledare

Marie Fridberg

Examinator/

Maria Rosberg

Abstract

Den digitala tekniken har blivit en stor del av förskolans verksamhet under de senare åren. På det sociala mediet Facebook fick vi kontakt med en förskola som arbetar aktivt med datorplattor i deras verksamhet. Studien grundar sig på en kvalitativ metod och vårt syfte har varit att undersöka barns syn på datorplattan samt deras användande på en förskola. Våra forskningsfrågor för denna studie är: Vad använder barnen datorplattan till och hur ser barnen på användandet av datorplattan i förskolan? Eftersom det ännu inte finns svensk forskning kring detta område har vi utgått från internationell forskning i vår studie. Vår litteraturgenomgång innehåller både teoretiska perspektiv och tidigare forskning som är relevanta för det valda området. I vår undersökning har fem barn deltagit i observationer och en gruppintervju. Det insamlade materialet har bearbetats och analyserats utifrån en fenomenografisk ansats och ett utvecklingspedagogiskt perspektiv. Vårt resultat har visat att barnen använder datorplattan till att spela och att verktyget i sin tur blir ett hjälpmedel för barnens lärande. Något som varit centralt i undersökningen är användningen av estetiska appar. Datorplattan används till större del när barnen samarbetar med varandra, vilket barnen ser som turtagning. På förskolan benämner barnen datorplattan för lärplatta utan att visa förståelse kring dess innebörd.

Ämnesord/

Barns perspektiv, datorplatta, förskola, förståelse, interaktion, lärande, teknologi, pedagog

Innehåll

Förord.....	5
1. Inledning	6
1.1 Bakgrund.....	7
1.2 Begreppsförklaringar	7
1.3 Syfte & forskningsfrågor	8
2. Litteraturgenomgång.....	9
2.1 Forskningsbakgrund.....	9
2.1.1 Fördelar med teknologi i förskolan	9
2.1.2 Nackdelar med teknologi.....	11
2.2 Teoretiskt perspektiv.....	11
2.2.1 Fenomenografi	12
2.2.2 Utvecklingspedagogik	13
3. Val av vetenskaplig metod	14
3.1 Observation.....	15
3.2 Gruppintervju	16
3.3 Urval	17
3.4 Etiska överväganden	18
3.5 Genomförande.....	19
3.6 Bearbetning av empiri.....	21
3.7 Metodkritik.....	22
4. Resultat och analys	25
4.1 Barns användande av datorplattan	25
4.1.1 Estetiska appar.....	25
4.1.2 Utforska för att förstå appar med pedagog som vägledning	27
4.2 Barns syn på användandet av datorplattan i förskolan.....	29

4.2.1 Barns syn på begreppet lärplatta	29
4.2.2 Barns syn på estetiska appar	29
4.2.3 Barns syn på interaktionen som sker runt datorplattan	30
4.2.4 Barns syn på engelskspråkiga appar	31
4.3 Slutsats av vårt resultat.....	32
5. Diskussion.....	33
6. Sammanfattning	40
Referenslista.....	41
Bilaga I	
Bilaga II	
Bilaga III	

Förord

Under hösten 2015 har vi utfört och skrivit en studie om barns inställning till datorplattan på en förskola där vi fick chans att ta del av deras vardag.

Vi vill passa på att tacka förskolan som varmt tog emot oss och har visat engagemang för vår studie. Ni har bidragit med tips och idéer samt erfarenheter som vi kommer ta med oss i vår kommande yrkesroll i förskolans verksamhet.

Vi vill även tacka vår fantastiska handledare för all värdefull hjälp du har gett oss under tidens gång. Vi är glada att du har trott på oss i både med- och motgångar. Vi känner att det är tack vare dig och din vägledning som vi har tagit oss igenom detta examensarbete.

Sist men inte minst vill vi tacka varandra för ett bra samarbete då vi kompletterat varandras styrkor och svagheter. Med glimten i ögat har vi var och varannan dag sagt ”det är så synd om oss” men ändå kunnat skratta och ha kul under denna tid.

Kristianstad, hösten 2015

Elin Persson & Sabina Rosengren

1. Inledning

Denna studie handlar om vad barn i en svensk förskola använder datorplattan till samt vad de har för tankar kring den. Anledningen till att vi valt denna inriktning på studien är på grund av att datorplattan har integrerats i förskolan och blivit en stor del av barns vardag under åren vi studerat på högskolan. En problematik är att datorplattan inte hade någon roll i förskolan innan läroplanen för förskolan reviderades 2010. Samma år som läroplanen för förskolan reviderades lanserades även datorplattan iPad (Apple 2010). Av denna anledning finns inga riktlinjer för vad datorplattan ska bidra med i verksamheten. En erfarenhet är att datorplattan blivit en del av förskolans verksamhet men även att allt fler familjer skaffar någon form av datorplatta i hemmet. På DN:s hemsida (2015) tas det i en artikel upp att fler barn i dagens samhälle har tillgång till datorplattan i hemmet än vad de hade år 2012 till 2013. Hos bland annat barn i åldern två till fyra år har tillgången till datorplatta i hemmet stigit från 38 % till 79 % (a.a.). På grund av att datorplattan tycks ha blivit en så stor del av dagens samhälle är det något som både kritiserats och lyfts som en fördel. En nackdel är att användandet kan leda till att datorplattan påverkar barns hälsa då verktyget ersätter fysiska aktiviteter (Wilson 2015). I SVT nyheter Jönköping (2015) får man ta del av barns åsikter kring datorplattan. De nämner bland annat att de tycker det är enklare att skriva på datorplattan än med penna. Barnen använder verktyget främst till att spela och skriva. En fördel som tas upp är att datorplattan inte bara underlättar barns inläring utan påskyndar även lärandet. (a.a.) Däremot saknas forskning som kan bevisa för- och nackdelar med datorplattan. Därför är det angeläget att utreda olika aspekter av teknologin. Utifrån våra tidigare erfarenheter har vår syn på datorplattan varit att den används som en barnvakt då pedagogerna inte medforskats tillsammans med barnen.

I studien gjordes valet att använda ordet datorplatta, då vi ser det som ett neutralt begrepp som inte påverkar synen på verktyget. Det finns olika begrepp för vad man väljer att kalla plattan för. Niemi (2013) tar upp att vissa benämner verktyget som lärplatta, surfplatta, padda, läsplatta och platta.

1.1 Bakgrund

Datorplattan har under de senare åren blivit en större del av verksamheten. I en artikel på Skolverkets hemsida (2010) står det om datorplattans roll i förskolan. Tidigare sågs datorplattan som en barnvakt och nu har allt fler börjat kritisera verktygets roll. Datorplattan lyfts nu mer som en tillgång för att verksamheten ska utvecklas och vara ett hjälpmedel för lärandet. (a.a.) Då det är brist på svensk forskning kring detta ämne kommer vi använda oss av internationell forskning för att belysa detta område. I förskolans verksamhet har datorplattan uppmärksammats mer och mer vilket lett till att barnen under de senare åren har kastats in i en ny teknikvärld. Findahl (2011) nämner att barns mediekonsumtion har förändrats och att internet är något som har nått ut till barnen i förskolan (a.a.).

Det som diskuteras i dagens samhälle är hur datorplattan bör användas som verktyg i förskolans verksamhet, men något som inte har uppmärksammats i forskningen är hur barn förhåller sig till datorplattor. I en rapport från Skolverket (2013) påpekar Petra Petersen att det finns många åsikter om datorplattan samt hur den bör användas i förskolan. Hon belyser även att det ännu inte finns någon svensk forskning som blivit publicerad. Behovet av forskning är mer eftertraktat i samband med att datorplattor i förskolan ökat. (a.a.) Om pedagogerna inte är överens om vad syftet med datorplattan är, hur ska barnen då veta det? Barnen är användarna och tar pedagogerna hänsyn till vad barnen egentligen tycker och tänker? Malin Nilsen (2014) belyser barns nutida teknikvana och hur viktigt det är att pedagoger är delaktiga och närvarande för att skapa bra förutsättningar. Hon synliggör även barns tankar och perspektiv gentemot datorplattan, vilket i sin tur leder till att pedagoger får upp ögonen för vilken roll verktyget har fått (a.a.).

1.2 Begreppsförklaringar

Här följer en förklaring över de begrepp som är återkommande i vår studie. Detta för att underlätta för dig som läsare.

Datorplatta – En platta som kan beskrivas som en handdator med bildskärm och pekfunktion.

App – Förkortningen app står för applikation som är en programvara. Det finns olika appar att ladda ned till plattan med olika syften.

Verksamhet – Förskola.

Verktyg – Datorplatta, digital teknologi, dator, kamera, penna och böcker.

Pedagog – Verksamma förskollärare och barnskötare.

Estetiska appar – Appar där barnen använder sina sinnen för att skapa.

1.3 Syfte & forskningsfrågor

Syftet med vår studie är att, i en tid då datorplattans för- och nackdelar debatteras häftigt av vuxna, få en större inblick i barns syn på samma teknik. Hur är egentligen barns inställning till datorplattan? Fokus ligger på barn i förskolemiljön och utifrån vårt syfte har vi kommit fram till forskningsfrågorna nedan.

Våra forskningsfrågor är:

1. Vad använder barnen datorplattan till?
2. Hur ser barnen på användandet av datorplattan i förskolan?

2. Litteraturgenomgång

Under kommande rubriker tar vi upp vad aktuell forskning säger om det valda området.

2.1 Forskningsbakgrund

I rubrikerna nedan görs en redogörelse för olika synsätt på teknologins roll i dagens samhälle. Texten är uppdelad i underrubriker för att få en tydligare bild över det som tas upp och även det centrala i studien. På grund av bristen på forskning inom datorplattor är den digitala teknologin i fokus.

I förskolans verksamhet har den stationära datorn blivit ersatt med digitala plattor då det digitala har expanderat och blivit en stor del i olika samhällen (Wu, Lam, Wong, Wong & Yuen Loke 2014). Intresset för de digitala plattorna har under de senaste åren ökat i hela världen (Butcher 2014) och likaså har även användandet fått en ökande roll i barns uppväxt (Neumann & Neumann 2014). På grund av att det digitala har expanderat har bland annat datorer börjat användas i utbildningssyfte, exempelvis i förskolan (Ljung-Djärf 2004). Därför har tillväxten av det digitala bidragit till ett samhälle där teknologin blivit ett verktyg som är oss nära till hands (Kassam 2013). Det digitala är med andra ord inte något som bara används hemma (Ljung-Djärf 2004).

2.1.1 Fördelar med teknologi i förskolan

Digitala verktyg är något som barn i förskolan använder vid olika tillfällen (Wu m.fl. 2014). Wu m.fl. (2014) beskriver att barn med hjälp av digitala verktyg kan ta del av både spel och lärande, medan Aronin & K. Floyd (2013) påpekar att datorplattan används som ett verktyg för att integrera i verksamheten. Detta främst vid samspel mellan barn och pedagoger (Aronin & K. Floyd 2013). De belyser även att datorplattan framförallt används i mindre grupper där fokus ligger på matematik och vetenskapligt innehåll för att integrera med teknik. Utöver detta visar deras forskning att barnen utvecklar självförtroende i samband med att en pedagog finns med och stöttar, samt att de samtalar tillsammans med barnen. (a.a.)

