



Självständigt arbete (examensarbete), 15 hp, för Grundlärare med inriktning mot arbete i fritidshem examensbenämning HT 2017

En digital värld på fritidshemmet - Bornholmsspelet för barn med annat modersmål än svenska

Eva-Lill Kristiansson

Sektionen för lärande och miljö

Författare

Eva-Lill Kristiansson

Titel

En digital värld på fritidshemmet- Bornholmsspelet för barn med annat modersmål än svenska

Handledare

Linda Petersson

Examinator

Sara Lenninger

Sammanfattning/Abstract

Syftet med denna studie har varit att undersöka hur barn med ett annat modersmål än svenska på ett informellt sätt kan utveckla sin kunskap i svenska språket. Genom att använda sig av digitalt spel som heter Bornholmslek inom fritidshemmets verksamhet.

Teorin utgår från ett sociokulturellt perspektiv med Vygotskijs (2001) teori om samspel och lärande. I metoden används både observationer och gruppintervjuer. Dessa har genomförts tillsammans med sex barn som är sex år och är inskrivna på fritidshemmet.

Resultatet jag kom fram till i studien var att barnen utvecklade ett samarbete mellan barnen. Resultatet visar också på att det utvecklades ett lärande i svenska språket genom att barnen spelade Bornholmslek.

Ämnesord

Fritidshem, skola, elev, digitala media, lärande, samspel, dator, Ipad

Förord

Jag vill tacka både min chef, barn, pedagoger, kollegier och min familj samt mina vänner för allt stöd och omtanke jag har fått av er för att kunna genomföra denna studie. Samtidigt vill jag rikta ett stort tack till min handledare Linda Petersson för all hjälp och stöd jag fått under arbetets gång.

Innehåll

1 Inledning.....	6
1.1 Centrala begrepp.....	7
1.2 Syfte.....	7
1.3 Frågeställning och avgränsning.....	8
2 Litteraturgenomgång	9
2.1 Socialt samspel	9
2.2 Olika förhållningssätt till spel och appar.....	10
2.3 Informellt lärande och socialisering vid datorspel	10
2.4 Vad har forskningen kommit fram till om användningen av digitala media.....	11
2.5 Bornholmsmodellen – en väg till skriftspråket	12
2.6 Teoretiska perspektivet.....	12
3 Metod.....	14
3.1 Val av metod	14
3.1.1 Urval av undersökningsgrupp	14
3.1.2 Observation	15
3.1.3 Gruppintervju i form av gruppsamtal	16
3.2. Etiskt ställningstagande	16
3.3 Genomförandet.....	17
3.3.1 Pilotundersökning.....	17
3.3.2 Bearbetning och analys av empiri	18
3.4 Metodkritik	18
3.4.1 Observationer	18
3.4.2 Gruppsamtal	19
4 Redovisning av resultat och analys	20
4.1 Resultatanalys.....	20

4.1.1	Lärande och tränande del 1	20
4.1.2	Samarbete och lärande del 1	21
4.1.3	Lärande och tränande del 2	22
4.1.4	Samarbete och lärande del 2.....	24
4.2	Sammanfattning av resultatanalysen	25
5.	Diskussion	27
5.1	Lärande	27
5.1.1	Tränande	28
5.1.2	Samarbete	28
5.1.3	Hur barnen uppfattar att de lär sig.....	29
5.1.4	Slutsats med kommentarer om användning av Bornholmsspelet.....	29
	Referenser.....	31
	Bilagor	34
	Brev till vårdnadshavare.....	34
	Observationsschema.....	35
	Frågor till gruppssamtalet	36

1 Inledning

Omständigheterna vid mångkulturella fritidshem där många barn inte har svenska som modersmål behöver barnen all hjälp de kan få för att lära sig svenska språket. Barnen behöver flera sorters lärverktyg som kan vara till hjälp i deras inläring. Därför väcktes min undran vad barn kan lära sig pedagogiskt genom att använda digitala medier. Många barn är redan välbekanta med olika sorters media när de ska börja skolan/fritidshemmet. Internet är en plats där människor i alla åldrar har möjlighet att både kommunicera och bli informerade. Det finns även möjlighet att få kunskap och underhållning. Ur ett pedagogiskt syfte är det viktigt att det finns alternativa inlärningsmöjligheter för barnen. Ett sätt kan vara att barnen får spela olika pedagogiska digitala spel på fritidshemmet. På detta vis får barnen möjlighet att utveckla sina teoretiska kunskaper.

Enligt Läroplanen för grundskola, förskoleklass och fritidshemmet (2017) är skolans mål att varje elev ”kan använda sig av modern teknik som ett verktyg för kunskapssökande, kommunikation, skapande och lärande” (Skolverket, 2017 s. 14). Några av fritidshemmets uppgifter är att ge barnen självförtroende, stimulera deras kreativitet och inspirera dem till upptäckter av nya lärmiljöer som till exempel digitala medier samt förmågan att lära sig tillsammans med andra (Skolverket, 2017).

Precis som det står i Allmänna råd (2014) ska fritidshemmet samarbeta tillsammans med förskoleklassen och skolan genom att stödja barnen i deras utveckling och lärande. Barnen kan bli stimulerade i olika lek- och lärsituationer tillsammans med sina kamrater (Skolverket, 2014).

Enligt skollagen (SFS 2010:800) och barnkonventionen så är det alltid barnets bästa som bör komma i första hand i verksamhetens alla situationer (Skolverket, 2014). Skolverket (2017) påtalar att barn ska kunna använda modern teknik och se det som ett lärandeverktyg. Fritidshemmet ska även utveckla barnens intressen och kunskaper som rör teknik samt utveckla deras tekniska förmåga (Skolverket, 2017 s. 25).

Statens medieråd (2015) skriver i deras senaste forskning att det är Hay Day och Minecraft som är de populäraste spelen, detta gäller både pojkar och flickor. Vidare skriver medierådet att 84 % i åldern 5 – 8 år har tillgång till en surfplatta och många barn spelar dagligen någon form av olika sorters spel. Lalander och Johansson (2012) skriver i sin bok att barn pratar med varandra via internet utan att egentligen ha träffats

personligen och känner inte varandra mer än via spelet eller via en social grupp. Pihlgren (2011) påtalar att barn gärna spelar olika spel tillsammans, det beror säkert på att barnen kan få hjälp och tips av kamraterna under spelets gång.

I Allmänna råd för fritidshemmet (2014) står det att fritidshemmets uppdrag är att se till barnens intressen och erfarenheter. Pedagoger behöver både vara insatta och intresserade av hur barnen använder sig av spel eller appar. Ett kan då vara att använda sig av digitala medier på fritidshemmet eftersom barnen tycker det är roligt att spela spel. Det finns lärorika spel för barnen som kan förstärka barnens inläring på ett positivt sätt.

Bornholmslek är en app med pedagogiska övningar som utgår från Bornholmsmodellen, vilken är en metod som har avsikten att ge språklig medvetenhet samt att det finns möjlighet att underlätta skriv- och läsinläringen för barnen. Mitt val av ämne grundar sig i att pedagoger i de yngre årskurserna använder sig av Bornholmsmodellen, vilket har visat sig ge barnen en god start i deras pedagogiska språkliga medvetenhet. Därför väcktes min nyfikenhet och intresse vad fritidshemmet kunde göra för att stötta barnen i det svenska språket genom att få vetskap om vad barnen kan lära sig ur ett didaktiskt perspektiv vid användningen av digitala medier på fritidshemmet. Det finns inte så mycket forskning kring användningen av digitala medier inom fritidshemmet.

1.1 Centrala begrepp

Det här avsnittet berör centrala begrepp som används i studien.

- Informellt lärande avser här ett lärande som sker utanför skoltiden, under barnens fritid och som barnet kan göra av ren nyfikenhet.
- Med digitala media avser all sorts media vilket kommer att genomsyra hela mitt arbete.
- Bornholmslek är ett spel som bygger på ett informellt lärande. Barnen på fritidshemmet kan frivilligt lära sig ljuda, lyssna och bygga ord.

