

IKT på fritidshemmet

– ett socialt och kulturellt fenomen

FÖRFATTARE: LINNEA MALMSTEN OCH STINA HEDLUND

ARTIKEL NUMMER 2/2013

Denna artikel har den 31 januari 2013 accepterats för publicering i Skolportens numrerade artikelserie för utvecklingsarbete i skolan av Nacka kommuns läsgrupp med Björn Söderqvist fil. dr. samt rektor, Nacka kommun, som gruppens ordförande.

Fri kopieringsrätt i ickekommersiellt syfte för kompetensutveckling eller undervisning i skolan och förskolan under förutsättning att författarens namn och artikelns titel anges, samt källa: Skolportens artikelserie. I övrigt gäller copyright för författaren och Skolporten AB gemensamt.

Denna artikel är publicerad i Skolportens nättidskrift Undervisning & Lärande:
<http://www.skolporten.se/forskning/utveckling/>

Aktuell metodbok med författaranvisningar:
http://www.skolporten.se/wp-content/uploads/2012/03/UL_Metodbok_maj2011.pdf

Vill du också skriva en utvecklingsartikel? Mejla till redaktionen@skolporten.se

Abstract

De digitala medierna utgör en stor del av barn och ungdomars sociala kultur. I dag tar många barn del av medieutbudet på internet. Det kräver vägledning från föräldrar, förskola och skolverksamhet för att de ska kunna förstå och bearbeta dessa upplevelser

Vi har etablerat en aktivitet på fritids som vi kallar för IKT-fritids (informations- och kommunikationsteknik) och därigenom tagit del av barnens virtuella värld och funnits som stöd och bollplank i värdegrundsfrågor. Med samtal och reflektion samt med aktuell litteratur och forskning har vi tillsammans med barnen utvecklat ett meningsfyllt arbete med IKT på fritidshemmet.

Linnea Malmsten är utbildad lärare mot yngre åldrar och arbetar i dag på Sågtorpsskolan i Nacka kommun.

E-post: linnea.malmsten@nacka.se

Stina Hedlund är utbildad fritidspedagog och arbetar i dag på Sågtorpsskolan i Nacka kommun.

E-post: stina.hedlund@nacka.se

Innehållsförteckning

1. Inledning	5
2. Syfte	5
3. Metod.....	6
4. Huvuddel	7
4.1 IKT-fritids.....	7
4.2 Spelglädje och fiktivt universum.....	7
4.3 Chat och identitet.....	8
4.4 Socialisationsprocesser	9
Resultat och diskussion	10
5.1 Svårigheter.....	11
5.2 Slutdiskussion.....	13
Bilagor	
Bilaga 1 Mediaundersökning	15
Bilaga 2 Frågor till föräldrar om IKT.....	16
Bilaga 3 Sammanställning av svar om IKT	17
Referenser.....	18

1. Inledning

I vår artikel har vi* valt att använda begreppet barn i stället för elev. I Lgr 11 och i skollagen används begreppet elev för att befästa lärandeuppdraget. I detta sammanhang då vi beskriver vårt arbete med IKT på fritidshemmet anser vi att begreppet barn lämpar sig bättre. I dagens samhälle är sociala medier en självklar del av barn och ungas liv. Vi har valt att kalla vår aktivitet på fritids för IKT-fritids därför att barnens datoranvändande och syfte i huvudsak är kommunikation och information. I början diskuterade vi om eventuella missförstånd kunde uppstå då vi ville använda begreppet IKT, men insåg att om vi inte använder oss av befintliga begrepp från början kan vi inte etablera dem i det syfte som vi tänkt, det vill säga i informations- och kommunikationsteknik. Därför fick aktiviteten helt enkelt heta IKT-fritids. Vi har tagit del av barnens digitala värld och gett dem stöd i sin kunskapsutveckling. Barn skaffar sig en bild av hur verkligheten och den virtuella verkligheten fungerar genom att socialisera sig i dessa båda världar. Skarre Aasebo & Melhus (2007) skriver att dataspelande har blivit en social aktivitet där dataspel ingår och utgör en arena där vänskap utvecklas till någonting mer än att sitta ensam eller tillsammans och spela spel framför en skärm. Spelet utgör en samvaro som skapar enskilda nätverk som bidrar till samhörighet samt möjlighet till manifestation och jämförelse av prestation. Författarna menar att kompetens måste bekräftas i samvaro med andra och aktiviteten IKT ger utrymme för bekräftelse av kompetenser.