Något pedagoger bör tänka på när de väljer appar till datorplattan är bland annat att barnen ska ha möjligheter att själva se och förstå vad appen går ut på, samt hur de ska gå tillväga för att nå ett resultat (Aronin & K. Floyd 2013). Detta för att barnen ska kunna se vad deras handlingar får för effekter (a.a.).

I licentiatuppsatsen *Barns aktiviteter med datorplattor i förskolan* (Nilsen 2014) beskrivs det att datorplattan enligt lärarna främst används till att lyssna på musik, se på film och även som ett pedagogiskt verktyg för att utveckla sina språkliga, skriftliga och matematiska förmågor. Även Wu m.fl. (2014) belyser vikten av datorplattan för att barnen ska utveckla dessa tre områden; språkliga, skriftliga och matematiska. Däremot tar Nilsen (2014) i samband med det språkliga, skriftliga och matematiska inte upp samspelets betydelse, vilket Aronin & K. Floyd (2013) nämner som en viktig del i verksamheten för att integrera datorplattan. Det beskrivs även att såväl forskare och lärare har frågat sig vad teknologin kan göra för att gynna lärandet (Nilsen 2014). En problematik som tas upp är att digitala resurser som barn i dagens samhälle använder kan resultera i att de går miste om att vara sociala individer. Barn som inte får uppleva det sociala samspelet kan tappa förmågan och förståelsen för de sociala reglerna samt lekreglerna. (a.a.)

Little (2013) beskriver att storleken på digitala plattor är utformade för att fler ska kunna sitta vid det digitala verktyget. Han tar även upp att storleken på skärmen gynnar samarbetet mellan individer, till skillnad från mobiltelefoner som begränsar samarbetet på grund av dess mindre skärm (a.a.). Forskning har visat att barns motivation till lärande är starkare vid användning av digitala verktyg jämfört med när de inte får ta del av det (Chung & Walsh, 2006; Sandholtz, Ringstaff, & Dwyer, 1997; Schmid, Miodrag, & DiFrancesco, 2008 se Couse & Chen 2010). En annan forskning visar till skillnad från föregående forskning att användandet av datorn istället främjar barns lärande (Clements & Samara, 2003; Haugland, 1999; Swaminathan & Wright, 2003; Vernadakis et al., 2005 se Couse & Chen 2010). De tar även upp att några områden som barn utvecklar är sin språkmedvetenhet och förmågan att kunna lösa problem (a.a.).

Siegle (2015) beskriver främst spelets fördelar. Spelet kan användas som ett verktyg för att utveckla barns talanger (a.a.). Fördelar med att spela är att man utvecklar sin kognitiva förmåga, sin motivation och det känslomässiga samt det sociala (Granic, Lobel & Engels 2014 se Siegle 2015). Något som Wu m.fl. (2014) tar upp är att digital teknologi påverkar barn i förskolan både positivt och negativt.

2.1.2 Nackdelar med teknologi

Den digitala teknologin har även sina nackdelar. Användandet av digitala verktyg kan leda till att barn bland annat utvecklar ett beroende, blir deprimerade och aggressiva. Det finns även en risk för att barn som använder digitala verktyg i stor omfattning inte kan hålla isär fantasi och verklighet. (Wu m.fl. 2014) Det är en stor risk att de digitala verktygen tar över och att barn och unga väljer bort aktiviteter som främjar deras fysiska del (Wilson 2015). En annan problematik som Wilson (2015) tar upp är att det sociala mötet riskerar att försvinna i samband med att unga människor hellre skapar relationer online än öga mot öga. Den sociala kommunikationen är en problematik som även Wu m.fl. (2014) tar upp. De menar att man riskerar att bli isolerad från den sociala världen när man går miste om den kommunikationen som sker i mötet med människor. Detta hindrar i sin tur att man utvecklar interaktionen med andra människor. (a.a.)

2.2 Teoretiskt perspektiv

Följande rubriker beskriver det teoretiska perspektiv som denna studie utgår från. Nedan beskrivs fenomenografin och utvecklingspedagogiken. Valet av fenomenografi gjordes för att synliggöra variationen kring barns tankar om fenomenet datorplatta. Det sågs naturligt att utgå från utvecklingspedagogiken med tanke på att vi utgår från barnen i vår studie. Detta på grund av att utvecklingspedagogiken riktar sig mot de yngre åldrarna.

2.2.1 Fenomenografi

Vårt tillvägagångssätt för att bearbeta vår empiri utgår från fenomenografi som är en forskningsmetod. Denna forskningsmetod utvecklades på 1970-talet (Marton, 1981a, 1981b se Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003). Det berör bland annat människors olika uppfattningar kring ett fenomen, det vill säga att synliggöra variationen i människors sätt att förstå fenomenet (Marton & Ramsden 1988 se Skär 2010). Fenomenografi är en utvecklad del av den kvalitativa metoden och forskaren är här intresserad av hur människor uppfattar sin omvärld, även ett så kallat fenomen (Marton 1978 se Larsson 1986). Marton har inom fenomenografien bland annat kommit fram till en beskrivningsnivå som han kallar för *andra ordningens perspektiv* som står för hur man upplever något, det finns alltså inget rätt eller fel i denna beskrivningsnivå (a.a.).

Som nämnts ovan ligger fokus på hur varje enskild individ uppfattar ett fenomen (Marton & Booth 2000 se Thulin 2011). Det centrala inom fenomenografien är att uppmana barnen till att tänka och reflektera för att skapa mening samt förståelse för sitt eget lärande kring ett visst fenomen (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003). Fenomenografi används i denna studie för att synliggöra fenomenet datorplatta utifrån barnen samt till analysprocessen. Den fenomenografiska metoden är ett tillvägagångssätt för att analysera den insamlade empirin på ett sätt där empirin kategoriseras utifrån det fenomen som beskrivits (Marton 1994; Lepp & Ringsberg 2002 se Skär 2010). Något som framhävs inom fenomenografi är människors olika sätt att tolka sin omgivning, vilket även utvecklingspedagogiken lägger stor vikt på (a.a.). Skillnaden mellan fenomenografi och utvecklingspedagogik är att utvecklingspedagogiken inriktar sig på barns lärande i de tidigare åren (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003). Fenomenografien har däremot ett bredare urval av människor i olika åldrar (Marton, 1981a, 1981b se Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003).

2.2.2 Utvecklingspedagogik

Utvecklingspedagogiken är en förskolepedagogik som har utvecklats ur bland annat fenomenografin (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003). Något som nämns inom utvecklingspedagogiken är metakognitiva dialoger. Denna sortens dialog anses vara det som driver fram och utvecklar barns lärande på så sätt att man reflekterar tillsammans med barnen för att väcka tankar hos dem. Inom de metakognitiva dialogerna är syftet att skapa förutsättningar för att barnens lärande ska bli synligt för dem. (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003)

Den teoretiska utgångspunkten för vår studie grundar sig på utvecklingspedagogiken. Inom denna pedagogik pratar man om att utgå från barnens erfarenheter och barns perspektiv. Barns perspektiv innebär att barns röster får komma till tals och att de blir hörda (Alvestad 2001; Pramling, Klerfelt, & Williams Granelid 1995 se Pramling Samuelsson & Johansson 2009) och detta är även något som Johansson (2003) belyser. Till skillnad från barns perspektiv som tas till vara på i denna studie finns även barnperspektiv. När man utgår från barnperspektivet är man som pedagog lyhörd för barnens behov och skapar tolkningar utifrån det man sett (Aronsson 1998 se Pramling Samuelsson & Johansson 2009). Dessa två perspektiv baserar sig på barns villkor (Eva Johansson 2003). Det tas även upp att man utgår från barnens intresse och tar tillvara på dem som utgångspunkt i verksamheten (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003). Genom detta utgår vi från barn som kompetenta. Det kompetenta barnet har erfarenheter som kan byggas på och utvecklas. Barnen ses med andra ord inte som tomma tavlor utan var och en har sina erfarenheter och kunskaper. (Thulin 2011) En viktig aspekt inom utvecklingspedagogiken är kommunikation och reflektion som är två centrala begrepp och dessa anses vara betydelsefulla för barns lärande (Pramling, 1988; Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, 2003, 2008 se Thulin 2011). Centrala begrepp som vi har haft i åtanke är; fånga barns perspektiv (som beskrivits ovan) och hur barn erfar fenomenet datorplatta då vi har tagit tillvara på det barnen sagt. Denna teori bidrar till att vi utgår från barnen och tar tillvara på deras tankar och reflektioner för att öppna upp till en metakognitiv dialog. Den typen av dialog synliggör lärandet under samtalets gång. (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003)

3. Val av vetenskaplig metod

Vi har använt oss av den kvalitativa metoden med hjälp av observationer och intervju med barnen som utgångspunkt. Den kvalitativa metoden valdes för att kunna gå på djupet hos de barn som deltagit i studien samt få en förståelse kring deras tankar. Utgångspunkten för den kvalitativa metoden är att man som forskare tolkar och skapar en förståelse kring det som studeras (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). Beroende på val av metod kan empirin påverkas och därför är vårt val av metod avgörande för vår studie. Att vara en forskare med kvalitet innebär att kunna ta bra beslut för sin forskning (Rossman & Rallis 2003). Vi har därför tillsammans reflekterat över för- och nackdelar med de val vi gjort. Med den kvantitativa metoden hade vi inte fått syn på barnens tankar på grund av att i denna metod ligger inte intresset på tankarna kring svaren, istället finns färdiga svarsalternativ som ska besvaras (a.a.). Barns perspektiv hade därför kommit i skymundan då deras röster inte hade blivit hörda på samma vis som i den kvalitativa metoden. En fördel med den kvantitativa metoden är att empirin hade blivit mätbar och på så vis mer konkret. En problematik med den kvalitativa metoden är att resultatet inte blir sanningsenligt och därför krävs det argument som stärker resultatet (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). Vi har medvetet utgått från deduktiv ansats då det sågs som det bästa tillvägagångssättet för att belysa fenomenet datorplatta och utgå från barnen. Den deduktiva ansatsen innebär att använda teorier för att finna mönster i dessa (Alvesson & Sköldberg 2008). Teorierna som har använts i denna studie är fenomenografi och utvecklingspedagogik. Dessa teorier har tagits tillvara på när empirin analyserats och för att få fram resultatet. I avsnitt 4 redogör vi för hur teorierna har använts i analysen.