1.2 Syfte

Syftet med studien är att undersöka hur barn med ett annat modersmål än svenska på ett informellt sätt kan utveckla sin kunskap i svenska språket genom att använda sig av digitala

medier i fritidshemmets verksamhet. För att få veta om det erbjuds en grupp sex åriga barn som går på fritidshemmet att spela ett pedagogiskt digitalt spel som heter Bornholmslek och som är utvalt av mig.

1.3 Frågeställning och avgränsning

1. Vad uppfattar barnen att de lär sig när de spelar digitala media?
2. På vilket sätt tränar barnen sina olika förmågor i svenska språket genom att spela Bornholmsspelet?

Valet att observera och intervjua barn som är sex år beror på att Bornholmslek kan anses passa för den åldern. I själva spelet anges det även att det passar barn från fyra års ålder.

2 Litteraturgenomgång

Litteraturgenomgången är indelad under sex rubriker som börjar med socialt samspel. Nästa rubrik handlar om olika förhållningssätt till appar och spel som barn brukar använda sig av. Tredje rubriken beskriver informellt lärande och socialisering vid datorspel. Fjärde rubriken berör vad forskningen har kommit fram till. Femte rubriken handlar om Bornholmsmodellen som är ett pedagogiskt material som belyser den fonologiska medvetenheten. Denna metod kan hjälpa barn att öka sin språkmedvetenhet. Sjätte och sista rubriken handlar om det teoretiska perspektivet som behandlar Vygotskijs (2001) teori om lärande och samspel.

2.1 Socialt samspel

Stensmo (2007) påtalar att Vygotskij ansåg att lärande handlar om hur både barn och vuxna samspekar med varandra. Därför spelar leken en viktig roll för barnens utveckling i deras lärande. Media är en form av en kulturell lek.

Både Alexandersson, Linderoth och Lindö (2009) och Fast (2008) och Jensen och Harvard (2009) samt Pihlgren (2011) anser att det alltid är det sociala samspelet som skapar inlärningsvillkor. Spelarna kommunicerar med varandra under tiden de spelar. På detta sätt hjälps de åt att klara av olika nivåer i ett spel. Detta utvecklar en slags kulturell gemenskap mellan spelarna. Digitala medier är också en form av gruppspel där spelarna delar upp sig i lag och tävlar mot varandra. Datorspelandet blir ett teamarbete då spelen oftast går ut på att "spelarna" ska hjälpa varandra för att komma vidare i spelet. Vidare framhåller Alexandersson m.fl. (2009) att barnens samarbete är till fördel. Eftersom barnen både ger och får hjälp av varandra samtidigt som själva aktiviteten blir till en rolig och lärorik lek. Pihlgren (2013) menar att spelarna måste engagera sig i spelet för att utveckla sina fantasier, precis som Vygotskijs teori om syn på kreativitet. Under spelets gång måste spelarna tänka ut hur spelet ska fortlöpa för att klara nivåerna i spelet, detta utgör ett samarbete mellan spelarna.

Vidare påtalar både Fast (2008) samt Trageton (2014) att digitala media stärker barnens sociala samspel. De menar till exempel att barnen hjälper varandra när någon inte förstår eller det har uppkommit något problem. Vare sig om barnen sitter två och två eller de sitter ensamma och spelar. Vidare menar Fast att den sociokulturella teorin innebär att vi lever i

ett socialt sammanhang där språk och kultur spelar en central roll för allt lärande. Därför blir kunskapen socialt konstruerad och är en del av kulturen.

2.2 Olika förhållningssätt till spel och appar

Jensen och Harvard (2009) samt Pihlgren (2011) antyder att Sverige är ett av de länder som har högst andel internetuppkopplingar. Även att dataspelsområdet har utvecklats där spelen utformas mer som gruppspel, där deltagarna delar upp sig i lag. Som till exempel i spelet Super Mario Bros, där spelarna delar in sig i lag. Spelet går ut på att försöka fånga så många guldmynnt som möjligt samt lösa problem för att komma vidare i spelet. Att spela datorspel anses vara en fysisk och social samt kulturell aktivitet i dagens samhälle. Där spel och lek har förändrats över tid. Lekar har kompletterats med nya sätt att leka och samspela på. Barn använder sig ofta av digitala medier. Barnen har fått andra aktiviteter att välja på under sin fria tid. Det kan skapa fler sätt att hitta sociala gemenskaper på som kan passa fler barns intressen.

2.3 Informellt lärande och socialisering vid datorspel

Både Jensen och Harvard (2009) samt Pihlgren (2011) menar att datorspel är en arena för socialisering. Vidare påvisar Fast (2008) och Pihlgren (2011) att barnen spelar spel på datorn och att barnen tar initiativ och får makt under spelets gång. De erbjuds olika roller i spel som barn måste anpassa sig till. Motspelaren har en förväntning om hur den andre spelaren ska agera och vilken typ av attityd den ska ha. Spelaren bygger upp en del av sin självuppfattning och sitt språk i spelet. Det är vanligt att både pojkar och flickor spelar dataspel numera. Kamrater kommenterar både sitt eget och medspelarens spel. De får på detta sätt fortlöpande återkoppling på sitt eget spelande och spelet i sig blir en grund för hur man får sin identitet.

Fast (2008) beskriver hur barn använder datorn och spelar spel. Barn tränar finmotoriken genom att använda kontrollerna eller datamusen. Barn övar både läsandet och skrivandet av bilder och texter långt innan de börjar skolan. De får makt och tar initiativ då de kan förändra spelkaraktärerna i själva spelet. Enligt Aronsson och Sjöblom (2013) lär sig barn nya spel genom kamratrelationer. Barnen hjälper varandra i sitt eget lärande och socialiserar successivt in varandra i spelgemenskapen.

Vidare påpekar Aronsson och Sjöblom (2013) att digitalt spelande debatteras ofta i olika inslag i nyheterna. På grund av vilka problem det kan leda till, eftersom spelandet tar för stor plats i barns liv istället för att barnen leker fysiska lekar antingen inne eller ute med sina vänner. Samtidigt påpekas det att datorspelandet ses som ett lärvärktyg i skolmiljöer. Även teknikutvecklingen har gått framåt inom olika sorters medier därav är spelen lättillgängliga hela tiden (Pihlgren, 2013). Aronsson och Sjöblom (2013) påpekar även att spelen utvecklas mer och mer. Spelen anpassas genom att där finns någon form av pedagogiskt innehåll och att spelarna lär sig samspela med varandra. Detta sker för att spelen ska passa bättre in i olika miljöer, så som skolan eller fritidshemmet (Pihlgren, 2013).

2.4 Vad har forskningen kommit fram till om användningen av digitala media

Klerfelt (2007) har i sin avhandling om Barns multimediala berättande granskat hur pedagogers och barns relationer är under tiden de använder sig av datorer. Både barn och pedagoger samspråkar genom muntliga och fysiska rörelser. Under själva aktiviteten sker ett samspel. Oavsett barnen spelar med en vän eller om det är barnen och pedagogen som spelar. Här används ord, miner, bilder och texter om vartannat. Vidare beskriver Klerfelt att digitala medier kan hjälpa barn att utveckla den teoretiska kunskapen. Barn lär sig att samarbeta genom att använda olika sorters program på någon digital media. Samtidigt menar Klerfelt genom att utnyttja barnens intressen för mediakultur kan den pedagogiska verksamheten använda sig av det. I så fall ges barn möjligheter att använda datorn som ett verktyg vilket ger möjligheter att utveckla bland annat sin språkliga förmåga.

Falkner (2007) har i sin avhandling om Datorspel som bildning och kultur, att datorspel är en form för avkoppling som kan skingra tankarna från sin vardagliga sysselsättning. Vidare menar Falkner att spelandet är ett tidsfördriv, där det skapar gemenskap mellan spelarna. Falkner påpekar också att spelen är designade på ett sådant sätt att spelandet kan gynna hjälpsamhet mellan spelarna och på detta sätt förmedla en värdegrund som stämmer överens med fritidshemmets värderingar. Den gemenskap spelarna får med varandra är en mycket meningsfull sysselsättning som går att utnyttja i ett pedagogiskt lärande genom att barn utvecklar sin datorkunskap.