På fritidshemmet har vi skapat möjligheter tack vare IKT-aktiviteten att tillsammans med barnen samtala kring värdegrundsfrågor, nätetikett och källkritik när dessa frågeställningar varit aktuella. Barnen har testat och värderat sina och andra barns åsikter och har därmed fått möjlighet att själva komma till insikt om vad som är rimligt eller etiskt gångbart.

** Med vi avses fortsättningsvis artikelförfattarna.*

2. Syfte

Syftet med vår artikel är att beskriva hur vi arbetat och deltagit tillsammans med barnen på internet och därigenom fått insyn och möjlighet att interagera och få en förståelse för den virtuella värld som är en stor del av barnens liv. Barnens mediekultur utgjorde den plattform som vi utgick ifrån. Artikeln beskriver hur vi bejakat och tagit del av deras virtuella värld samtidigt som vi väglett och stimulerat barnens utveckling och lärande. Artikeln beskriver även hur detta arbete kan användas för att skapa en alternativ arena för kompetensutveckling och hur man kan använda IKT i ett förebyggande arbete mot mobbning.

3. Metod

Projektet startade med att barnen i år 1 och år 2 fick svara på enkätfrågor om IKT. Detta gjordes i förberedande syfte för att kartlägga deras kompetens i ämnet. Enligt Vetenskapsrådets forskningsetiska principer (Vetenskapsrådet, 2011) informerades föräldrarna om projektet och tillfrågades om att bistå med att besvara frågorna i hemmet (bilaga 1). Detta för att få så sanningsenliga svar från barnen som möjligt. Frågorna som ställdes handlade om barnens datoranvändning samt regler som möjliggör och begränsar (bilaga 2). Det visade sig att barnen på våra fritidshem dagligen använder internet hemma. I åldrarna 7-9 år visar enkätresultatet att barnen har ett stort behov av stöd och vägledning i det enorma utbud som internet erbjuder. En närvarande vuxen efterfrågades av eleverna i svaren. En elev svarade på frågan: "Är det bra att datorer finns?", att denne tyckte att det var bra med datorer för att man kunde söka och leta information om man ville veta mera om något. Men svarade även nej på frågan, och motiverade svaret med att: "Om inte datorer skulle finnas skulle mamma inte jobba så mycket och då skulle vi kunna leka mera." Förhoppningsvis hade barn och förälder en dialog hemma om datorers användningsområden och brist på tid som de kan orsaka. Det framgick även i sammanställningen av enkätsvaren att fler elever hade en egen dator i år 1 men inga regler kring hur de fick använda datorerna. I år 2 hade färre barn en egen dator men fler regler kring användandet. Regler kring tid, datum, och till och med väder, styrde i vilken omfattning som barnen fick använda datorerna. Detta funderade vi på. Hur kommer det sig att fler yngre barn har en egen dator men inga regler kring användandet, när så många i år 2 hade regler och även delade sin dator med familjen? Vi tolkade det som att den tekniska utvecklingen och tillgängligheten snabbt "kryper" ner i åldrarna och att man som förälder inte hinner med att förutse behovet av regler och begränsningar. Samtalar man med andra föräldrar om regler kring datoranvändningen? Dessa funderingar tog vi med oss in i aktiviteten för samtal med barnen i större grupp.

Barnens svar skapade förutsättningarna för att starta och sedan vidareutveckla projektet. Till hjälp använde vi konstruktivistisk teori, som synliggör ett perspektiv på hur barnen lär sig att överleva i situationer och anpassa sig i ett socialt rum (Nordin-Hultman, 2004). Flera barn med koncentrationssvårigheter och problem med sin impuls kontroll var mycket kompetenta och blev drivande under projektet. Teorin fick oss pedagoger att bli medvetna om sociala mediers roll som alternativa arenor för dessa barn och att se dem som experter.