Anledningen till varför vi valde att använda oss av både observationer och gruppintervju som metod var för att få ett så trovärdigt material som möjligt då de olika tillvägagångssätten stärker varandra. Detta gör att resultatet blir mer tillförlitlig. När man talar om trovärdighet menar Denscombe (2009) att materialet ska vara fritt från förutfattade meningar. Vi har därför inte haft några förväntningar på vad observationerna och gruppintervjun skulle bidra med. Observationerna ägde rum innan gruppintervjun för att ha det observerade materialet att samtala kring. Därför har vi valt att utgå från samma barn i både observationerna och i gruppintervju. De barn som

observerats har även deltagit i gruppintervjun. Hur vi introducerar oss för barngruppen avgör i sin tur hur vi blir bemötta (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). Att reflektera över hur vi skulle presentera oss var därför en viktig aspekt. Från start har det varit viktigt att vi varit ärliga med vilka vi är och vad vi ska göra på förskolan. Av denna anledning har vi presenterat oss som två studenter som kommer från Högskolan Kristianstad. Vi har även berättat att vi är där för att ta reda på hur de arbetar med sina datorplattor i verksamheten.

3.1 Observation

Forskningsinstrumentet som har använts under observationerna är filminspelning för att observera vad barnen använder datorplattan till. Undersökningen utgår från öppen observation och ett medvetet val har gjorts att inte vara aktiva i situationen vi observerat för att påverka observationen så lite som möjligt. I en öppen observation är de som deltar medvetna om att de blir observerade och varför (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). I detta tillvägagångssätt är det viktigt att skapa en relation och tillit till gruppen. Fördelar med detta är att vi som forskare ses som en del av gruppen och att vi får mer tillgång till sociala förhållanden. Detta kan vara avgörande för hur gruppen agerar vid det observerade tillfället, då man som forskare får en möjlighet att prata öppet om ämnet utan att de observerade ifrågasätter. På så vis får observatören ta del av hur de observerade uppfattar sin omvärld. (a.a.) Vi gjorde ett val om att inte prata öppet med barnen som observerades för att inte påverka på något sätt.

En fördel med observation är bland annat att man är uppmärksam på det som görs istället för vad barnen säger (Denscombe 2009). Att vara passiv menas med att man inte deltar aktivt i observationen som görs (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). Vi valde att utgå passivt för att inte påverka utformandet av situationen. För att störa verksamheten så lite som möjligt undvek vi att föra fältanteckningar under tiden vi observerade. Den passiva observationen kan både påverka barngruppen positivt och negativt (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). En positiv påverkan är att gruppen som studeras kan bli mer aktiv samtidigt som det kan förhindra deras aktivitet som ses

som en negativ påverkan. Trots dessa för- och nackdelar är det tillvägagångssättet mest lämpligt för att som tidigare nämnts bli en del av barngruppen. (a.a.)

3.2 Gruppintervju

Frågorna till gruppintervjun utformades efter observationen genomförts och grundade sig på det barnen gjorde under våra observationer (se bilaga I). Vid gruppintervjun använde vi oss av ljudinspelning och fältanteckningar för att inte gå miste om något som barnen tog upp. Som tidigare nämnts är det samma barn som medverkat i både observationen och i gruppintervjun. Magne Holme och Krohn Solvang (1997) beskriver detta sätt som respondentintervju, vilket innebär att barnen har varit delaktiga i det som tidigare studerats. För att utföra vår intervju valde vi att använda oss av gruppintervju. På så sätt tänkte vi oss att alla barns åsikter och tankar skulle komma till tals. Ju fler som deltar i forskningen, desto större variation av åsikter och erfarenheter synliggörs i studien (Denscombe 2009). Vi har valt att använda oss av semistrukturerad intervju som ett tillvägagångssätt. Den semistrukturerade intervjun går ut på att intervjuaren har färdigställda frågor som en grund, men kan även vara flexibel i turordningen av frågorna (a.a.). Denscombe (2009) beskriver att placeringen av den deltagande gruppen har betydelse för samspelet mellan alla parter. Därför gjordes valet att befinna sig i en miljö där det föll sig naturligt att sitta i en ring och på så vis öppna upp för samtal. Med hjälp av våra förkunskaper från observationen kunde vi använda dess innehåll och ställa följdfrågor vid gruppintervjun. Följdfrågor är till för att svaren ska bli så fördjupade och utvecklade som möjligt (Stukat 2005). Styrkan i den kvalitativa intervjun är att det påminner om ett vardagligt samtal (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). Detta var något vi ville ta tillvara på då denna metod synliggör barns tankar om datorplattan där deras perspektiv är i fokus.

Den kvalitativa intervjun är en metod som ställer höga krav på både oss som forskare och de som intervjuas (Denscombe 2009). Fördelar med att samla in empiri genom intervjuer är att barnen har möjlighet att förklara och beskriva ämnet. Kvalitativa intervjuer är en bra metod som ger tillfälle till att beskriva tankar och åsikter. (a.a.) Tillförlitligheten ses som en nackdel och det är något som både Rossman och Rallis

(2003) samt Denscombe (2009) tar upp. Nämligen hur sanningsenligt den intervjuades svar är (a.a.). Vi har därför reflekterat över vårt förhållningssätt i samband med hur barnen har blivit bemötta.

3.3 Urval

Valet av förskola grundade sig på en förskola som använder sig av datorplattor i verksamheten. För att komma i kontakt med förskolor som arbetar aktivt med datorplattor i verksamheten gick vi med i ett flertal grupper på Facebook. I dessa grupper skrev vi ett inlägg där vi förklarade att vi är två studenter som ska studera användandet av datorplattor i verksamheten (se bilaga II). I en grupp som heter *iPad i Förskolan* fick vi kontakt med en pedagog som beskrev att de använder sig av detta. Denna pedagog är ansvarig över datorplattorna i deras verksamhet. Då vi inte fick kontakt med mer än en förskola i Södra Sverige som aktivt arbetar med datorplatta gjordes valet att fokusera på en och samma. Efter kontinuerlig kontakt besökte vi förskolan och tog beslutet att samarbeta. I studien ingår fem barn i åldrarna tre till fem år då det är dessa barn som blivit godkända av vårdnadshavare till att bli filmade, fotograferade samt intervjuade. Läroplanen för förskolan beskriver att man bland annat ska ta hänsyn till individens integritet samt ha ett etiskt förhållningssätt (Skolverket 2010). Lindgren och Sparrman (2003) nämner att de barn som blir dokumenterade i förskolan bör erbjudas den grad av etiskt skydd som forskare tar hänsyn till. Dessa etiska överväganden presenteras i kommande rubrik. Från början var det begränsat till åldern fyra och fem år men då det var brist på godkännande togs beslutet att utgå från åldern tre till fem år istället. Valet av ålder på barnen grundades på att barnen skulle kunna föra ett samtal med varandra, samt för att kunna få svar på frågorna som ställdes i gruppintervjun. På detta vis blir barnens erfarenheter av datorplattan synliga. För att synliggöra variationen kan man som forskare göra ett medvetet val där deltagarna besitter olika erfarenheter och eventuella synpunkter om ämnet (Denscombe 2009). Detta är en aspekt som har varit i åtanke då de äldre barnen eventuellt har längst erfarenhet av datorplattan och bidrar därför med tankar och erfarenheter till vår empiri.

3.4 Etiska överväganden

I rollen som forskare är det viktigt att ta hänsyn till de etiska aspekterna i det insamlade materialet. Vi har ett ansvar för vad som sker med materialet och hur det används. Detta kopplas till nyttjandekravet som beskrivs nedan (Vetenskapsrådet 2002). På grund av detta har vi gått ut med information till föräldrarna samt förskolan och berättat hur och vad materialet kommer bearbetas samt användas till (se bilaga III). I samma bilaga finns även godkännande för medverkan. En viktig aspekt är att all empiri presenteras anonymt och därför nämns varken förskola, namn eller kön på barn respektive pedagoger. För att de som medverkat inte ska gå att identifiera bör man överväga sina handlingar (Vetenskapsrådet 2002). Det väsentliga är därför inte vem som säger vad i vår studie. I forskningsetiska principer finns det fyra huvudkrav för den humanistiska- och samhällsvetenskapliga forskningen (a.a.).

De fyra huvudkraven är följande:

1. *Informationskravet* – Du har som forskare ett krav att informera de inblandade om forskningens syfte (Vetenskapsrådet 2002). I vårt fall har både de som deltagit och vårdnadshavare blivit informerade då valet av deltagare är minderåriga.
2. *Samtyckeskravet* – De personer som medverkar i undersökningen har rätt till att avbryta sin medverkan. I undersökningen är det ett krav att få ett godkännande av dem som deltar. (Vetenskapsrådet 2002) Till vår undersökning gav vårdnadshavare godkännande för dem barn som deltagit.
3. *Konfidentialitetskravet* – Personliga uppgifter om deltagarna ska vara konfidentiella, det vill säga att obehöriga inte tar del av dessa (Vetenskapsrådet 2002). Däremot kan vi inte garantera att behöriga lärare på högskolan inte kommer ta del av detta. Vi har i vår studie valt att inte nämna några uppgifter som kan identifieras med deltagarna.

4. *Nyttjandekravet* – Uppgifter som har samlats in vid undersökningen om varje enskild individ får endast användas till forskningens ändamål (Vetenskapsrådet 2002). Det insamlade materialet kommer förstöras efter utbildningens slut, men forskningen kommer finnas kvar. Privat information som barnen tagit upp i undersökningen kommer inte nämnas i studien.

3.5 Genomförande

Förberedelser

Innan vi gick ut i verksamheten för att observera och intervjua barngruppen besökte vi förskolan vid tre tillfällen för att skapa en så god relation som möjligt med både pedagoger och barn. Vid första besöket fick vi en inblick vad barnen tidigare gjort med datorplattorna i verksamheten. Vi diskuterade även med pedagogen hur vi tänkt kring vårt upplägg. Vi lämnade belastningsregister samt skrev under sekretesspapper. För att vara säkra på att få in godkännande från vårdnadshavare angående filminspelning, fotografering samt tillåtelse för att intervjua lämnades en bilaga ut av pedagogen. Under andra och tredje besöket fick vi ta del av såväl inne- som utemiljön tillsammans med barngruppen. Huvudsyftet var inte att studera användandet av datorplattorna vid dessa tillfällen. Vid det tredje tillfället upplevde vi att det fanns goda förutsättningar till att påbörja vår undersökning.