Von Schantz Lundgren och Lundgren (2011) har beskrivit i deras artikel om Unga elever med egen dator hur pedagoger tänker samt hur dem planerar sina lektioner, där elever har var sin dator. Tekniken bidrar till nya pedagogiska möjligheter samt att tekniken måste fungera på ett tilltalande sätt. Vidare menar de att tekniken kan användas pedagogiskt i en lärandesituation. Författarna påpekar även att barn kan lära sig genom olika lärometoder som att spela olika pedagogiska spel. Spelen bör påminna om sådana spel som barnen spelar på sin lediga tid. Vidare anser Lundgren och Lundgren att de pedagogiska spelen kan verka inspirerande och lärorika för de mindre barnen.

2.5 Bornholmsmodellen – en väg till skriftspråket

Det finns olika språkutvecklingsmodeller i Sverige, en utav dem är Bornholmsmodellen. Vilken är från 1994, då Häggström och Lundberg (2006) hade tagit fram arbetsmaterial från sitt forskningsresultat. Vilket gjordes ute på Bornholm under åren 1985 – 1989, därav namnet Bornholmsmodellen. Det som tränas är fonologisk medvetenhet. Språklekarnas syfte är att stimulera och utveckla barnets språk. I detta pedagogiska material beskrivs det att pedagogen bör arbeta med språklekarna i mindre barngrupper i cirka 20 minuter varje dag i åtta månader. När barnen börjar årskurs 1 ska språklekarna repeteras i åtta veckor. Språkprogrammet innebär att barnen tillsammans med en pedagog deltar i de olika språklekarna samt att svårigheten ökas succesivt. Ankarhamn och Sörensen (2009) har i sin studie kommit fram till att den fonologiska medvetenheten ökade genom användning av Bornholmsmodellens språklekar. Vilket kan öka barns möjligheter till att utveckla sin läskunnighet. Lundberg (2006) beskriver hur viktig förståelsen för vad orden betyder. Genom att barnet associerar ord till bilder, då skapas en inre bild som barnet minns när barn ska lära sig läsa.

2.6 Teoretiska perspektivet

Då syftet är att ta reda på hur barn med ett annat modersmål än svenska kan på ett informellt sätt utveckla sin kunskap i svenska språket genom att använda sig av digitala medier i fritidshemmets verksamhet. Då är det sociokulturella perspektivet användbart när resultatet analyseras i examensarbetet.

Den sociokulturella teorin är grundad av Lev Vygotskij. Han ansåg att lärandet och utveckling hörde ihop och att dessa begrepp formas av människor. Då vi intrigerar med

varandra i olika situationer. En sådan situation kallas scaffolding och riktar in sig på den person som ska ge sig något nytt genom att den får stöttning i det nya lärandet (Säljö, 2017).

Vygotskij (2001) har utarbetat begreppet, den proximala utvecklingszonen. Vygotskij uttrycker att barn är spontana i sina begrepp. Begreppens medvetandegörande visar sig först i samarbete med den vuxnes tänkande vilket innebär att människor är i ständig utveckling inom den proximala utvecklingszonen. Det han menar med den proximala utvecklingszonen är att barn eller pedagoger samarbetar och lär av varandra i olika situationer. Detta kan kopplas till att pedagogen visar hur barnet ska gå tillväga för att kunna utveckla sin kunskap. Där alla är i en ständig utveckling.

Vidare menade Vygotskij på att vi samtalar, leker och fantiserar tillsammans, då utbyts erfarenheter och vi lär av varandra. Detta kan kopplas till att barnen använder digitala medier, där de hjälper varandra för att komma vidare i ett spel. På detta sätt blir det ett informellt lärande där barnen bygger upp sin kunskap. Vygotskij menade även på att det man gör och tänker det lär man sig ett samspel.

Enligt Alexandersson, Linderöth och Lindö (2009) så kan datorn ses som ett medierat redskap. Där människor möts i olika situationer som till exempel i ett spel. När fritidshemmet använder sig av digitala medier då blir det ett socialt och kulturellt sammanhang.

Vygotskij (2001) såg skolan som viktig för barnen, då pedagoger utvecklar kunskaper genom olika lärarledda aktiviteter. På detta vis utvecklas ett samspel mellan både barn och pedagoger. Lärandet omfattar den verbala inläringen och anskaffningen av vad Vygotskij menade med vardagliga och spontana begrepp. Vidare menar Vygotskij att ur ett sociokulturellt perspektiv är lärande och utveckling ett naturligt tillstånd. Eftersom människor lär sig hela tiden genom nya erfarenheter.

3 Metod

I följande kapitel presenteras den valda metoden i studien. Här nedan beskrivs val av metod, urval, observation, gruppintervju, etiskt ställningstagande, genomförandet, pilotundersökning, bearbetning och analys av empiri tills slut avslutas detta kapitel med en metodkritik.

3.1 Val av metod

Studiens syfte var att ta reda på hur barn med ett annat modersmål på ett informellt sätt kunde utveckla sin kunskap i svenska språket genom att barnen använt sig av digitala medier i fritidshemmets verksamhet. Därför passade kvalitativ metod. Enligt Patel och Davidson (2011) så är en metod ett tillvägagångssätt för att hitta en lösning på det som ska studeras. Alltså är metoden ett verktyg att hitta lämpliga vägar för att nå ett slutresultat. Ahrne och Svensson (2015) påtalar att kvalitativ metod är ett begrepp som bygger på intervjuer, observationer och analyser av texter samt att kvalitativa data som inte är mätbar. En kvalitativ metod kan utformas på olika sätt och olika varianter kan kombineras med varandra (Ahrne & Svensson, 2015). Formerna som har använts i studien var ostrukturerad deltagande observation och gruppintervju.

För att få vetskap om på vilket sätt barnen tränade sina olika förmågor erbjöds barnen på fritidshemmet att spela ett pedagogiskt digitalt spel som hette Bornholmslek. För att se någon förändring i vad barnen både uppfattade att de lärde sig och på vilka sätt barnen tränade på när att de spelade det utvalda spelet Bornholmslek. Barnen spelade spelet igen efter en vecka för att se om de avancerade i spelet. Observationerna var till för att se på vilket sätt barnen tränade sina olika förmågor i svenska språket genom att de spelade digitala media samt att få en förståelse i hur barnen tog sig fram i spelet. Det var framförallt gruppamtalen som har använts inför analysen i studien.

3.1.1 Urval av undersökningsgrupp

Denscombe (2009) beskriver att när man väljer kvalitativa metoder är det vanligt att forskare väljer icke-sannolikhetsurval till sin undersökningsgrupp, eftersom denna teknik kan innehålla ett litet antal informanter. Det har använts icke-sannolikhetsurval i studien.

Eftersom det enbart deltog sex stycken barn som hade ett annat modersmål än svenska i studien.

Miljön i den här studien var ett fritidshem som var beläget i en stad i södra Sverige. Totalt fanns det 70 barn inskrivna på fritidshemmet, varav femton barn var sex år. Den deltagande observationen samt gruppsamtalen på fritidshemmet var målgruppen flickor och pojkar. Valet av att ha med både pojkar och flickor berodde på att bägge könen spelade digitala spel.

Informationsbrevet lämnades ut för påskrift för samtycke till femton föräldrar vars barn var 6 år och gick på fritidshemmet varav elva stycken påskrifter kom tillbaka. Av dessa elva påskrifter gjordes ett slumpmässigt urval då tre flickor och tre pojkar valdes ut för att delta i observationerna och i gruppsamtalen. Barnen informerades om att det var frivilligt att vara med och att barnen kunde avbryta när som helst.