Vi använde även ett sociokulturellt perspektiv (Säljö, 2002) där barnen kunde ses som lärande individer i socialisationsprocesser där social kompetens utvecklas tillsammans med andra. Där mötet med den andre gör att det individuella barnet prövar, anpassar sig och prövar igen. Dessa teorier bidrar till att synliggöra barnens sociala kompetenser för oss pedagoger och för varandra.

Barnen träffades en eftermiddag per vecka. År 1 och 2 bildade en åldersblandad grupp med tio stycken barn per gång medan år 3 hade IKT i helklass med ca 25 barn samtidigt.

På smartboarden som finns i varje klassrum visade vi pedagoger sidor som barnen brukar besöka. Vi gav även nya förslag på sidor och förklarade hur de kunde använda dem. Vi använde oss av pedagogisk dokumentation med stillbildskamera som verktyg för att fotografera barnen under processen och dokumentera på smartboarden vad de sa under samtalen. Sedan samtalade vi tillsammans med barnen om bilderna och om det vi gjort. På så sätt blev barnen medvetna om sitt egna lärande och utveckling.

4. Huvuddel

4.1 IKT- fritids

Barnen hade tidigare endast använt datorerna under skoltid och till skolarbete. Vid den första presentationen ville alla barn delta, de var mycket engagerade och intresserade. När projektet inleddes hade vi barnens förkunskaper tack vare enkätundersökningen och var väl förberedda på eventuella problem som kunde dyka upp. Till en början fick de sitta på det sätt som klassrummet var möblerat, det vill säga i rader riktade emot lärarens tavla. Vi kunde således koppla upp vår fritidsdator till smartboarden och visa alternativa spelsajter och chat-program för eleverna. Vid vissa tillfällen användes den första tiden av aktiviteten till att diskutera kring en fråga som vi presenterade innan de fick starta sina datorer. Det var frågor som till exempel ”hur är du en schyst kompis på nätet?”, ”vad kan du göra om du råkar ut för något obehagligt?” eller ”vad kan du göra om du märker att någon annan blir illa behandlad?”. Svaren dokumenterades på smartboarden och vi gick igenom dem innan barnen startade datorerna. Underlagen användes sedan i pedagogiskt syfte när det uppstod situationer som vi eller barnen ansåg vara viktiga att ta upp, till exempel när de upplevde att de hade kränkts eller farit illa i online-spel eller när de hade chattat. Barnen visade stort mod när de delade sina upplevelser med sina vänner. Behovet av att få berätta var större än vi kunnat ana och vi hade möjlighet att använda underlaget som fanns dokumenterat på smartboarden.

4.2 Spelglädje och fiktivt universum

När barnen spelar spel talar de inte om vad som händer utan vad de gör (Skarre Aasebo&Melhuus, 2007). Upplevelsen av att ha inflytande är viktigt för barnen. När de skapat avatarer i online-spel som MSP (www.moviestarplanet.com) representerar de vad och vem de vill vara i spelet, det är det som är spelets drivkraft, att man får leka roller interaktivt genom att klä ut sig både med accessoarer och egenskaper. Utmaningen i att vinna, ha högst status eller att få flest kommentarer är drivkraften för barnen i spelet som i sin tur kräver erfarenhet och färdigheter som ses som kvalitéer hos barnen. Den som är bra och är en aktiv spelare i spel som många kompisar spelar, får en maktposition.