Utförande

Innan vi kom till förskolan för att observera hade en pedagog samlat de fem barnen i deras matsal, vilket även är ett lekrum. Pedagogen hade även delat upp dessa barn i två smågrupper vid ett och samma bord. Vid den ena datorplattan satt två barn och vid den andra satt tre barn. Denna fördelning var slumpmässigt utförd. Alla i rummet var medvetna om att tillfället skulle filmas då vi vid varje tillfälle har berättat för barnen om varför vi var där och vad som skulle ske. Därför ifrågasatte barnen inte filminspelningen. Som forskare är man ute efter att se hur de observerade agerar i sammanhanget (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). För att få med så mycket empiri som möjligt valde vi att filma vars en datorplatta som barnen använde sig av. Detta på grund av att barnen senare blev placerade vid två olika bord i matsalen då de

distraherades av varandras appar. Om vi endast hade filmat med ett verktyg hade vi gått miste om en stor del av empirin. En pedagog var närvarande under hela tillfället för att vägleda och hjälpa barnen när problem uppstod. I samspel med varandra i smågrupperna fick barnen själva välja vilka appar som skulle användas. Varken vi eller pedagogen påverkade inte barnens val. Under tiden som observationen ägde rum höll vi oss i bakgrunden. Observationstillfället varade i en timme på eftermiddagen, då det var lämpligast för verksamheten. Planering för vart gruppintervjun skulle ske bestämdes med pedagogen för att ha tillgång till deras projektor som finns i det ena lekrummet. Detta är ett rum i verksamheten där barnen brukar leka. Där finns en stor cirkelformad matta som vi satt på och ett fåtal leksaker var synliga som exempelvis puffar. Detta var dock inget som distraherade barnen. För att kunna återkoppla observationerna med gruppintervjun var en strävan att det skulle inträffa så nära inpå varandra som möjligt. Samtidigt ville vi analysera vårt material och skapa en grund för intervjutillfället som var en vecka efter. Utifrån filmerna diskuterade vi innehållet och kom fram till frågor som väcktes under tiden vi gick igenom vår empiri (Se bilaga I).

Vi befann oss på förskolan i god tid dagen då vi intervjuade barngruppen för att förbereda det tekniska så som projektor, datorplatta och en medtagen dator där alla filmklipp är sparade. När detta var gjort samlades barnen i en ring på golvet tillsammans med oss och pedagogen. För att inleda gruppintervjun återkopplade vi till observationstillfället. Inom utvecklingspedagogiken nämner man metakognitiva dialoger som innebär att barnen får möjlighet att reflektera över vad, hur och varför barnen gör olika saker (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003). På grund av att förskolan kallar sin datorplatta för lärplatta valde vi att använda detta begrepp under intervjun för att inte förbrylla barnen. Ett val gjordes att en av oss hade ansvar för intervjufrågorna medan den andra hade ansvar för att ljudinspelningen fungerade som den skulle och att det fördes fältanteckningar som sedan var till hjälp vid transkriberingen. Vi valde att dela upp uppgifterna för att förebygga en problematik som kunde varit att distrahera barnen och även oss själva om den som intervjuade skulle fört fältanteckningar samtidigt. Vi strävade efter ett så naturligt samtal som möjligt under gruppintervjun. Det hade funnits en risk att det naturliga samtalet hade fallerat om en skulle haft ansvar för båda delarna. Datorn användes för att visa filmklipp från observationstillfället och datorplattan kopplades till projektorn för att få en stor bild på

väggen. Filmklippen användes kontinuerligt under intervjuens gång för att alla skulle kunna ta del av innehållet och på så vis vara delaktiga i samtalet. Efter en tid upplevdes barnen som okoncentrerade och till följd av detta gjordes ett miljöombyte och gruppintervjun fortsatte runt ett bord i ateljén. Den intervjuade ska i så hög grad som möjligt ges utrymme till att på ett okonstlat sätt förmedla sina synpunkter under intervjuens gång (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). Intervjun avslutades med att barnen fick chansen att testa en ny funktion i en app som gick ut på att tala i den inbyggda mikrofonen, vilket resulterade i att datorplattan skrev ner det som sades. Detta avslut var oplanerat men det föll sig ändå naturligt. Med tanke på att denna funktion kom till tals under gruppintervjun gjordes valet att barnen fick möjligheter till att testa funktionen.

3.6 Bearbetning av empiri

För att inleda vår bearbetning av observationerna började vi med att föra över alla filminspelningar till samma dator. Sedan granskade vi våra filminspelningar och förde anteckningar om innehållet. Dessa anteckningar blev grunden till våra kategorier 4.1.1 samt 4.1.2 i resultatet. Den större delen av observationerna bestod av estetiska appar och vi kunde även se att pedagogen i detta sammanhang var betydelsefull då problem uppstod i användandet av appar. Därefter lyssnade vi på vår ljudinspelning från gruppintervjun och använde fältanteckningar som stöd till transkriberingen. Analyseringen av kvalitativ data är en process för att få en överblick av empirin som samlats in (Rossman & Rallis 2003). Det transkriberade materialet från gruppintervjun skrevs ut och analyserades för att få fram det relevanta för vår studie samt för att hitta mönster och variationer. Rossman och Rallis (2003) beskriver att hanteringen av sin empiri är nödvändigt direkt efter tillfället. Risken med att skjuta fram transkriberingen kan leda till ett resultat som inte är trovärdigt, detta på grund av att minnet sviktar (a.a.). Vi fann empirins mönster och variationer genom att använda markeringspennor i olika färger för att kunna få en överblick över den centrala i studien. Därefter kategoriserades empirin utifrån de ämnesområden som vi funnit med hjälp av markeringarna. Dessa kategorier blev sedan rubriker i resultatet som redogörs i 4.2.1, 4.2.2, 4.2.3 och 4.2.4. Vi har här tagit tillvara på den fenomenografiska metoden (Marton 1994; Lepp &

Ringsberg 2002 se Skär 2010). Dessa ämnesområden presenteras under rubriken resultat.

3.7 Metodkritik

Den kvalitativa metoden har varit mest lämplig för vår studie då vi strävat efter en djupare inblick och förståelse kring det valda ämnet utifrån barnen. Magne Holme och Krohn Solvang (1997) beskriver utmärkande drag för den kvalitativa metoden. De menar att man använder sig av få undersökningsenheter för att få riklig information och för att kunna gå på djupet (a.a.). Under tiden som vi diskuterade vårt val av område kom vi till instinkt att vi tänkte utifrån barnens perspektiv, då vi ville ta reda på vad barn använder datorplattan till samt hur de ser på användandet. Det har varit fokus på att göra barns röster hörda. Det föll sig därför naturligt att utgå ifrån den deduktiva ansatsen. Den deduktiva ansatsen innebär att man utgår från teorier för att sedan kunna urskilja mönster, med andra ord att man testar teorierna mot verkligheten (Alvesson & Sköldberg 2008). En nackdel med deduktion kan vara att man går miste om de underliggande tendenserna i undersökningen (Alvesson & Sköldberg 2008). Detta har vi varit medvetna om under tidens gång.

För att få kontakt med pedagoger som använder datorplattor aktivt i förskolan valde vi att ta kontakt via mediet Facebook i en grupp som heter *iPad i Förskolan*. I denna grupp finns möjligheter till att både ta emot och ge tips till andra samt diskutera det som berör datorplattan. Det var en risk att ta kontakt i denna grupp då vi i förväg inte visste om någon skulle ta kontakt med oss efter vår förfrågan. Om mer än en förskola hade hört av sig hade resultatet möjligtvis fått en större variation. Ett begrepp som Denscombe (2009) nämner är generaliserbarhet. Generaliserbarhet menas med att resultatet ska bli detsamma trots att undersökningen utförs på ett annat ställe och vid en annan tidpunkt (a.a.). Vårt resultat hade inte blivit detsamma på en annan förskola och därför kan inte vår studie kategoriseras som generaliserbar. Samtidigt har det gynnat vår undersökning då vi kunnat fokusera på en och samma förskola.

I utförandet av gruppintervjun uppstod det tekniska fel så som att projektorn inte gick att koppla samman med datorn. Detta ledde till att barnen fick vänta och blev därför otåliga. Något vi tänkt på i efterhand var att vi skulle bjudit in barnen i det utvalda rummet när det tekniska var fullbordat. Enligt vår uppfattning kan vi inte se att detta har varit något som påverkat vårt resultat då vi uppnått validitet på så sätt att forskningsfrågorna har besvarats med hjälp av observationer och gruppintervju. De barn som har observerats och intervjuats har erfarenheter av datorplatta i förskolan och då stärks undersökningens tillförlitlighet ytterligare. Validitet innebär att man som forskare mäter det som är avsett att mäta (Denscombe 2009). Däremot visade det sig att placeringen hade betydelse då barnen enklare kunde koncentrera sig efter vi gjorde ett miljöombyte och flyttade från golvet i det ena rummet till ett bord i deras ateljé. Detta hände trots att vi tidigare reflekterat över miljön och placeringens betydelse.

Det visade sig att datorplattan under gruppintervjun inte blev det hjälpmedel som vi tänkt från början. Vår tanke var att datorplattan skulle öppna upp för samtal om observationerna som utfördes en vecka tidigare. Istället hamnade fokus på datorplattan och att spela. Detta har resulterat i att vi fick mindre empiri än tänkt med tanke på att barnen fokuserade mer på hur man ska använda datorplattan än att samtala med varandra. På grund av detta fick vi inte fram lika mycket av barnens tankar som önskats. Trots detta har inte validiteten påverkats då empirin var tillräcklig för studiens undersökning. Däremot är reliabilitet något som inte går att uppnå i vår studie. Reliabiliteten är den som mäter pålitligheten i undersökningen (Magne Holme & Krohn Solvang 1997). Undersökningen ska kunna upprepas och få samma resultat (a.a.). Trost (2010) nämner en problematik inom reliabiliteten. Han menar att det inte finns en given uppfattning för varje individ har sin egen erfarenhet och därav går det inte att säga att ett svar är sant. Av denna anledning blir det svårt att göra om en undersökning som innefattar människors erfarenheter och kunskaper. (a.a.) Med tanke på att barnen i vår undersökning får nya erfarenheter för varje dag som går kan resultatet därför inte bli detsamma.

Tankar som uppstått i efterhand har varit att det kunde underlättat med färre barn vid gruppintervjun. Med tanke på att vi ville att de fem barn som observerades skulle

medverka i en gruppintervju såg vi det som naturligt att alla deltog vid samma tillfälle. Resultatet kunde blivit förändrat om vi delat upp barnen i två grupper. På detta vis hade alla barn haft större möjlighet att komma till tals. Barnen som var yngre tog inte lika mycket plats i gruppintervjun som de äldre barnen gjorde, vilket även blir synligt i resultatet. Detta kan bero på att de yngre barnen har mindre erfarenheter och därför inte lika många tankar att dela med sig av som de äldre barnen hade. Hade de yngre barnen tagit större plats hade förmodligen resultatet varit annorlunda och nya mönster funnits.

4. Resultat och analys

I undersökningen har fem barn från en förskola i södra Sverige medverkat. Dessa fem barn som har observerats har även deltagit i en gruppintervju. En pedagog fanns närvarande som stöd under tidens gång vid både observationerna och gruppintervjun. Vid första besöket på förskolan visade barnen vad de gör med datorplattorna. På så vis fick vi en inblick i vad de använder för appar. I följande avsnitt redogörs vårt resultat som vi kommit fram till utifrån våra observationer och vår gruppintervju. Det som är väsentligt för vår studie utifrån våra observationer redovisas med hjälp av två kategorier under avsnitt 4.1. Under avsnitt 4.2 redogör vi för vår gruppintervju som i sin tur består av fyra kategorier. Att använda sig av kategorier är inom den fenomenografiska metoden ett sätt att analysera sin empiri (Marton 1994; Lepp & Ringsberg 2002 se Skär 2010). Kategorisering är något som har tagits tillvara på i resultatet. Utvecklingspedagogiken har tagits tillvara på genom att barns perspektiv synliggörs samt hur barn erfar fenomenet datorplatta. Det har även tagits tillvara på så sätt att barnens erfarenheter och röster har uppmärksammats. Dessa delar inom utvecklingspedagogiken genomsyrar resultatet i denna studie. För att få svar på forskningsfråga 1, vad använder barnen datorplattan till, fokuserar vi på våra observationer. För att besvara forskningsfråga 2, hur ser barnen på användandet av datorplattan i förskolan, använder vi oss av innehållet i vår gruppintervju.