Observationerna och gruppsamtalen hade som syfte att få vetskap om hur barnen informellt kunde utveckla sin kunskap i svenska språket genom att använda sig av ett pedagogiskt spel som hette Bornholmslek i fritidshemmets verksamhet.

3.1.2 Observation

I studien har det använts ostrukturerade deltagande observationer. Vilka var användbara för att se vad barnen tränade i sitt lärande. Vid observationerna var det viktigt att vara väl förberedd och uppmärksam under hela observationen. Ett Observationsschema har använts för att inte gå miste om värdefull information. Där det framgår vilka som deltog, när och vad som sägs samt vad som händer (bilaga 2). Vid ostrukturerade observationer är det viktigt att skriva ned nyckelord i ett observationsschema (Björndal, 2005; Patel och Davidson, 2009).

Observationerna bör inte pågå för länge, eftersom det blev svårt att minnas alla händelser under en lång period. Därför blev barnen observerade i en grupp om sex barn, ungefär i 15 - 20 minuter. Direkt efter observationen sammanfattades vad som hade noterats vid observationen. Som deltagande observatör är det viktigt att förhålla sig opartisk i förhållande till barngruppen (Lalander, 2015; Patel och Davidson, 2011). Samtidigt fanns det möjligheter till att ställa frågor till barnen som observerats eftersom de inte såg mig som en äkta medlem i deras användning av digitala medier.

3.1.3 Gruppintervju i form av gruppsamtal

Både Dahlin-Ivanoff (2015) och Patel och Davidson (2011) pekar på att ett kvalitativt gruppsamtal lämnar mycket utrymme för intervjuaren, där barnen svarar och intervjuaren kan ställa följdfrågor till barnen. Gruppsamtalen blir mer spontana. Det kan bli ett bra samtal genom att barnen tycker olika och resonerar fram bra svar tillsammans, jämfört med enskilda intervjuer. Vidare skriver Dahlin-Ivanoff och Patel och Davidson att fördelen med kvalitativt gruppsamtal är att frågorna blir anpassningsbara efter hur situationen är samt att både intervjuaren och barnen är medskapande i samtalet genom att resonera tillsammans. För att gruppsamtalen ska bli så bra som möjligt är det viktigt att tänka på att visa intresse för deras åsikter och kunskaper i ämnet (Dahlin-Ivanoff, 2015; Patel och Davidson, 2011). Förberedelsen har skett genom att frågeinnehåll har formulerats som passade till syftet. Gruppsamtalen spelades in. Uppmärksamheten kunde riktas till barnen. Det fanns möjlighet att kunna gå tillbaka och lyssna på informationen som barnen delgav under gruppsamtalen. Det fanns även tillgång till att anteckna under samtalet.

3.2. Etiskt ställningstagande

Samtal med rektorn har skett för att få tillåtelse att genomföra observationerna och gruppsamtalen av barnen på fritidshemmet. Ett brev sammanställdes till föräldrarna, vilket kom tillbaka påskrivet i god tid till observationerna och gruppsamtalen med barnen (Bilaga 1). I brevet framkom information om examensarbetet samt samtycke om observation och gruppsamtal av deras barn. De etiska aspekterna har informerats. Barnen var helt anonyma samt att all informationen har förstörts när examensarbetet var klart. Barnen har informerats om studien och vad deras medverkan innebar. Barnen hade även möjlighet att ställa frågor om studien. Vilket har skett i ett informationsmöte med barnen. Inga namn har använts för att skydda deltagarnas identitet. Föräldrar och barn har informerats om informationskravet och rätten att avbryta deltagandet i brevet som lämnades till föräldrarna. Samtyckeskravet var till för att själv få bestämma om man skulle delta eller inte. Konfidentialitetskravet och utnyttjandekravet innebar att all information som har inhämtats om barnen har använts enbart i detta examensarbete. Därför togs det hänsyn till deras identitet samt att all information har förstörts efter att studien var avslutad. Inför observationen och intervjun informerades återigen barnen om att de deltog frivilligt samt att barnen kunde avbryta när

som helst, både innan och under i både observation och intervju (Patel och Davidson 2011; Öberg, 2015).

3.3 Genomförandet

Observationerna syftade till att se på vilket sätt barnen tränade sina olika förmågor genom att spela digitala media samt att få en förståelse i hur barnen tog sig fram i spelet. Gruppsamtalen syftade till att undersöka vad barnen uppfattade att de hade lärt sig när de spelade digitala media i fritidshemmets verksamhet. Både observationerna och gruppsamtalen med barnen har skett i en grupp med sex barn, varav tre flickor och tre pojkar som var sex år och gick på fritidshemmet. För att kunna se vilka förmågor barnen informellt utvecklade i svenska språket och om barnen avancerade i spelet genom att klara flera svårare nivåer i Bornholmsspelet. Därför upprepades både observation och gruppsamtal igen efter en vecka. Rummet som låg avskilt hade ställts i ordning genom att det hade plockats fram sex stycken Ipad. Dessa har ställts runt ett ovalt bord, startat upp dem samt såg till att Bornholmsspelet fungerade som det skulle. Vidare hade det plockats fram penna, block, intervjufrågor, observationsschema och ljudinspelare. Ljudinspelaren testades så att den fungerade. Detta har skett inför varje observation och gruppintervju.

Barnen har observerats i grupp under 15 minuter. Barnen hade varsin Ipad. Under observationstillfällena har barnen studerats genom att gå bakom dem för att se hur de agerade när de spelade Bornholmsspelet. Som deltagande observatör har det skett samtal med barnen om vad spelet gick ut på, genom att det har ställts frågor till dem om själva spelet samt vad och hur de gjorde i spelet. Barnen kunde också få frågor besvarade. Under tiden fylldes ett observationsschema i.

Direkt efteråt genomfördes gruppintervjun, vilken spelades in samtidigt. Det har använts block och penna som förstärkning till ljudinspelningen. Ipadarna var fortfarande framme men nedstängda. De första frågorna var till för att få igång ett samtal med barnen som visade mitt intresse för dem.

3.3.1 Pilotundersökning

En pilotundersökning görs för att testa så att frågor och observationsschema fungerar att analyseras till sitt bakgrundsmaterial (Boreús, 2015). Under sommaren testades både frågorna och observationsschema. Testet genomfördes på ett barn som var sex år och som

aldrig hade spelat Bornholmsspelet förut samt hade ingen anknytning till det aktuella forskningsområdet. Barnet spelade Bornholmsspelet i 15 minuter, därefter ställdes intervjufrågor till barnet. Frågorna var begripliga för barnet, så de behövdes inte justeras. Däremot har observationsschemat ändrats genom att två frågor har plockats bort.

3.3.2 Bearbetning och analys av empiri

Studiens frågeställningar behandlade vad barnen uppfattade att de lärt sig i svenska språket och på vilket sätt barnen tränat genom att de spelade Bornholmsspelet. Därför har analysen kopplats till det till sociokulturella perspektivet vid barnens informella inläring av digitala spel. Bearbetningen av varje gruppsamtal har gjorts genom att lyssna av ljudinspelningen och skriva ned vad barnen hade svarat. Därefter har ljudinspelningen spelats igen för att kontrollera att allt som hade sagts kommit med. Till observationen har det använts ett färdigt protokoll, där det har noterats vad barnen sade och hur de agerade under spelets gång samt hur långt barnen kommit i spelet. Bearbetningen har skett genom att analysera svaren av det empiriska materialet för att söka efter likheter och skillnader i intervjuerna. För att få en klar och tydlig bild har svaren sorterats in under respektive fråga, därefter tematiserades resultatet (Rennstam och Wästerfors, 2015). Observationerna har bearbetats genom att sammanfatta observationsprotokollet. Nyckelorden som valdes ut var vad som sades, hur barnen agerade, gester, samarbete och kroppsspråk för att få ett mönster. Detta passade studien då observationen var till för att se hur barnen agerade och tog sig fram i spelet.

3.4 Metodkritik

Här lyftes det fram för- och nackdelar av de valda metoder som har använts.