Lika viktigt är det med egenskaper och assessoarar i definierade våldsspel då den som spelar är aktiv aktör. När barn och ungdomar deltar som aktiva aktörer i spel, har det tidigare påståtts att våldsamma spel formar aggressiva spelare. Många forskningsresultat inom denna kategori har använt sig av experimentell design när personer exponeras under kontrollerade betingelser och sedan försökt visa samband mellan våldsamma dataspel och aggressivt beteende (Skarre Aasebo & Melhuus, 2007). Dock kan inte dessa resultat anses pålitliga, för att resultatet är något som skapas och måste studeras i mötet mellan text och mottagare. Det är inte en ensidig överföringsprocess där mottagaren tar emot texten utan är beroende av en rad andra sociala faktorer. En fördjupning av våra tankar kring detta kommer i den avslutande diskussionsdelen.

Barnen spelar även mycket äventyrsspel på det klassiska temat, där det onda möter det goda, och även där är det viktigt med fiktiva rollkaraktärer. Barnen skapar olika karaktärer med stora skillnader beroende på hur de vill framställa sig själva i spelet. Barnens möjligheter att påverka spelet genom material, miljö och kunskaper genererar enligt vår erfarenhet ett ökat självförtroende. Dataspelandet online ger eleverna möjligheter till manifestationer och jämförelser av prestationer, som är ett av tre kriterier i vad som anses vara en social aktivitet (Skarre Aasebo & Melhuus, 2007). Kompetens är något som måste bekräftas i samvaro med andra och dataspelandet ger eleverna utrymme till att förnya sina kompetenser med hjälp av bekräftelser från andra spelare, till exempel när de får kommentarer om sin avatar.

4.3 Chat och identitet

När barnen började berätta om sina erfarenheter upptäckte de att de upplevt liknande situationer när de spelat hemma. Barnen hade känt sig illa till mods eller skämts när de råkat ut för obehagliga situationer, som till exempel när de fått frågor och uppmaningar av sexuell karaktär eller blivit förolämpade med svordomar och könsord. Majoriteten av barnen upplevde att det inte funnits någon vuxen till hands för hjälp eller vägledning. Några barn uttryckte även en rädsla för att föräldrarna skulle förbjuda dem att spela om de berättade om det för dem. Vi upplevde att en stor majoritet av barnen vågade berätta och kände sig trygga när vi hade IKT-fritids och att det var en lättnad att inte vara ensam om sina upplevelser. Vi pedagoger insåg att samtalen kring etik och värdegrundsfrågor i det virtuella rummet är lika viktiga som när de frågorna behandlas i det fysiska rummet. När barnen började samtala och när berättelserna blev till meningar och ord, började barnen även söka stöd hos varandra. De jämförde sina erfarenheter och kunde bekräfta sina känslor. En markant förändring skedde i denna period. Fokus flyttades från att lära barnen att hitta alternativa spelsajter och online-spel till att behandla djupa värdegrundsfrågor och hjälpa dem i deras sociala kompetensutveckling.

Majoriteten av eleverna spelade MSP (www.moviestarplanet.com) som är ett socialt online-spel där spelaren skapar en avatar, en låtsasperson som används för att kommunicera med andra avatarer. Ett ömsesidigt förtroende byggdes upp mellan barnen och oss pedagoger när

vi skapade egna avatarer och började delta i spelet. På det viset skapades insikt hos oss om vilka problem barnen kunde råka ut för. Ibland uppstod det även värdegrundsdiskussioner i klassrummet tillsammans med klassläraren som handlade om hur man kan hantera kränkningar på internet och i verkligheten. Chat och sociala medier skapar möjligheter hos barnen att kommunicera med personer de känner, men också med personer de inte känner. Chatten skapar virtuella vänskapsrelationer som prövas när barnen diskuterar intressen och åsikter. Skillnaden blir när det sker verklighetsorienterad chat eller fiktionsorienterad chat (Skarre Aasebo&Melhus, 2007). Vi såg att de flesta barn valde den senare nämnda chatten. Dock har det varit knepigt att skilja på dessa begrepp i praktiken. När väljer barnen att vara sig själv och när förvränger de verkligheten? I vilket syfte? Chatten har gett barnen nya möjligheter till impulser och fantasier som bearbetats och omstrukturerats. Upplevelserna i det virtuella rummet använde sig barnen av när de lekte i det fysiska rummet. Många av barnens avatarer och miljöer som de verkar i uppstod i leken på fritids.