4.1 Barns användande av datorplattan

Vi fann följande kategorier för hur barn använde datorplattan under observationerna; 4.1.1, estetiska appar och 4.1.2, utforska för att förstå appar med pedagog som vägledning. I dessa observationer var det ingen större variation i användandet av appar.

4.1.1 Estetiska appar

De appar som dominerade var estetiska och nämns därför som en kategori. Toontastic och PuppetPals är två appar som går ut på att skapa berättelser. I apparna finns det alternativ till att välja bakgrund och karaktärer. Skillnaderna mellan dessa appar är att i Toontastic kan man välja bakgrundsmusik och karaktärerna är begränsade till ett visst

tema medan i PuppetPals kan användarna själva ta fotografi på sina ansikten och använda som karaktärer. De kan även fotografera sin egen bakgrund. Ett av barnen påbörjade en berättelse i Toontastic och bjöd in till samtal.

Barn 1: Ja vi leker. Ja, nu har vi blivit vänner.

Barn 2: Jag tror att jag kommer dö. Ser du hålen som du har skjutit på mig?

Barn 1: Ja, men det gör inget.

Barn 2: Jo men jag tror att jag kommer sjunka snart. Vi kan leka så länge jag lever.

Barn 1: Jag sjunker, jag sjunker.

Med hjälp av ett samband mellan tidigare kunskaper och sin fantasi skapar barnen en berättelse där deras slutsats är att skeppet sjunker när det är hål och vatten kommer in. För att synliggöra deras kunskaper använder barnen lärandet genom leken vid datorplattan som ett verktyg. I denna situation är samspelet betydelsefullt för att barnen ska lära sig av varandra. I ett annat exempel när barnen skapar en berättelse tillsammans uppstår ett bråk om vem som ska ha datorplattan. Detta leder i sin tur till rollspel.

Barn 1,2,3: Nej nej, det var faktiskt min tur! Na-na-na-na-na...

Barn 1: Nu ska vi se på film, okej?

Pedagog: Spelade ni in när ni låtsades bråka då?

Barnen tittar på filmen och skrattar åt det de spelat in tillsammans.

Pedagog: Ville ni göra en bråkfilm?

Barn 1: Ja.

Här blir det synligt hur datorplattan kan bidra till konflikter. Den estetiska appen blir ett hjälpmedel för att lösa konflikten som har uppstått på så vis att bråket övergår till ett rollspel som sedan blir en ”bråkfilm.” I samband med att barnen spelar in berättelsen övergår bråket om vem som ska använda datorplattan successivt till en situation då barnen inte längre visar intresse över problemet. I denna situation är barnen inte intresserade av att samarbeta med varandra. Fokus ligger inte på att föra ett samtal med varandra, det rör sig om vem som ska ha datorplattan.

Förutom Toontastic och PuppetPals har Lipa Eggs varit en återkommande app hos barnen. I appen finns det olika möjligheter så som att avbilda färdiga ägg med hjälp av de tre grundfärgerna, samt designa ägg. Barnen fokuserade på att avbilda människor i deras omgivning.

Barn 1: Det är jag.

Barn 2: Ja, hon har en tofs i håret.

Barnen kommunicerar med varandra och hjälps åt att avbilda människor, exempelvis ett barn som går på förskolan. Detta leder i sin tur till att barnen i samspel med varandra börjar avbilda en pojke.

Barn 2: Är det en pojke? Som ska gifta sig med oss..?

Barn 3: Ha-ha, ja.

Barnen gjorde sedan en prinsessa som ska gifta sig med pojken. Med hjälp av deras fantasi och kreativitet övergick detta samtalet till en berättelse på ett lekfullt sätt med datorplattan som hjälpmedel. Däremot är syftet med appen att barnen ska lära sig hur man blandar fram färger med hjälp av de tre grundfärgerna. På så vis lär sig barnen tänka abstrakt och lösa problem.

4.1.2 Utforska för att förstå appar med pedagog som vägledning

Utöver de estetiska apparna kunde vi se hur användandet av appar även kunde skapa problematik hos barnen då de inte förstod syftet vid alla tillfällen och har därför fått en egen kategori för att vi ser detta som en problematik. Barnkanalen Charader och Studycat var två appar som skapade en problematik hos barnen genom att anvisningarna i apparna inte var tillräckligt utformade för att förstå dess syfte. I Barnkanalen Charader ska man hålla datorplattan mot pannan och en av användarna ska gestalta ett ord eller

bild som visas på datorplattans skärm. Detta sätt har inte uppfattats, utan istället har ett barn datorplattan framför sig på bordet och för ett finger längs med skärmen medan appen visar att det är rätt. Det är här problematiken uppstår i denna situation då barnet upplever att det är rätt tillvägagångssätt på grund av att appen signalerar det. Därför fortsätter barnet att utforska appen på detta vis. En pedagog kommer och vägleder barnet genom att förklara hur appen fungerar. Ett annat barn som sitter bredvid blir inbjuden till att delta. På skärmen visas en bild på en haj som det ena barnet ska försöka beskriva.

Barn 4: Det är något blått som gapar. Den simmar i vatten.

Barn 5: Haj?

Med hjälp av pedagogen fick barnen en förståelse för hur appen ska användas. En tolkning är att pedagogen är betydelsefull i detta sammanhang för att barnen ska kunna använda appen korrekt. På så vis sker ett samspel mellan barnen då de övar på att lyssna på varandra samt utveckla förmågan att beskriva begrepp. När pedagogen inte längre deltar och vägleder barnen försvinner deras intresse och appen byts ut. Detta upprepas vid flera tillfällen i olika appar. Studycat är en annan av de appar där det blir synligt att pedagogens stöd är betydelsefullt för att barnens förståelse ska gynna lärandet. Syftet med appen är att användaren ska lista ut rätt djur med hjälp av ledtrådar som beskriver vad djuret kan och inte kan. Det visade sig tydligt att detta var invecklat för barnen att förstå tillvägagångssättet då de valde bort de djur som egentligen ska vara kvar.

Pedagog: Ett djur som kan simma.

Barn 5: Men den kan inte simma?

I detta fall ska barnet kryssa det djur som inte kan simma men kryssar istället de djur som kan simma.

En tolkning vi gör är att barnen ännu inte utvecklat förståelsen för att de ska kryssa motsatsen till ledtråden. På grund av detta är det viktigt att pedagogerna är uppmärksamma på när barnen inte förstår appens syfte samt innehåll.

4.2 Barns syn på användandet av datorplattan i förskolan

Gruppintervjuns resultat kommer att redogöras med hjälp av fyra kategorier för hur barn ser på användandet av datorplattan.

4.2.1 Barns syn på begreppet lärplatta

På förskolan där undersökningen är gjord används begreppet lärplatta. Barnen nämner det som lärplatta och en problematik som förekommer är att barnen inte är medvetna om varför. Därför ser vi det som betydelsefullt att benämna denna kategori för att belysa innebörden av begreppet lärplatta.

Barn 1: För det heter det! Fröknarna har sagt att det heter så.

Lärarstudenten frågade varför barnen trodde att det heter lärplatta.

Barn 2: För... det är en platta som man kan spela på. Titta på grejer... och så.

Barnen beskriver att de inte är medvetna om varför det kallas för lärplatta och kan därför inte förklara syftet med varför det begreppet används. I samtalet berättar barnen även att de inte frågat pedagogerna varför det kallas för lärplatta. Med tanke på att barn inte har för vana att ifrågasätta det pedagoger säger och gör, resulterar detta i sin tur till att barn finner sig i det. Utifrån barnen kan detta tolkas som att reflektionen över val av begreppet lärplatta inte har nått ut. Barnen har uppfattat att det är en platta som man gör saker på, bland annat spelar. Fokuset här tycks inte ligga på lärande och reflektioner synliggörs därför inte.

4.2.2 Barns syn på estetiska appar

De estetiska apparna var det centrala som barnen samtalande kring under intervjun. De samtalande med varandra om appen Lipa Eggs och kom fram till följande.

Barn 1: Jag tycker Lipa Eggs är roligt.

Barn 3: Man spelar.

Barn 2: Man ska göra rätt. Sen får man en present.

Barnens syn på användandet av datorplattan är att man spelar och det väsentliga är inte hur man gör utan det viktiga är att göra rätt till skillnad från nedanstående exempel. Där har barnen fokus kring hur man går tillväga för att lösa ett problem. Här synliggörs variationen av barnens olika sätt att tänka.

Lärostudent: Men här nere finns ju bara gul, blå och röd. Det finns ju inte rosa som jag kan välja.

Barn 2: Men man kan blanda.

Barn 5: Vi har gjort det på riktigt. Man blandar vit och röd.

Här blir det synligt att barnen använder sina förkunskaper för att blanda färger. Detta blir ett hjälpmedel på så vis att barnen använder sina tidigare erfarenheter för att genomföra uppdraget i appen. Med hjälp av deras samtal kommer barnen gemensamt fram till hur de gör för att blanda så det blir rätt färg. Till följd av detta spelar det reflekterande samtalet stor roll för barns lärande.

4.2.3 Barns syn på interaktionen som sker runt datorplattan

Under intervjuens gång med barngruppen synliggjordes variationen av barnens uppfattningar kring interaktionen runt datorplattan. Detta ses som signifikant för att kunna besvara forskningsfråga 2. Barnen ser inte det som att pedagogen interagerar med dem, utan de ser det som att interaktionen sker mellan barnen genom turtagning.

Barn 1: Nej, inte ensamma, vi turas om.

I samtalet synliggörs det att barnen inte nämner ordet ”tillsammans” och detta kan tolkas som att inget samspel sker. En del barn svarade att det är roligare att sitta ensam vid datorplattan medan andra svarade att det är roligare att sitta med någon annan.

Barn 5: Det är kul att vara ifred.

Ett av barnen som svarade att det är roligare att sitta med andra berättade sedan:

Barn 1: Jag vill bara berätta en sak, om det är en människa och så finns det en annan människa som är likadan som den andra, så att alla är likadan som den andra.

Vi bad barnet förtydliga svaret men kunde inte utveckla sina tankar.

Dessa påståenden visar en variation av de olika förhållningssätten gentemot användandet av datorplattan. Konstaterandet med att det är roligare att vara ifred kan tolkas som att detta barn föredrar att själv kunna bestämma över sina val av appar och på så vis avgöra hur tillvägagångssättet ska utformas. Kontrasten till detta påstående är nästa uttalande som beskriver två människor som är likadana. Baserat på detta kan man dra en slutsats om att detta barn föredrar att sitta med någon som är likadan. På så vis finns möjligheten att intresset är detsamma hos båda parter.