3.4.1 Observationer

Nackdelar med observationer var att det kunde vara svårt att få med information samt att det fanns risk att övertolka situationen. Fördelen var att kunna observera barnen och att se hur barnen gick tillväga när barnen spelade digitala medier i fritidshemmets verksamhet (Björndal, 2005; Patel och Davidsson, 2011).

3.4.2 Gruppsamtal

Fördelen var möjligheten att kunna vara flexibel i själva gruppsamtalen med barnen, genom att föra diskussioner med barnen som gav djupa svar. Nackdelen var att barnen kunde påverkas hur de svarade på frågorna genom att barnen fick ledande frågor (Björndal, 2005; Dahlin-Ivanoff, 2015). Att vara uppmärksam på gruppsyck var viktigt, eftersom barnen kunde påverkas av varandra och på så sätt svara likadant som sina vänner i gruppsamtalet.

4 Redovisning av resultat och analys

Syftet med studien var att undersöka hur barn med ett annat modersmål än svenska på ett informellt sätt kunde utveckla sin kunskap i svenska språket genom att spela digitala medier. För att kunna se vilka kunskaper barnen utvecklade i svenska språket så upprepas proceduren igen efter en vecka. Efter resultatanalysen kommer en sammanfattande analys att skrivas av resultatanalysen, där det sociokulturella perspektivet lyfts fram.

4.1 Resultatanalys

Redovisningen av resultatet sker i två steg. Första resultatet behandlar observation och intervju gång ett. Resultatanalysen har delats in tematiskt med rubrikerna lärande och tränande samt samarbete och lärande. Resultat två innefattar observation och intervju gång två. Här har det också delats in tematiskt med rubriker som lärande och tränande samt samarbete och lärande.

4.1.1 Lärande och tränande del 1

Vid första observationstillfället ställdes Ipadarna fram och startades upp. Detta för att det skulle kännas inbjudande för barnen och samtidigt väcka deras intresse att vilja spela Bornholmsspelet.

Barnen sätter sig runt bordet. Barnen frågar om de ska få spela Bornholmsspelet. Jag svarar ja det ska ni få göra. Barnen tycker det ska bli roligt att få spela Bornholmsspelet. Vidare förklarar jag för barnen hur spelet går till och de börjar spela spelet.

Under observationen märktes det att vissa av barnen inte pratade så mycket med varandra. Detta kan tyda på att de är koncentrerade på själva spelet, hur de skulle gå till väga för att klara av spelet. Barnen spelade för sig själva, de var på samma nivå till en början. Första nivån var att lyssna på ljud och sagor. Några barn lyssnar på olika ljud, där barnen övar på att flytta rätt bild till ljudet de hör.

Barn E: ”Jag övar mig på vad de heter.”

Bornholmsspelet kan antas vara ett slags verktyg. Här kan man anta att barnen menar att de lär sig nya ord genom att öva på olika ljud till en viss bild. Det kan antas att barnen utvecklar sitt ordförråd.

När barnen lyssnade på sagor på Bornholmsspelet, skulle barnen trycka på en bild. Därefter fick de höra en saga som beskriver bilden. Detta kan antas att barnen utvecklar sin språkliga förmåga genom att lyssna, titta och sen sammankoppla bilden till sagan.

Barn F: ”Jag tryckte på spöket, då lätt det buu, buu.”

Här märks att det blir ett lärande eftersom barnen tränar sitt ordförråd genom att lyssna på sagan. Barnens ordförråd stimuleras när barnen får kännedom om nya ord.

4.1.2 Samarbete och lärande del 1

Under observationen märktes det att desto mer barnen spelade Bornholmsspelet, mer bekväma kände de sig. Det märktes genom att barnen hjälpte varandra i spelet, vägledde varandra. Detta utmynnade i en spelglädje och ett lärande för barnen.

Barn D: ”Jag har klarat första nivån, vad ska jag göra nu?”

Barn A: ”Tryck på pilen så kommer du till nästa nivå”

När barnen hjälper varandra i spelet, så kan det tolkas som att de har god samarbetsförmåga. Samtidigt kan det vara därför att de vill visa att de vet hur man ska komma vidare i spelet. Detta visar på att barnen har fått ett intresse för spelet. Barnen utmanar sig själva genom att lära sig fler ljud eller ord för att komma vidare i spelet.

Alla barnen svarar att de tycker det är ett ”roligt spel”, de skrattar och påpekar till varandra om olika händelser som till exempel hur ljuden låter.

Barn E: ”Lyssna på grisen! Det låter roligt när man hör grisen, haha!”

Barn A: ”Ja, det gör det, hihi.”

Detta kan antas att barnen övar sig genom att härma hur något låter. Samtidigt blir det ett samarbete i lärandet, då barnen berättar för någon annan hur det låter. Här kan det tolkas som att barnen har ett samspel med ord, miner och bilder. Eftersom barnen skrattar och påpekar hur ljuden låter i spelet.

Fem barn spelar oftast själva, men ibland tillsammans med någon. Detta kan tyda på att de oftast sitter själva vid datorn eller Ipaden. Men det betyder inte att de inte har kontakt med andra spelare i spelet. Barnen har möjlighet till samarbete i spelet. Barnen hjälper varandra

under tiden de spelar för att komma vidare i spelet. Detta kan antas som att barnen upplever det som ett lärande. De verkar inspirera varandra till att vilja fortsätta spela. Genom att barnen ger varandra kommentarer som till exempel ”tryck på tåget” (bilden) för ”ljudet låter som ett tåg”. Ett barn spelar alltid själv. Detta kan tyda på att barnet enbart spelar när hen är ensam, när hen är med kompisar så gör de andra saker. Det kan även tolkas som om att hen inte är så intresserad av digitala spel.

Barn F: ”Jag spelar själv, ibland med någon kompis. Vi hjälper varandra genom att visa hur man ska göra”.

Barn B: ”Jag spelar själv, men vi hjälper varandra i spelet.”

Under observationen syns det tydligt att barnen är vana vid att spela olika sorters spel, eftersom de uppfattade snabbt hur Bornholmsspelet gick till. Barnen tar initiativ i spelen genom att de utmanar varandra och tänker ut olika strategier i spelet.

Efter första testet av Bornholmsspelet tyckte fem barn att det var ”lite svårt”, där var många ljud som barnen skulle koppla till rätt bild. Ett barn tyckte det var ”lätt”. Barnen hade övat på olika saker beroende på vilken nivå de var på i spelet. Därför kan det antas vara olika svårt för barnen. Alla barnen tyckte det var ett ”roligt spel” därför att de ”lärde sig nya saker”. Detta visar på att barnen vill utmanas i sitt lärande.

Barn A: ”Det var lite svårt, men ett jättebra spel, jag skulle lyssna på ljud och sen trycka på rätt bild.”

Barn D: ”Jag tyckte det var ett bra spel. Jag lyssnade på sagor, sen skulle jag trycka på rätt bild som sagan handlade om, det var lätt.”

Barn B: ”Jag tycker det var ett roligt spel. Jag lyssnade på bokstäver, det var lite svårt.”

4.1.3 Lärande och tränande del 2

Det har gått en vecka sedan första observationen och intervjun genomfördes. Nu är det tid att genomföra den sista observationen och intervjun av barnen då de skulle spela Bornholmsspelet. Barnen började spela direkt, de känner igen spelet. Detta visar på att

barnen tycker det är ett roligt spel. Det kan antas att spelet utmanar dem att utveckla sina kunskaper i både rim- och ordförråd genom att spela Bornholmsspelet.

Under andra observationen märktes en tydlig förändring eftersom barnen pratade mer med varandra om både spelet och om annat.

Barn C: ”Jag övar på att flytta rätt bokstav till rätt plats, det är svårt. Vad gör du?”

Barn A: ”Jag har börjat rimma, det är svårt men kul. Gris - spis!”

Detta visar på att barnen har intresse för både sitt eget och andras spelande. Man kan även anta att barnen förstår att de lär sig något under tiden de spelar. Genom att de upprepar för varandra vad de lärt sig för ord eller hur ett rim låter. Detta inspirerar barnen till att vilja fortsätta spela Bornholmsspelet.