4.4 Socialisationsprocesser

Mediers form, innehåll, struktur och historik är något som även Lgr 11 skriver om i sina mål kriterier (Olson & Boreson, 2004). De digitala medierna utgör idag en huvudarena för ungdomars erfarenhetskonstruktion och är betydelsefulla referenser och redskap till konstruktion av nya betydelser (Skarre Aasebo&Melhuus, 2007). Sociala medier uppfyller vissa funktioner i barnens vardagsliv och kultur och det är av största vikt att pedagoger och lärare som är verk-samma idag ständigt är uppdaterade på det som barnen anser vara viktigt. Barnens mediean-vändning sker i social kontext och mening skapas när det förhåller sig till ett tolkningsredskap som i sin tur begränsar eller styr medieproduktionen. Barnen utvecklar särskilda arenor som inkluderar och exkluderar andra barn där oftast en opinionsbildare finns, det vill säga någon som förmedlar och för vidare media som till exempel nya spel och appar genom kom-munikation. Vänskap kan skapas genom ett gemensamt tillträde till en viss social arena som deltagarna har kunskaper om. Idag har medieindustrin hjälp av så kallade spin-off-produkter (Skarre Aasebo&Melhuus, 2007). Vi lever i ett konsumtionssamhälle där vi påverkas av marknadsföring som riktar sig till olika grupper som till exempel kön eller specifika intressen. Utan mellanhänder skulle enbart en liten del av medieindustrin överleva. Tack vare spin-off produkter kring olika medier och spel kan tillverkaren fortsätta utvecklas. Vår ambition med IKT- aktiviteten var också att barnen skulle bli kritiska konsumenter. De samtal som skedde kring produkterna uppmärksammade barnen på hur de kan vara med och påverka en produkts utveckling på grund av sina val. De utvecklade medievetenhet enligt Thomas Koppfeldts tankar (i Olsson&Boresson, 2004) det vill säga, de blev medvetna om sina föreställningar, sin kunskapsbildning samt uppfattningar genom sitt möte med medievärlden.

Barn som hade haft svårt med samspel och kommunikation med andra barn under skol- och fritidstid började plötsligt ingå socialisationsprocesser tillsammans med andra barn.

5. Resultat och slutdiskussion

Träningen och utvecklingen av social kompetens som skedde inom denna alternativa arena gav oss pedagoger ny lärdom. Barnens kunskaper och erfarenheter kommer att vara deras framtida referensram. Utifrån det sociokulturella perspektivet (Säljö, 2000) möttes barnen och bytte erfarenheter som kanske inte annars skett. Mediet öppnade kontakten mellan barnen och pedagogen genom att barnen visade sig vara experterna. De fick ett ansvar som de inte fått tidigare vilket gjorde att de växte av förtroendet. För att göra det möjligt att förstå varandras läroprocesser och erfarenhetsbildning måste vi pedagoger skaffa oss informations- och kommunikationsteorier för att sedan utveckla kunskaper om socialisationsprocesser och inläring. En uppenbar konsekvens av den utveckling som skett inom mediaanvändningen är att barn och vuxna måste lära sig den nya tekniken och dess olika användningsområden. Tekniken för kommunikation blir i sig ett föremål för lärande. Kommunikation med modern informationsteknik ställer krav på sådana färdigheter samtidigt som den erbjuder en lärandemiljö. Vi anser att denna utveckling och elevernas behov kommer att ställa ännu större krav på vägledning av pedagoger som har erfarenhet av media. Färdigheter och kunskapsutveckling inom media kan göra att vi tillsammans med barnen kritiskt granskar och analyserar vårt informations- och kommunikationssamhälle.