4.2.4 Barns syn på engelskspråkiga appar

Förståelsen är en viktig aspekt i användandet av datorplattan. Om förståelsen inte finns där så testar barnen sig fram tills det fungerar eller byter app. Flertalet av appar var på engelska, detta kan ses som en fördel att barn i tidig ålder får ta del av det engelska språket. I nedanstående exempel visar barnen kunskaper kring att uttrycka engelska ord i samband med datorplattan som ett verktyg. Appen Lipa Eggs blir ett hjälpmedel i samtalet för att mer konkret kunna visa barnens kunskaper.

Barn 3: Ehh... yellow! Yellow sa de!

Barn 2: Den sa purple. Tryck på pilen där uppe.

Barn 3: Jag förstår engelska.

Det visar sig tydligt att barnen tar tillvara på engelska ord och även använder sig av dessa. Barnen uttrycker att de förstår engelska. En parallell till det är om det inte finns en förståelse använder barnen olika tillvägagångssätt för att lösa problemet om de inte förstår appens innehåll. En problematik är att det finns en risk att barnen kan gå miste om appens syfte på grund av det engelska språket.

Barn 1: Vi brukar ta ett annat spel.

Barn 2: Man kan trycka på spela om.

Barn 1: Eller så kan man trycka någon annanstans, där man vet. Eller om där är en knapp som man inte vet, så trycker man på den.

Om barnen inte förstår syftet med appen ligger inte prioriteringen i att fråga någon pedagog. Istället väljer barnen att antingen testa sig fram tills det fungerar eller byta app. I detta sammanhang är pedagogen nyckeln för att bidra till ett lärande hos barnen.

4.3 Slutsats av vårt resultat

Med hjälp av observationerna och intervjun har vi kommit fram till att det centrala har varit användandet av estetiska appar hos barnen. De flesta appar som barnen använde var på engelska. Pedagogernas närvaro har en betydande roll för barns användande av datorplattan för att lärandet och förståelsen inte ska gå förlorat. Resultatet och analysen visar på att samspelet mellan barnen sker omedvetet med tanke på att de inte nämner det i samtalet. I observationerna kunde man däremot se tydliga samspel vid flera tillfällen. Trots att barnen och pedagogerna använder lärplatta som begrepp har barnen i gruppintervjun visat att förståelsen för vad syftet med begreppet innebär inte finns hos dem då de ser det som att de spelar. Barnen har med andra ord inte sett det som att de lär sig när de använder datorplattan, snarare att de spelar. Detta synliggör vikten att som pedagog reflektera tillsammans med barnen över val av begrepp, i detta fall begreppet lärplatta.

5. Diskussion

Under kommande rubrik förs en diskussion av studiens resultat. Resultatet kommer att presenteras i samband med våra reflektioner, tidigare forskning och pågående debatter om det valda ämnet. Syftet med studien har varit att undersöka barns inställning och användande av datorplattan i förskolan.

Studien visar att barnen kallar datorplattan för lärplatta men att de använder den till att spela. Det kan vara så att barnen inte har fått möjlighet till att reflektera kring begreppet lärplatta tillsammans med pedagogerna. Reflektion anses vara betydelsefullt för barns lärande (Pramling, 1988; Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, 2003, 2008 se Thulin 2011). En annan infallsvinkel kan vara att innebörden kring begreppet inte har nått ut till barnen. Utifrån vårt resultat kan vi se att barnen ännu inte har fått en förståelse för varför begreppet används. I observationerna när de använde datorplattan var det synligt att deras lärande utvecklades när de var kreativa och använde sin fantasi, sina tidigare erfarenheter samt kunskaper. Lärandet blev synligt på så vis när barnen utbytte kunskaper när de exempelvis skulle blanda färger i appen Lipa Eggs. Innebörden med begreppet lärplatta på förskolan är förknippat med att barn lär sig i samspel med varandra under tiden som de interagerar med datorplattan. Detta belyser varför begreppet lärplatta används i förskolan där undersökningen är gjord. I en artikel på Skolverkets hemsida (2010) benämns det att datorplattan tidigare sågs som en barnvakt. Tidigare erfarenheter är att barn ofta placeras enskilda utan pedagog med datorplattan och detta kan ses som att datorplattan blir en barnvakt istället för ett komplement i verksamheten. Vi ser det därför som väsentligt att pedagogerna medforskar tillsammans med barnen i användandet av datorplattan för att barns utveckling och lärande inte ska gå om intet. På senare år har man börjat kritisera datorplattans roll i förskolan och reflektioner över vad datorplattan som verktyg ska bidra med har tagit ansats (a.a.). Beroende på vad man väljer att använda datorplattan till är avgörande för vilken prägelse verktyget får. Det är inte apparna som är avgörande för barns lärande utan det handlar om hur man som pedagog använder dem med barnen (Skolverket 2013). Om ett barn placeras ensam med en datorplatta finns inga möjligheter till dialog. Lundgren Öhman (2014) menar att det centrala för att lärande och utveckling ska ske krävs en dialog.

Detta går barn miste om när de inte integrerar med andra barn eller pedagoger, vilket i sin tur leder till att datorplattan används som en barnvakt.

En problematik med att använda digitala resurser kan vara att barn går miste om det sociala samspelet (Nilsen 2014). Vi ställer oss kritiska till detta då vårt resultat har visat att barn använder datorplattan till samspel och går därför inte miste om att vara sociala individer. Såväl Aronin & K. Floyd (2013) samt Lundgren Öhman (2014) beskriver att datorplattan används som ett verktyg för att öppna upp till samspel. I observationerna kunde vi se att barnen använde estetiska appar till att samspela med varandra. De estetiska apparna blev ett hjälpmedel för barnens utveckling och lärande. Detta stämmer överens med det Wu m.fl. (2014) beskriver. De menar att den digitala teknologin ses som ett lämpligt hjälpmedel när det kommer till barn och deras utveckling kring matematik, språk samt sin läsutveckling (a.a.). Användningen av estetiska appar tillför mer än att främja barns kreativitet och fantasi.

Barn ska få möjlighet att använda sig av estetiska uttrycksformer för att utveckla förmågan att kommunicera samt förmedla upplevelser och erfarenheter (Skolverket 2010). Utifrån vårt resultat har vi sett att de estetiska apparna har gynnat barns interaktion. Detta tycks dock vara något som barnen själva inte är medvetna om då de endast nämnde turtagning i gruppintervjun. Barnen ser det som att turtagningen sker mellan barnen och att pedagogerna inte är närvarande. Däremot visar det sig i observationerna att pedagogerna är med och stöttar om problem eller dylikt inträffar. Vad är det som gör att barnen inte uppmärksammar pedagogerna? Detta kan diskuteras utifrån olika synvinklar. Utifrån ett barnperspektiv kan det ses som att barnen är fokuserade på sitt användande av datorplattan som leder till att de inte ser pedagogerna som involverade i situationen. Resultatet visar att barnen inte frågar pedagogerna när de inte förstår tillvägagångssättet i appen. Tidigare forskning menar att valet av appar som pedagoger väljer att ladda ner till datorplattan har stor betydelse för barns användande (Aronin & K. Floyd 2013). Appen ska vara utformad på ett sätt som är tydligt för att barnen ska kunna förstå tillvägagångssättet (a.a.). Val av app där barnen inte förstår dess innehåll och syfte kan resultera i att barnen går miste om ett lärande. Ser vi det utifrån pedagogernas perspektiv kan det uppfattas som att deras syfte är att stötta och hjälpa

barnen fram i deras process utan att ingripa och påverka utförandet. Detta kan leda till att datorplattan blir ett hinder för samspelet mellan barn och pedagoger.

I en artikel på Nyheter24 (2015) kan man läsa att det är en nackdel för framtida generationer att datorplattor allt mer ersätter böcker i vårt samhälle. Det beskrivs även att barnen går miste om sin läs- och skrivförståelse i interaktionen med datorplattan. Vilket i sin tur leder till att det inte sker något lärande. (a.a.) På Aftonbladets webbsida (2015) står det om ett projekt som kallas för *"Det digitala lärandets möjligheter"* och där beskriver Åke Grönlund att det är många som benämner att pennan som verktyg leder till ett lärande till skillnad från datorplattan. Detta har dock inte kunnat bevisas. (a.a.) Att dra slutsatsen att en penna och en bok till skillnad från en datorplatta skulle vara avgörande för barns lärande är inte något vi har studerat i vår undersökning. Forskning visar även att de barn som får ta del av det digitala gynnar lärandet hos barnen till skillnad från de som inte får den möjligheten (Clements & Samara 2003; Haugland 1999; Swaminathan & Wright 2003; Vernadakis m.fl. 2005 se Couse & Chen 2010). Det vårt resultat däremot har visat är att barn utvecklar sitt lärande när de använder datorplattan som verktyg tillsammans med en pedagog. Ett exempel är en situation då barnen använder appen Charader. I denna situation utvecklade barnen förmågan att beskriva begrepp utan att säga det ursprungliga ordet, som i detta fallet var en haj. Pedagogen i detta sammanhang ses som en medforskare och därför gynnar detta barns lärande då pedagogen uppmärksammar barnen kring appens syfte och hur appen går till. En fråga man kan ställa sig är på vilket sätt en bok och penna kan bidra till att barns lärande utvecklas till skillnad från datorplattan. SVT nyheter Jönköping (2015) tar upp att datorplattan används som ett verktyg för att integreras i verksamheten och inte för att ersätta pennor eller böcker. Det nämns även att barnens lärande utvecklas snabbare med hjälp av att använda datorplattan istället för att använda penna och papper (a.a.).

Resultatet visar tydligt att det inte är verktyget, i detta fall datorplattan som utvecklar barnens lärande utan snarare samspelet och samtalen som sker runt omkring datorplattan. Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson (2003) menar att reflektionen leder till ett lärande som synliggör barnens förståelse. Vi ser varken datorplattan eller

böcker som problematiska, utan det har att göra med hur pedagoger väljer att använda de olika verktygen i förskolans verksamhet. Därför är en viktig aspekt som pedagog att reflektera över vilka verktyg barnen erbjuds samt vilket sätt som det ska användas på i verksamheten. I yrkesrollen är det som pedagog väsentligt att vara kritisk och inte introducera exempelvis datorplattan för barnen innan man i arbetslaget kommit fram till vad verktyget ska bidra med (Gällhagen & Wahlström 2012). Detta för att alla i arbetslaget ska vara eniga om användandet och hur verktyget kan bidra till barns lärande. En viktig del i detta är att även barn är medvetna om användandet och att den traditionella lärarkulturen tar avstånd (Skolverket 2013). Det handlar inte längre om att endast pedagogen ska visa hur man ska gå tillväga utan att man finns med som pedagog och stöttar (a.a.). Barn bör ha möjlighet att vara delaktiga i hur verksamheten ska utformas. Inom utvecklingspedagogiken utgår man bland annat från barns perspektiv och deras intresse (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson 2003). För att förskolan ska främja barn lärande krävs det att arbetslaget för en diskussion kring olika områden som berör verksamheten (Skolverket 2010).