När de rimmar i spelet hörs det ett ord och därefter ska barnet trycka på bilden som ordet rimmar på. Om bilden är rätt kommer barnet vidare till nästa rimord. På detta sätt kan barnen utveckla sitt rim förråd.

Barn B: ”Jag kan många bokstäver redan. Jag lyssnar på ljuden, det är lite svårt.”

Barn A: ” Jag har lärt mig rimma lite.”

Detta visar på att barnen har uppfattat att de har utvecklat sin språkkunskap. Det kan även visa på att barnen uppfattar det som att de lärt sig något nytt genom att spela Bornholmsspelet. Detta visar även på att barnen tränar svenska språket genom att de lyssnar och tänker på hur orden låter. Det kan tolkas som att barnen övar upp sin fonologiska medvetenhet när de lyssnar och härmar hur ljuden låter.

Barn F: ”Jag övar genom att lyssna på ord, sen trycka på rätt bild, gör jag fel får jag trycka på en ny bild, när jag klarar det får jag fortsätta. Jag vill lära mig fler ord.”

Detta visar på att barnet har förstått vad som ska göras för att komma vidare i spelet. Genom att lyssna på ett ord och sen hitta rätt bild till ordet, på detta sätt utvecklas deras ordförråd.

Samtidigt har de lärt sig att associera till ett ord som hör ihop med en bild genom att spela spelet.

Under observationen tillfrågades barnen vad de tränade på? Och vad spelet gick ut på? Barnen svar var att de ansåg att de skulle ”lära sig svenska”, ”lära sig nya ord” och att ”lära sig läsa”. Detta kan antas att barnen är intresserade att vilja lära sig mer och att de har höga tankar om sig själva, de vet att de kan och vill lära sig mera. Alla barnen anser att de tränade och lärde sig olika begrepp som att ”lyssna på ljud” och ”trycka på rätt bild till rätt ljud” eller att ”rimma” när de spelade Bornholmsspelet. Detta visar på att de utvecklar sitt språk och även att de utmanar sig själva och skapar verktyg för att utveckla sitt lärande i språket. Att de tycker olika är för att barnen är på olika nivåer i spelet. Alla barnen tycker att det är ”svårare” nu. Detta kan bero på att barnen hade avancerat i spelet och svårighetsgraden ökade.

4.1.4 Samarbete och lärande del 2

Vidare syns det att barnen samarbetar genom att de hjälper varandra i spelet, de pekar till kompiserna och säger ”flytta på den bokstaven” eller ”tryck på elefanten, det hörs på ljudet att det är en elefant”. Fastän barnen är på olika nivåer verkar det som barnen har koll på vad de andra barnen gör i spelet, vilket blir ett lärande för barnen, de lär sig av varandra i ett sammanhang. Barnen fortsätter att kommentera varandras spel. Det är både intressant och förvånande med tanke på att de inte är på samma nivåer då någon lyssnar på ljud och någon rimmar. Det kan visa på att barnen är intresserade av vad de andra barnen gör i spelet.

Barnen tillfrågades om de tyckte det var lättare eller svårare uppgifter i spelomgång två, då svarar alla barnen ”svårare”. Detta märktes också under observationen, då det både syntes och hördes utav barnens samtal med varandra, att de tyckte det var mycket svårare i denna spelomgång. Det kan antas svårare eftersom de har kommit till andra nivåer i spelet. Det kan antas att barnen inte kände igen ljuden och bilderna. På så vis blir det svårare att knyta ihop en ordbild eller ett rimord.

Barnen pratade med varandra om spelet under tiden de spelade. ”Jag är klar med ljuden nu, vad tränar du på”? De jämförde var de var någonstans i spelet. Det märks att barnen har roligt eftersom de skrattar om vartannat under spelets gång. Här visar barnen att de

uppfattar att de lär sig något samt att de utvecklar ett samarbete i ett lärande när de spelar Bornholmsspelet.

Barnen säger att de lär sig olika saker så som ”rimma”, ”lyssna på ljuden en och ett”, ”känna igen bokstäver”, ”olika nya ord” och ”lyssna på sagor”. Detta kan antas som att barnen tycker att de utvecklar sin kunskap i det svenska språket samtidigt antas det att barnen uppfattar att de lär sig nya ord och ljud genom att spela Bornholmsspelet. Vidare blir detta en lär teknik där barnen både talar, förstår och tänker hur orden och ljuden låter. Vidare får de en förståelse för vad ordet är för något genom att associera det till en bild. På detta sätt kan det bli ett informellt lärande.

4.2 Sammanfattning av resultatanalysen

Barnen skulle spela Bornholmsspelet, vilket går ut på att träna sin fonologiska medvetenhet. Vygotskij (2001) menar på att det man lär sig idag av någon det kan man utföra själv imorgon. Det kan kopplas till att barnen utvecklar ett samspel. Det kan kopplas till att barnen bygger upp sin kunskap med hjälp av Bornholmsspelet. Barnen börjar spela spelet, alla barnen börjar på samma nivå. De ska lyssna på ljudet och sen trycka rätt bild, är det rätt får de fortsätta.

Barnen vägleder varandra i spelet vilket visar på samarbete. Barnen är intresserade av spelet vilket både blir till glädje i spelet samtidigt som det blir ett lärande när ett annat barn får hjälp. Enligt Säljö (2017) ansåg Vygotskij att lärande och utveckling hörde ihop och att människor intrigerar med varandra. Detta stämmer väl in på min empiri då barnen skulle öva på ljud för att utveckla sitt ordförråd i svenska språket i Bornholmsspelet. Efter första resultatet upplever barnen att det är lite svårt eftersom det exempelvis är många nya ljud som ska kopplas till rätt bild.

I resultat två visar det på att barnen upplever det som svårt. Detta kan bero på att barnen har avancerat i spelet och det blir svårare. Detta utmanar även barnen att vilja fortsätta lära sig mer eftersom det blir lite svårare under spelets gång. Att spela ett pedagogiskt spel som Bornholmsspelet kan utveckla barnens språk genom att de övar på att lyssna på ljudet och sen trycka på rätt bild, då utvecklas deras ordförråd. Detta kan anses som en lärandesituation. Detta verkar stämma överens med Vygotskij (2001) då han menade på att människor lär sig hela tiden genom nya erfarenheter.

Barnen ansåg att spelet gick ut på att barnen ”skulle lära sig svenska” och ”lära sig nya ord” detta kan jag koppla till att barnen vill lära sig nya saker. Vygotskij (2001) utarbetade en teori om den proximala utvecklingszonen vilket innebär att barnen lär sig genom att titta och lyssna för att få hjälp av någon som redan är kunnig i ämnet. Detta stämmer väl in eftersom det syns ett tydligt samarbete genom att barnen hjälper varandra i spelet. Fastän barnen är på olika nivåer i spelet verkar det som att barnen har koll på varandra i spelet. Barnen kommenterar varandras spel ”flytta på den bokstaven, så blir det rätt”. Detta visar på samarbete och att barnen är intresserade att lära sig mera, samtidigt som barnen vill visa att barnen kan.

Barnen upplevde det som svårare i andra spelomgången. Detta kan kopplas till att barnen avancerar genom att komma till andra nivåer medan barnen spelar Bornholmsspelet. När spelet blir lite svårare utmanas barnen till att vilja lära sig mer. Alla barnen tyckte att det var ett ”roligt spel”. Barnen säger att barnen ”lär sig olika saker som att rimma, känna igen ljud och bokstäver”. Detta kan antas som att barnen övar på ljuden och detta bidrar till att barnen utvecklar sin kunskap i svenska språket genom Bornholmsspelet. Det kan även kopplas till att barnen uppfattar att barnen lär sig svenska genom att spela Bornholmsspelet. Vygotskij (2001) ansåg att medierade redskap kan inverka på lärandet. Vilket kan kopplas till Bornholmsspelet. Det kan även ha en bidragande roll i barnens inläring av den fonologiska medvetenheten genom att spela Bornholmsspelet.