När projektet hade pågått ett tag uppstod en diskussion kring barnens datoranvändande på fritidshemmet. På ett fritidsmöte berättade pedagoger om konflikter mellan barn som uppstått när de spelat MSP hemma. Dessa konflikter tog barnen med sig till skolan och fritids. Pedagogerna hade gett barnen stöd och hjälp för att reda ut vad som hänt. Efteråt beslutades att barnen inte fick spela MSP på fritids för att undvika nya konflikter under fritidstiden. När vi presenterade vårt projekt och berättade hur vi hade valt att delta i barnens spelande och tillät att de spelade sådana spel som tidigare förbjudits, samt deltagit i deras värld, resulterade det i att skolans övriga fritidsavdelningar omvärderade sitt beslut och valde vår strategi där elevernas medieerfarenheter betraktas som värdefulla i en arena där kunskap sorteras, värderas och diskuteras. Det resulterade i att alla fritidsavdelningar arbetade utifrån ett elevcentrerat perspektiv (Skarre Aasebo&Melhuus, 2007).

Några veckor senare anordnade skolans IT-ansvarige en inspirationskväll där skolans personal fick möjlighet att dela med sig av tips på pedagogiska hemsidor och tips på bra appar till lärplattor. En av författarna av denna artikel berättade då om hur vi arbetade med IKT- fritids. Detta bidrog till en början på förståelse och gav inblick om hur vårt IKT- arbete även gynnade och utvecklade skolarbetet. Efter mötet blev många kollegor intresserade och motiverade att våga pröva. Plötsligt fanns IKT överallt. På informationstavlor, i aktiviteter samt genom samtalen med varandra. Vi insåg att vi metaforiskt sått ett frö som hade vuxit till ett stort träd.

Vi pedagoger utvärderade projektet efter en tid med hjälp av Cirkelmodellen (Wiklund Dahl, 2010) som är en cirkelformad utvärderingsmodell med analys, reflektion, dokumentation och åtgärder. Den är även bekant som ”plan, do, study, act”. Vi planerade aktiviteten för att sedan utvärdera hur genomförandet hade gått, vad som varit bra och vad som kunde utvecklas, för att sedan planera och åtgärda det som vi ville utveckla till nästkommande vecka. Modellen kan ses som ett hjul som går runt.

Ett av resultaten av utvärderingen var att vi beslutade oss för att möblera om klassrummet till en konferenssittning där alla satt med ansiktet inåt mitten, i stället för den tidigare sittningen där barnen satt i skolsittning och alla var riktade mot tavlan.

En av anledningarna var att en del barn inte trivdes med att de som satt bakom kunde följa deras aktiviteter på skärmen utan deras vetskap och medgivande. En annan anledning var att vi ville skapa bättre förutsättningar för samtal och diskussioner. Efter ommöbleringen skedde en stor förändring. När barnen stötte på ett problem eller en situation som upplevdes som kränkande eller när de känt sig illa behandlade kunde barnen själva välja hur de ville ha handledning och hjälp. Antingen kallade de på någon av oss pedagoger eller så vände de sin datorskärm inåt mitten för att rådfråga sina kamrater. Ibland valde vi pedagoger att med barnets samtycke lyfta en händelse i gruppen för att synliggöra ett problem. Då kopplade vi barnets dator till klassens smartboard och gjorde barnen delaktiga i hur vi tillsammans kunde lösa problemet. Frågor som ”hur känns det när man råkar ut för det här” ”vad kan man göra åt det” ”är det någon som vet hur man gör när man anmäler detta” och ”är det någon som vet hur man blockerar en medspelare” var frågor som diskuterades. Barnen kunde nu påverka hur och när de ville bli hjälpta eller få handledning och råd. Ord sattes på outtalade situationer och etik och moral i de sociala medierna diskuterades.

Utvärderingsmallen kan starkt rekommenderas eftersom den ger möjligheter att utveckla ett projekt/aktivitet omgående och kontinuerligt.