På grund av att det digitala har blivit en stor del i dagens samhälle har det resulterat i att användandet av datorplattan har introducerats i förskolor (Ljung-Djärv 2004). Vi ställer oss både positiva och kritiska till datorplattan i förskolan. Den positiva aspekten för oss är att barn i dagens samhälle får nya uttryckssätt att använda sig av. För såväl barn som pedagoger kan datorplattan användas som ett hjälpmedel för att dokumentera verksamheten. Något vi ställer oss kritiska till är valet av appar som görs av pedagoger. Appar laddas gärna ner utan att tänka på vad syftet är och vad appen går ut på. I läroplanen för förskolan kan datorplattan i princip användas till alla mål i styrdokumentet (Skolporten 2012). Med tanke på att datorplattan lanserades samma år som läroplanen reviderades har styrdokumentet inte några konkreta direktiv för hur man ska gå tillväga. På grund av bristen på riktlinjer finns det en risk att datorplattan blir en barnvakt, det vill säga när barn blir tilldelade en datorplatta utan ett speciellt syfte. Bristen på konkreta riktlinjer kan även resultera till att pedagoger blir osäkra på vad syftet med datorplattan är och hur den ska användas. Melin Berrebi och Östlund (2014) beskriver att osäkerheten kring användandet av datorplattan varierade på olika förskolor där deras undersökning gjordes. På vissa förskolor var pedagogerna osäkra på hur datorplattorna skulle användas, vilket resulterades till att verktyget inte användes (a.a.).

Det resultat som Melin Berrebi och Östlund (2014) har kommit fram till kan leda till att barn på förskolor där pedagoger inte använder datorplattor går miste om användandet.

Resultatet visar däremot att barnen utforskar i samtal med pedagogerna och i denna situation lär sig båda parter av varandra. När en medforskande pedagog finns tillgänglig för barnen kan det bara bli rätt (Skolverket 2013). Om däremot pedagogen inte är med och utforskar tillsammans med barnen kan risken finnas att verktyget användas felaktigt och blir en barnvakt (a.a.). Utforska för att lära är även något vi anser pedagoger bör våga göra. Att söka ny kunskap, samarbeta samt kommunicera är tre betydelsefulla aspekter i förskolan då vi lever i ett samhälle med snabb förändringstakt (Skolverket 2010). Vi ser barnens utforskande med pedagoger som ett mer lönsamt tillvägagångssätt för att inte gå miste om samhällets digitala utveckling.

I slutändan är det pedagogerna som påverkar barns utveckling och lärande. Utifrån vårt resultat såg barnen det som att de spelar när datorplattan används och i samband med det är det viktigt att förtydliga varför datorplattan används. Den används som ett komplement på så vis att barnen använder den för att bearbeta sina tidigare erfarenheter. Då forskning visar att motivationen till att lära sig är starkare hos barn när de får använda digitala verktyg skiljer sig från när de inte får ta del av det (Chung & Walsh, 2006; Sandholtz, Ringstaff, & Dwyer, 1997; Schmid, Miodrag, & DiFrancesco, 2008 se Couse & Chen 2010). Det är därför viktigt att ta tillvara på det digitala, dock bör det inte vara det som speglar verksamheten. De olika delarna i förskolans verksamhet bör inte endast utgå från ett och samma verktyg. Datorplattan har inte tagit plats i förskolan för att ersätta varken leken, andra verktyg eller de olika metoderna som råder i verksamheten (Skolportalen 2013 & Gällhagen m.fl. 2012). Datorplattan har tagit plats i förskolan för att användas som ett komplement (a.a.).

På grund av att barn har olika strategier för hur de lär sig är det nödvändigt att man som pedagog är lyhörd och tar tillvara på varje individs behov (Skolportalen 2013). Det finns flera metoder som gynnar barns lärande. Bara för att vi lever i en digital värld behöver inte datorplattan vara det enda verktyget som används för att barn ska erfa kunskap.

Om datorplattan får för stor plats i förskolan kan en problematik vara att barnen fastnar i ett mönster som kan leda till ett eventuellt beroende. Detta är något Wu m.fl. (2014) nämner när de digitala verktygen tar för stor plats i barns vardag. Något som kan vara en negativ effekt när barns vardag kretsar kring datorplattan är att deras hälsa påverkas. Barns hälsa påverkas på så vis att datorplattan ersätter de fysiska aktiviteterna (Wilson 2015). Ett sätt kan vara att använda datorplattan som ett komplement vid fysiska aktiviteter. En app som heter Qr Kod Okuyucu är ett exempel på hur datorplattan kan användas i aktiviteter då barn har möjligheter till att vara fysiska. Denna app går ut på att scanna Qr-koder och kan på så sätt användas i sammanhang när barn går på skattjakt. Qr-koderna kan användas som ledtrådar för att hjälpa barnen att hitta skatten.

Som det har framkommit i vårt resultat benämner barnen att de använder datorplattan till att spela. Siegle (2015) beskriver att det inte bara finns nackdelar med att spela, utan att spel även har sina fördelar. Några fördelar med att spela är bland annat att barnen utvecklar den kognitiva förmågan, motivationen samt det känslomässiga och sociala (a.a.). Utifrån det sociala har vi uppmärksammat att det även kan skapa konflikter om användandet av datorplattan. Samtidigt har det visat sig att appar kan användas som ett hjälpmedel för att lösa konflikter genom att konflikten övergår till ett rollspel. Eftersom konflikten övergick till ett rollspel blev det i sin tur ett lärande då barnen gemensamt löste konflikten själva utan en pedagog. Enligt läroplanen för förskolan ska arbetslaget stötta barnen i de konflikter som kan uppstå för att reda ut eventuella missförstånd (Skolverket 2010). I denna situation blev rollspelet omedvetet det hjälpmedel som barnen behövde. En positiv aspekt som har visats är att datorplattan främst har varit ett hjälpmedel till barnens kognitiva förmåga genom att skapa berättelser med inlevelse i samspel med varandra. Därför kan spel ses som både positivt och negativt. I läroplanen för förskolan kan vi läsa att i skapande processer kan multimedia och informationsteknik användas som en tillämpning (Skolverket 2010).

Datorplattan är inget som har hämmat barnens skapande eller kreativitet, utan snarare främjats genom att använda estetiska appar. De estetiska apparna har använts som ett verktyg för att nyttja deras tidigare kunskaper och utveckla dessa. Vårt resultat visar att

barnen använde specifikt en app för att skapa en berättelse trots att appens huvudsyfte inte gick ut på detta. Med hjälp av Lipa Eggs som nämndes i resultatet skapade barnen karaktärer till en berättelse som blev till under processens gång. Det är tydligt att barnen använde sig av tidigare erfarenheter från de estetiska apparna där det grundläggande syftet var att bilda en berättelse. Att skapa filmer är något som utvecklar den verbala förmågan (Gällhagen & Wahlström 2012). Det är därför viktigt att i sitt förhållningssätt gentemot estetiken ha i åtanke att det estetiska kan bidra till mer än bara skapande. Inom estetik och lärande finns tre perspektiv som Pramling Samuelsson, Asplund Carlsson, Olsson, Pramling och Wallerstedt (2011) beskriver. Det första handlar om att använda estetiken som ett verktyg för att utveckla olika förmågor, som exempelvis det sociala. Det andra handlar om att pedagogerna bör finnas tillgängliga och hjälpa barnen att utvecklas i sitt skapande. Det tredje och sistnämnda handlar om att barnen själva ska ha möjligheter att uttrycka sin estetiska förmåga utan pedagogernas stöd. (a.a.) Med tanke på att de estetiska apparna var på engelska är pedagogernas närvaro viktigt för att barn ska kunna utveckla sitt skapande, som det andra perspektivet tar upp. Vi ser det som positivt att barn kommer i kontakt med det engelska språket i tidig ålder i samband med datorplattan. I undersökningen visar barnen kunskap på färger och nämner dessa på engelska. En problematik med det engelska språket i tidig ålder kan vara att barnen inte förstår innehållet i appen om pedagogerna inte är närvarande. Trots att barnen i vår undersökning anser att de förstår engelska blir det synligt i användandet av datorplattan att det kan uppstå problem för att förstå helheten. I en artikel på DN:s hemsida (2015) betonas vikten av att barns språkkunskaper ökar när de får ta del av det engelska språket. Det engelska språket behöver med andra ord inte vara ett hinder för barns lärande utan kan snarare främjas med en närvarande pedagog. Läroplanen för förskolan tar upp att arbetslaget ska ta tillvara på barns nyfikenhet och utmana deras förståelse i sin språkutveckling (Skolverket 2010).

Vi bör som pedagoger tänka på hur vi använder verktyget i förskolan och att se barnen som medaktörer då vi lär av varandra. Beroende på hur man väljer att använda datorplattan i verksamheten ser vi det som att tidigare erfarenheter och kunskaper har stor betydelse. Våra tidigare erfarenheter av datorplattan är att verktyget varit en barnvakt, dock har vi tidigare inte sett att barnen varit medaktörer. Detta har däremot visat sig i vårt resultat. Pedagogerna har som uppdrag i förskolan att kunna förstå samt

samspela med barnen (Skolverket 2010). Det har visat sig vara betydelsefullt att vara en närvarande pedagog för att inte gå miste om barnens utveckling. På grund av att barnen valde att byta app när de inte förstod vad de skulle göra blev det tydligt att i vår yrkesroll vara medvetna om vilka konsekvenser som kan uppstå. I vår yrkesroll är det även viktigt att öppna upp barnens sinne till att reflektera och vara kritiska för att vi som kommande pedagoger ska kunna ta del av barns tankar och få en större inblick kring hur barn tänker om det valda ämnet.

6. Sammanfattning

Studien grundar sig på den kvalitativa metoden. Studiens syfte var att undersöka barns syn på datorplattan samt deras användande på en förskola i södra Sverige. Vi har utgått från följande forskningsfrågor: Vad använder barnen datorplattan till och hur ser barnen på användandet av datorplattan i förskolan? För att få svar på första frågan har vi använt oss av observationer och för att besvara den andra frågan intervjuade vi barnen i grupp.

I vår studie har vi utgått från forskningsmetoden fenomenografi för att bearbeta empirin och de centrala begreppen har varit variation och fenomen. Utvecklingspedagogiken har genomsyrat vår undersökning för att synliggöra barns perspektiv. Fånga barnens perspektiv och hur barn erfar fenomenet datorplatta samt metakognitiva dialoger har varit centrala begrepp utifrån detta perspektiv.