5. Diskussion

I diskussionen kommer jag att utgå från mitt syfte som kopplas till resultatet samtidigt kommer det även att kopplas till inledning, tidigare forskning, litteratur, styrdokument samt det sociokulturella perspektivet, för att kunna knyta ihop mitt syfte och frågeställning med mitt resultat. Diskussionen har ett tematiskt upplägg och kommer behandlas utifrån lärande, tränande, samarbete och hur barnen uppfattar att barnen lär sig. Tillslut kommer en slutsats där jag diskuterar resultatet samt dess konsekvenser för yrkesrollen.

5.1 Lärande

Så för att knyta ihop det hela lite så var syftet med mitt examensarbetearbete att undersöka hur barn med ett annat modersmål än svenska på ett informellt sätt kunde utveckla sin kunskap i svenska språket genom att spela Bornholmsspelet och vad barnen uppfattade att de lärde sig när de spelade spelet. Utifrån min studies resultat visar det på att barnen faktiskt utvecklade sina teoretiska kunskaper. Vilket märktes genom att barnen hade lärt sig både fler ordbilder, olika ljud och kunde rimma på fler ord vid det andra tillfället. Jämförelsevis vad barnen hade för teoretiska kunskaper innan de hade spelat Bornholmsspelet. De barn som ingick i studien har ett annat modersmål än svenska, men talar svenska. Även om barnen hade haft svenska som modersmål, hade resultatet sett relativt lika ut. Då med tanke på att Bornholmsspelet bygger på olika kunskapsnivåer. Därför kan resultatet ses som relaterbart. Vidare menar jag på att alla barn kan använda sig av spelet oavsett vilken miljö man befinner sig i. Resultatet i studien har analyserats utifrån Vygotskij (2001) sociokulturella perspektivet med inriktning på hans teori om den proximala utvecklingszonen. Där barnen samarbetar och lär av varandra. Detta kan kopplas till Klerfelt (2007) som anser att det är utmärkt att utnyttja barnens intressen för media eftersom det blir ett lärverktyg som kan utveckla barnens språkliga förmåga. Skolverket (2017) menar på att barn ska få använda digitala media i sitt lärande. Digitala media kan även bli ett extra lärverktyg och lär tillfälle som kan hjälpa barn att utveckla sina kunskaper i svenska språket. Vilket kan kopplas till skollagen (SFS 2010:800) eftersom det alltid är barnens bästa som ska komma i första hand. Fast (2008) menade på att om man tar tillvara på barnens intresse om mediakultur så har barn med detta lärverktyg stora möjligheter att lära sig svenska språket. Ankarhamn och Sörensen (2009) anser att deras studie resulterade

i att barnens fonologiska medvetenhet ökade genom att använda Bornholmmodellens språklekar, detta kan bidra till att barn utvecklar sin läskunnighet.

5.1.1 Tränande

Resultatet visar att barnen upplevde att det var svårare när de kom upp i lite mer avancerade nivåer i Bornholmsspelet. Det innebar att de fick träna lite mer för att kunna förstå ljuden och orden i spelet. Vidare lärde sig barnen nya ord genom att koppla ljud till bilder eller genom att lyssna på sagor. Här kan det antas att barnen tränar på sin språkliga förmåga, vilket jag kan koppla till Vygotskij (2001) då han ansåg att lärande och utveckling hör ihop. Falkner (2007) anser att datorspel är en avkoppling och ett tidsfördriv men samtidigt en meningsfull sysselsättning. Detta anser jag kan stämma in på mitt resultat när barnen spelade eftersom de skrattade och hade roligt under spelets gång. Samtidigt så spelar barn spel för att det är deras intressen och det anses vara lärorikt när barnen kan tänkas få både praktiska och teoretiska kunskaper av ett digitalt spel. Klerfelt (2008) anser att tränandet via digitala media utvecklar barns språkliga förmåga, vilket kan anses vara rätt. Vygotskij (2001) ansåg att människor lär sig hela tiden genom nya upptäckter. Vygotskij utarbetade den proximala utvecklingszonen och det innebär att det barn som behöver hjälp i spelet kan få hjälp av någon som är mer kunnig och på det sättet blir barnets tränande ett lärande. Det blir ett mönster som upprepas hela tiden i olika lärsituationer. Vilket märktes när barnen hjälpte varandra för att klara av olika situationer under spelets gång. När barn använder sig av Bornholmsspelet tränar barnen på många olika förmågor så som finmotorik, ord, ljud och att lyssna på texter. Det anses som bra eftersom det kan resultera i ett lärande. Detta kan kopplas till både Fast (2008) och Pihlgren (2013) som påtalar att spelande på olika medier kan bli ett lärande eftersom barnen utövar olika strategier i spelen.

5.1.2 Samarbete

Genom studien kom jag fram till att barnen kan bygga upp sin kunskap genom att spela Bornholmsspelet. Barnen spelar enskilt men kan ta hjälp utav varandra genom att fråga kompiserna hur barnen ska gå till väga i spelet. Finns där ingen kompis kan spelet hjälpa till lösa problemet åt barnen. På detta vis hjälper barnen varandra och det blir ett samarbete samt att det blir ett gemensamt lärande för barnen. Detta kan kopplas till vad Vygotskij (2001) menade med ett informellt lärande. Vygotskij menade att barn kan lösa problem

genom att lära sig strategier av någon som har mer kunskap i ämnet. I Allmänna råd (2014) står det att barnen ska bli stimulerade i olika lek- och lärsituationer tillsammans med sina kamrater. Bornholmsspelet kan vara ett alternativ som kan utnyttjas i fritidshemmets verksamhet. Både Alexandersson m.fl. (2009) och Fast (2008) och Jensen och Harvard (2009) samt Pihlgren (2013) anser att det sociala samspelet skapar inlärningsvillkor genom att barnen pratar med varandra om hur de ska göra för att klara av spelet. Barnen kommer också med tips eller råd om hur de ska göra för att komma vidare i spelet. Detta stämmer väl in på resultatet eftersom det både syntes och hördes hur barnen pratade för att komma vidare i Bornholmsspelet. Barnen hjälpte varandra som utvecklades till ett bra samarbete mellan barnen vilket skapar ett lärande.

5.1.3 Hur barnen uppfattar att de lär sig

Enligt resultatet uppfattar barnen att de lär sig genom att spela Bornholmsspelet. Barnen lärde sig att rimma, nya ord, och att lära sig lyssna på ljuden. Alexandersson, Linderoth och Lindö (2009) menade på att medierade redskap kan inverka på lärandet. Vilket kan kopplas till Bornholmsspelet eftersom barnen hjälper varandra under spelets gång för att komma vidare i spelet. Detta kan resultera i ett socialt och kulturellt sammanhang. Enligt Skolverket (2017) ska barnen stimuleras för att inspirera dem till nya lärmeter, vilket kan anses som viktigt och även möjligt med dagens mediakultur. Lundgren och Lundgren (2011) anser att barn lär sig genom att använda sig av olika lärmeter. En metod kan vara att spela Bornholmsspelet. Precis som Vygotskij (2001) menade med att barn ska leka, samtala och fantisera tillsammans med både andra barn och med pedagogerna eftersom det kan bli ett lärande för barnen. Skolverket (2017) menar på att fritidshemmet ska stimulera och inspirera barn till nya lärmiljöer. Detta kan skapas genom att barnen spelar Bornholmsspelet.

5.1.4 Slutsats med kommentarer om användning av Bornholmsspelet

Barnen uppfattade spelet som ett lärande samt att barnen faktiskt utvecklade svenska språket genom att spela Bornholmsspelet.

Samtidigt blir det ett sätt att komplettera skolan eftersom fritidshemmet kan bidra med inläring av digitala media. Även grundskollärare i de lägre årskurserna skulle kunna ha

glädje av detta spel eftersom det kan stärka barnens inlärning. Bornholmsspelet går alldeles utmärkt att använda i en hemmiljö, därför att det finns ute på internet för nedladdning (Häggström och Lundberg, 2006).