5.1 Svårigheter

Adresser till olika Youtube-klipp sprids oerhört fort bland de äldre barnen. Det är framför allt musikvideos och humorfilmer som de tycker är intressanta. När projektet startade samtalade vi tillsammans med barnen och frågade om de tyckte att det fanns filmer eller spel som de inte tyckte passade när vi hade IKT på fritids. Barnen var helt överens om att de inte skulle titta på filmer med våld och blod eller spela sådana spel. Redan vid första projekttillfället såg en del av de äldre barnen (9-10 år) på musikvideos med ett tydligt sexistiskt budskap. Några barn såg på humorklipp som de tyckte var roliga samtidigt som vi pedagoger ansåg att det

var skämt som skedde på den svagares bekostnad och innehöll en förlöjligande jargong, ofta mot flickor. Vi tittade tillsammans med barnen och tog del av det utbud som är en del av deras vardagskultur. Många av barnen hade sett klippen tidigare och de delade frikostigt med sig av sina favoriter. Efteråt reflekterade och diskuterade vi pedagoger över hur vi skulle gå vidare. Fördöma och förbjuda eller tillåta och samtala. Vi valde att föra en öppen dialog med barnen om deras reflektioner kring till exempel musikvideos med kvinnor i bikini som ”rör sig sextigt” bland påklädda män eller om humorklipp där simläraren dränker den elev som var osäker och inte tillräckligt snabb. De vanligaste kommentarerna var ”men jag lyssnar bara på musiken” eller ”men det där är inte på riktigt”. Under projektets gång har samtal kring om och hur man påverkas av det man ser och upplever på internet varit ett vanligt förekommande inslag. Ibland startade IKT –fritids med att vi såg ett filmklipp och pratade om vilka tankar som det väckt hos barnen eller hos oss pedagoger.

När projektet pågått ett par månader dök ett nytt dilemma upp bland de äldre barnen. Några pojkar hade börjat spela ett spel hemma på sin fritid som hette ”Good game mafia”, (www.mafia.goodgamestudios.com). Spelet går ut på att utföra uppdrag åt Gudfadern genom att sälja varor på den svarta marknaden, skaffa bra vapen och bilda team med andra spelare eller röja dem ur vägen. När vi hade IKT-fritids var barnen väldigt engagerade och ville naturligtvis fortsätta att spela ”God game maffia” under fritidstid. Att ständigt vara uppdaterad och veta vad som kommer att bli populärt inom närmaste framtid är svårt eftersom utbudet av nya spel och trender går mycket fort. Vi beslutade att barnen fick spela detta spel samtidigt som de visade oss pedagoger hur det gick till. Tillsammans med en förälder gjorde vi egna avatarer för att finnas med i spelet och för att få en större insikt om vad spelet gick ut på och vilken jargong som var tongivande.

Under projektets gång läste vi tidningsartiklar och sökte efter information på internet om hur barn och ungdomar påverkas av dataspel som innehåller våldsamma handlingar. Vi har funnit att det råder en stor oenighet i frågan. Statens Medieråd (2012) hävdar att det inte finns något samband och hänvisar till en rad olika forskare medan DN debatt skrivit artiklar om motsatsen. Med den erfarenhet som vi själva besitter upplever vi inte att dessa spel skapar våldsamma barn. Däremot har vi erfarenhet av att barn som har svårt med sin impuls kontroll ofta söker sig till spel som innehåller våld och att de gärna leker lekar som är inspirerade från dessa spel.

Online-spelen som vi spelade på fritids sågs som roliga och kunskapsutvecklande av en del föräldrar men som farliga och skrämmande av andra. Föräldrar som stått emot sitt barns önskan om att spela till exempel MSP hemma insåg efter ett tag att det var ett av spelen som vi spelade på fritids. För oss blev det ett dilemma när något av dessa barn ville vara med och spela med våra avatarer för att känna sig delaktiga. Vårt mål var att arbeta med värdegrundsfrågor, källkritik och att ge barnen redskap för att kunna använda internet på ett säkert sätt. Nu riskerade vi att få minskat förtroende från några föräldrar och att en del barn skulle känna

sig utanför och till och med hamna i konflikt med sina föräldrar. Vi beslutade oss för att skriva ett "IKT- dokument" som vände sig till föräldrar och pedagoger som förklarade syftet med aktiviteten. På nästa föräldramöte presenterade vi projektet ytterligare vilket resulterade i att de föräldrar som varit oroliga för att deras barn skulle råka illa ut när de spelade i stället såg det som en fördel att barnen fick vägledning och kunskap om hur de kunde hantera obehagliga situationer.