Resultatet visar att barnen använder datorplattan till att spela och att verktyget i sin tur blir ett hjälpmedel för barns utveckling kring sitt eget lärande. Här är pedagogerna i verksamheten betydelsefulla för att kunna medforsa med barnen om eventuella problem uppstår i användandet av olika appar. Barns samspel har även setts som en betydelsefull faktor då de i samspel med varandra har utbytt kunskaper och erfarenheter under användandet av datorplattan. De estetiska apparna som nämnts är något som varit centralt i både observationerna och i gruppintervjun. Resultatet har visat att barnen använder sig av tidigare erfarenheter för att lösa uppgifter i appar. Barnen benämner verktyget som lärplatta utan att ha en förståelse kring dess innebörd. För att förståelsen för begreppet lärplatta ska uppmärksammas bör pedagogerna reflektera tillsammans med barnen om dess innebörd. Datorplattan används till större del när barnen samarbetar med varandra, vilket barnen ser som turtagning. Med hjälp av resultatet i studien har vikten av en medforskande pedagog synliggjorts på så sätt att datorplattan inte blir en barnvakt i verksamheten, utan snarare ett hjälpmedel till utveckling och lärande.

Referenslista

Alvesson, M. & Sköldberg, K. (2008). *Tolkning och reflektion: vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. 2., [uppdaterade] uppl. Lund: Studentlitteratur

Apple Press Info. Tillgänglig: <http://www.apple.com/pr/library/2010/01/27Apple-Launches-iPad.html>. [Hämtat 2015-09-28. 13:37]

Aronin, S. & Floyd, K. (2013), *Using an iPad in Inclusive Preschool Classrooms to Introduce STEM Concepts*

Berglund, B. (2015). Den nya skolan. *Aftonbladet*, 13 oktober
<http://dennyaskolan.aftonbladet.se/> [Hämtat 2015-10-14. 15:12]

Butcher, J. (2014). *Can tablet computers enhance learning in further education?*.
Journal of Further and Higher Education. pp. 1-20

Couse, L.J. & Chen, D.W. (2010). *A tablet computer for young children? Exploring its viability for early childhood education*. Journal of Research on Technology in Education. vol. 43, no. 1, pp. 75

Denscombe, M. (2009). *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur

Delin, M. (2015). Surfplattor har slagit igenom hos småbarn. *DN*, 14 april
<http://www.dn.se/nyheter/sverige/surfplattor-har-slagit-igenom-hos-smabarn/>
[Hämtat: 2015-10-17. 16:20]

- Findahl, O. (2011). *Svenskarna och Internet*. DanagårdsLiTHO, Ödeshög, 2011
- Gällhagen, L. & Wahlström, E. (2012). *Lär med surfplatta. Åk 1-3*. 1. uppl. Stockholm: Natur & Kultur
- Johansson, E. (2003). *Att närma sig barns perspektiv. Forskares och pedagogers möten med barns perspektiv*. Göteborgs universitet, vol. 8, no. 1-2, pp. 46
- Kassam, A. (2013). *Changing society using new technologies: Youth participation in the social media revolution and its implications for the development of democracy in sub-Saharan Africa*. Education and Information Technologies, vol. 18, no. 2, pp. 253-263
- Larsson, S. (1986). *Kvalitativ analys: exemplet fenomenografi*. Lund: Studentlitteratur
- Lindgren, A. & Sparrman, A. (2003). *Om att bli dokumenterad. Etiska aspekter på förskolans arbete med dokumentation*. Linköpings universitet. Pedagogisk forskning i Sverige, vol. 1-2, pp. 59
- Little, B. (2013). *Issues in mobile learning technology*. Human Resource Management International Digest, vol. 21, no. 3, pp. 26-29
- Ljung-Djärf, A. (2004). *Spelet vid datorn: dynamiken vid barns samvaro runt datorn i förskolan*. Institutionen för beteendevetenskap, Högskolan Kristianstad
- Lundgren Öhman, U.K. (red.) (2014). *Mediepedagogik på barnens villkor*. Stockholm: Lärarförlaget

Magne Holme, I. & Krohn Solvang, B. (1997). *Forskningsmetodik: om kvalitativa och kvantitativa metoder*. 2. [rev. och utök.] uppl. Lund: Studentlitteratur

Marton, F. & Booth, S. (2000). *Om lärande*. Lund: Studentlitteratur

Melin Berrebi, L. & Östlund, C. (2014). *En undersökning om hur pedagoger och förskolechefer resonerar angående lärplattans användning i förskolan*. Examensarbete. Akademin för utbildning och ekonomi. Gävle: Högskola i Gävle

Neumann, M.M. & Neumann, D.L. (2014). *Touch Screen Tablets and Emergent Literacy*. *Early Childhood Education Journal*, vol. 42, no. 4, pp. 231-239

Niemi, M. (2013). *Dokumentera och skapa med lärplatta*. 1. uppl. Nacka: Askunge Thorsén

Nilsen, M. (2014), *Barns aktiviteter med datorplattor i förskolan*. Göteborg: Göteborgs universitet, 2014

Nyheter24, (2015). *Barn behöver inte surfplattor i skolan, de behöver riktiga böcker* <http://nyheter24.se/debatt/797328-barn-behover-inte-surfplattor-i-skolan-de-behover-riktiga-bocker> [Hämtat: 2015-10-12. 14:10]

Petersen, Petra (2013), *Datorplattor resurs för kommunikation i förskolan*. <http://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning/amnen-omraden/it-i-skolan/relationer-larande/datorplattor-resurs-i-forskolan-1.190874> [Hämtat: 2015-05-13. 10:01]

Pramling Samuelsson, I. Asplund Carlsson, M. Olsson, B. Pramling, N. & Wallerstedt, C. (2011). *Konsten att lära barn estetik: en utvecklingspedagogisk studie av barns kunnande inom musik, poesi och dans*. 2. uppl. Stockholm: Norstedt

Pramling Samuelsson, I. & Asplund Carlsson, M. (2003). *Det lekande lärande barnet: i en utvecklingspedagogisk teori*. 1. uppl. Stockholm: Liber

Pramling Samuelsson, I & Johansson, E. (2009). *Why do children involve teachers in their play and learning?* University of Gothenburg. European Early Childhood Education Research Journal, vol. 17, no. 1, pp. 77-94

Rossmann, Gretchen B. & Rallis, Sharon F. (2003). *Learning in the field: an introduction to qualitative research*. 2. ed. Thousand Oaks, Calif.: Sage

Skolverket, (2013). *Surfplattan som komplement i förskolan*
<http://www.skolverket.se/skolutveckling/resurser-for-larande/itiskolan/sa-arbetar-andra/forskolan/surfplattan-som-komplement-1.204976> [Hämtat: 2015-10-16. 12:30]

Skolportalen, (2012). *Så kan surfplattan stödja lärandet i förskolan*
<http://www.skolportalen.se/forskning/utveckling/hur-kan-ipads-stodja-larandet-i-forskolan-om-hur-surfplattor-kan-mojliggora-arbetet-med-forskolans-laroplan/>
[Hämtat: 2015-10-15. 14:00]

Skolverket, (2010). *Interaktivt i förskolan*
<http://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning/amnen-omraden/it-i-skolan/relationer-larande/interaktivt-i-forskolan-1.142406> [Hämtat: 2015-05-20. 17:00]

Skolverket (2010). *Läroplan för förskolan Lpfö 98: reviderad 2010*. Stockholm: Skolverket

Skär, L. (2010). Children's conceptions of the word 'disabled': a phenomenographic study. *Disability & Society*, vol. 25, no. 2, pp. 177-189

Stukát, S. (2005). *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur

SVT nyheter Jönköping, (2015). *Stora skillnader i användning av lärplattor i skolan*
<http://www.svtplay.se/klipp/3622203/stora-skillnader-i-anvandning-av-larplattor-i-skolan> [Hämtat: 2015-10-08. 12:00]

Thulin, S. (2011). *Lärares tal och barns nyfikenhet: kommunikation om naturvetenskapliga innehåll i förskolan*. Diss. (sammanfattning) Göteborg: Göteborgs universitet, 2011

Trost, Jan (2010). *Kvalitativa intervjuer*. 4., [omarb.] uppl. Lund: Studentlitteratur

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

Wilson, S. (2015). *Digital technologies, children and young people's relationships and self-care*. *Children's Geographies*, pp. 1-13

Wu, C.S.T, Fowler, C, Lam, W.Y.Y, Wong, H.T, Wong, C.H.M. & Yuen Loke, A (2014). *Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a Chinese community*. *Italian journal of pediatrics*, vol. 40, no. 1, pp. 44-44

BILAGA I

Intervjuguide

1. Vad kallar ni er platta för?
2. Varför kallar ni den för det?
3. Vad gör ni med plattan?
4. Är det vid något speciellt tillfälle som ni använder plattan?
5. Brukar era fröknar sitta med när ni använder plattan?
6. Varför använder ni plattan?
7. Vilka appar använder ni mest?
8. Vad gör ni om det är en app ni inte förstår?
9. Beskriv plattan med ett ord.
10. Vad är roligast med plattan, finns det något som är dåligt/tråkigt med den, tycker de?
11. Hur ser ni på att jobba två och två med plattan jämfört med att jobba ensam?
12. Vad är bra respektive dåligt med att vara ensam/vara två?

Frågor till filmklippen:

13. Vad går appen ut på som ni använder här?

BILAGA II

Förfrågan på Facebook

Hej!

Vi är två studenter som läser till förskollärare. I höst ska vi skriva vår c-uppsats som kommer handla om användningen av iPads i förskolan. Finns här någon förskola i Skåne som arbetar med det aktivt?

/ Elin och Sabina

BILAGA III

Till förälder/vårdnadshavare för

Barnets namn: _____

Förskola: _____

Vi är två studenter som studerar till förskollärare på Högskolan Kristianstad och ska påbörja vår C-uppsats som handlar om iPads i förskolan. C-uppsats är ett arbete man skriver sista terminen på utbildningen. Vi har som uppgift att på olika sätt iaktta och dokumentera förskolans verksamhet inom utbildningens ram. Vår uppgift är bland annat att samla in material för att kunna få ihop ett resultat till vår C-uppsats. Filmerna, ljudinspelningarna och fotografierna kommer att vara ett hjälpmedel för vår uppsats. Det kan förekomma att det insamlade materialet visas för vår handledare/lärare på högskolan, men avsikten är att studera iPaden i gruppen. Det kommer t.ex. **inte** att läggas ut på Internet.

Vi kommer i samtliga förekommande arbetsuppgifter att beakta de etiska riktlinjer som finns för att garantera det enskilda barnets samt barngruppens integritet.

Vi har personligt ansvar för filmen, ljudbandet och bilderna och dessa kommer att förstöras efter utbildningens slut.

Med vänliga hälsningar, Sabina Rosengren och Elin Persson

Godkännande för medverkan

Tillåter Ni att Ert barn finns med på filminspelning? Ja Nej

Tillåter Ni att Ert barn finns med vid digitalfotografering? Ja Nej

Tillåter Ni att Ert barn intervjuas? Ja Nej

Målsmans underskrift:

(Vid gemensam vårdnad ska båda vårdnadshavarna underteckna.)