En annan intressant inriktning om att arbeta vidare med detta forskningsområde skulle vara att intervjua pedagoger på fritidshemmet om deras syn på användningen av digitala media i verksamheten. Eftersom Skolverket (2017) påtalar vikten av användandet av digitala medier i fritidshemmets verksamhet.

Denna studie bidrar med att få en förståelse för hur man kan använda sig av Bornholmsspelet i fritidshemmets verksamhet för att stärka barnens ordförråd. Spelet kan även hjälpa barnen i deras läsinlärning. Därmed har digitala media stor inverkan på barns inlärning och kan med fördel användas på fritidshemmen. Detta kan stärka yrkesrollen som grundlärare med inriktning fritidshem genom att få vetskap om metoder som stärker barnens kunskaper samtidigt att det finns möjligheter att använda sig av barnens mediekultur som är deras intressen.

Referenser

- Ahrne, G. & Svensson, P. (2015). Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i Kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber. ss. 8 – 15.
- Aronsson, K. (2011). Datorspel och informellt lärande. I Pihlgren S, A. (red.) *Fritidshemmet*. Lund: Studentlitteratur. ss. 283 – 298.
- Alexandersson, M. Linderöth, J & Lindö, R. (2009). *Bland barn och datorer, lärandets villkor i mötet med nya medier*. Lund: Studentlitteratur.
- Ankarhamn, M. & Sörensen, H. (2009). *Bornholmsmodellen – en väg till fonologisk medvetenhet även för andraspårkselever*. Examensarbete. Institution för pedagogik och didaktik. Göteborg: Universitet i Göteborg.
- Boreús, K. (2015). Texter i vardag och samhälle. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i Kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber, ss. 157 – 171.
- Björndal, C. (2005). *Det värderande ögat – en observation, utvärdering och utveckling i undervisning och handledning*. Stockholm: Liber.
- Dahlin-Ivanoff, S. (2015). Fokusgruppsdiskussioner. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i Kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber, ss. 81 – 92.
- Denscombe, M. (2009). *Forskningshandboken för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Falkner, C. (2007). *Datorspelande som bildning och kultur* [Elektronisk resurs]: en hermeneutisk studie av datorspelande. Diss. Örebro: Örebro univ. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:oru:diva-1137> [Hämtad 2017-03-26].
- Fast, C. (2008). *Literacy – i familj, förskola och skola*. Lund: Studentlitteratur.
- Hägström, I. & Lundberg, I. (2006). *Språklekar efter Bornholmsmodellen – en väg till skriftspråket*. Linköping: Ing-Read.
- Klerfelt, A. (2007). *Barns multimediala berättande: en länk mellan mediakultur och pedagogisk praktik*. Diss. Göteborg: Göteborgs univ. https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/17189/5/gupea_2077_17189_5.pdf [Hämtad 2017-03-26].

- Lalander, P. (2015). Observationer och etnografi. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i Kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber, ss. 93 – 112.
- Lalander, P. & Johansson, T. (2012). *Ungdomsgrupper i teori och praktik*. Lund: Studentlitteratur.
- Lundberg, I. (2006). *Alla kan lära sig läsa och skriva*. Stockholm: Natur och kultur.
- Patel, R. & Davidson, B. (2011). *Forskningsmetodikens grunder*. Lund: Studentlitteratur.
- Pihlgren S, A. (2011). *Fritidshemmet*. Lund: Studentlitteratur.
- Rennstam, J. & Wästerfors, D. (2015). Att analysera kvalitativt material. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i Kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber, ss. 221 – 236.
- SFS (2010:800) *Skollag*. Stockholm: Utbildningsdepartementet.
- Sjöblom, B. & Aronsson, K. (2013). Datorspel och socialt samspel. I Pihlgren, S, A. (red.) *Fritidshemmets didaktik*. Lund: Studentlitteratur. ss. 189 – 209.
- Statens medieråd (2015). *Småungar och medier 2015*. ss.1–62. <http://statensmedierad.se/download/18.7a953dba14fef1148cf3a0e/1442841273052/Sma-ungar-och-medier-2015.pdf> [Hämtad 2017-03-26].
- Stensmo, C. (2007). *Pedagogisk filosofi*. Lund: Studentlitteratur.
- Skolverket (2014). *Allmänna råd med kommentarer för fritidshem*. Stockholm.
- Skolverket (2017). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011*. Stockholm.
- Säljö, R. (2017). Lärande och lärandemiljöer. I Hanzén, S-E. & Forsman, L. (red.) *Allmändidaktik – vetenskap för lärare*. Lund: Studentlitteratur. ss. 147 – 171.
- Trageton, A. (2014). *Att skriva sig till läsning – IKT i förskoleklass och skola*. Stockholm: Författaren och Liber.
- Von Schantz Lundgren, I. & Lundgren, M. (2011). *Unga elever med egen dator: några lärares tankar om hur deras undervisning påverkas*. *Utbildning och Lärande*. 5(1), ss. 74–91. https://www.his.se/PageFiles/35392/Schantz%20Lundgren%20Lundgren_Unga%20elever%20med%20egen%20dator.pdf [Hämtad 2017-05-12]

Vygotskij, L. (2001). *Tänkande och språk*. Göteborg: Daidalos.

Welén, T. (2009). Historiska perspektiv på lek. I Jensen, M & Harvard, Å (red.) *Leka för att lära*. Lund: Studentlitteratur. ss. 29 – 41.

Öberg, P. (2015). Livshistorieintervjuer. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i Kvalitativa metoder*. Stockholm: Liber. ss. 55–67.

Bilagor

Bilaga 1

Brev till vårdnadshavare

Hej mitt namn är Evalill Kristiansson. Jag läser min sista termin på grundlärarprogrammet med inriktning fritidshem på högskolan i Kristianstad.

Jag ska nu börja skriva mitt examensarbete, där jag valt att skriva om hur barn informellt kan utveckla sin kunskap i svenska språket genom att använda sig av ett digitalt pedagogiskt spel som heter Bornholmslek i fritidshemmets verksamhet. Jag kommer att följa vetenskapsrådets etiska forsknings principer. För att samla in relevant information behöver jag er tillåtelse att observera och samtala med ert/era barn på fritidshemmet. All information kommer att förstöras efter det att jag är klar med mitt arbete. Undersökningsmaterialet kommer att förstöras efter det att mitt examensarbete är slutfört. I mitt arbete kommer jag inte att använda mig av barnens namn eller vilken stad fritidshemmet tillhör. Både barnen och fritidshem är helt anonyma samt att deltagarna kan närsomhelst avbryta både när det gäller observation och intervju samt att de deltar helt frivilligt.

Med vänlig hälsning

Evalill Kristiansson

..... Mitt barn får delta i både observation och intervju

..... Mitt barn får inte delta i observation eller intervju

Barnets namn

Förälders underskrift

Datum

Bilaga 2

Observationsschema

- Sitter barnen tillsammans eller enskilt.
- Vad lär sig barnen, blir det ett lär tillfälle.
- Har barnen roligt.
- Samarbetar barnen i spelen.

Frågor till gruppsamtalet

- Hur gamla är ni?
- Brukar ni spela via dator eller Ipad på fritidshemmet?
- Vilket spel spelar ni helst?
- Spelar ni en och en eller är ni flera vid samma dator eller Ipad?
- Hur länge får ni spela åt gången?
- Vad gör ni mer vid datorn eller Ipaden?
- Vad går spelet ut på som jag ville att ni skulle spela?
- Vad lärde ni er när ni spelade spelet jag sa att ni skulle spela på datorn eller Ipaden?
- Vad tränar ni på för att komma vidare i spelet?
- Tycker ni att spelet ni fick av mig var ett roligt spel? Berätta varför ni tycker spelet är roligt eller tråkigt.
- Tycker ni det är roligt att använda er av datorn eller Ipaden?