5.2 Slutdiskussion

Idag vet vi inte vilka yrken som kommer att finnas i framtiden men vi vet att förmågor som socialkompetens, samarbetsförmåga, kreativitet, visionära tankar och idéer kommer att efterfrågas.

Universitetslektor Göran Svanelid som ingick i Skolverkets kursplanegrupp i samhällskunskap anser att det finns fem förmågor som är de allra vanligaste i Lgr 11. Om lärare i alla ämnen fokuserar på dem kommer eleverna lättare att nå målen skriver Svanelid (2011). Han kallar dessa förmågor för The Big Five. Följande förmågor avses som viktiga, analysera, kommunicera, reflektera, hantera information och att förstå innebörden av olika begrepp.

Under projektet använde sig barnen av många av dessa förmågor. Samtalen kring barnens upplevelser har skett i ett tillåtande klimat där barnen haft möjlighet att uttrycka sina tankar och åsikter. Barnen har reflekterat över vad de lärt sig genom sin medieanvändning. De blev lyssnade på och diskussionerna ledde till värdefull kunskap för oss alla. Barnen fick en förståelse för att de kan råka illa ut själva eller att de kan såra någon fast de inte alls varit medvetna om det. Projektet gav dem kunskap om hur de kan hantera obehagliga situationer genom att använda verktygen som finns på de hemsidor som de besöker.

Enligt en europeisk undersökning "EU Kids Online" (EU, 2012) använder sig endast 13 procent av barnen i åldrarna 9-16 år av de möjligheter som finns för att anmäla obehagliga kontakter, sexbilder, mobbning eller missförhållanden när de använder internet. I Sverige var det bara 8 procent av barnen som upplevt obehag som använde sig av den möjligheten. Vår intention med IKT-fritids var också att barnen skulle bli medvetna om att den möjligheten finns och att det är viktigt att använda den om det behövs.

När projektet startade var vårt mål att barnen skulle känna till program som iPhoto, Photo Booth och iMovie och bli vana användare av skolans datorer. Under projektets gång användes iMovie och Photo Booth för att göra animerade filmer. Även många spelfilmer har producerades med barn i alla åldrar som skådespelare. Våren 2012 deltog de äldre barnen i Stockholm Filmfestival med sju filmer som vi såg tillsammans med barn och personal från flera andra skolor på biograf Victoria i Stockholm.

När barnen provat och använt dessa program under ett par månader frågade de efter att få spela online-spel. Denna aktivitet blev betydelsefull för många barn och vi pedagoger insåg

att det var viktigt att barnen hade inflytande och var delaktiga när vi hade IKT-fritids. Vi funderade över risken av att låta barnen vara ansvariga över sitt eget ”surfande” och hanterande av chat-samtal mellan klasskompisar. Men vi vågade lita på vår erfarenhet och vår kompetens inom detta område och kunskap i att vägleda och undervisa i virtuell social kompetens.

Bilaga 1 – Mediaundersökning

HEJ!

Nu under höstterminen kommer vi att erbjuda barnen en aktivitet som vi kommer att kalla IKT-fritids (information, kommunikation, teknik). Fritids har nu tillgång till skolans datorer under fritids tid vilket vi kommer att utnyttja.

Vi vill utveckla barnens IKT-kompetens och introducera program som är nya för dem som Photo Booth, iMovie och iPhoto. Med dessa program kan man göra egna bildspel, fotografera och skapa kreativa filmer. Barnen kommer även att använda internet för att söka information och spela spel.

För att vi ska få kunskap om vilka förkunskaper som barnen har när det gäller datoranvändning behöver vi er hjälp. Vi önskar få svar på några frågor som vi vill att ni svarar på hemma tillsammans med ert barn. Undersökningen är anonym, vi är intresserade av att veta hur det ser ut överlag i klassen.

Om ni undrar över något svarar vi gärna på era frågor.

Hälsningar Linnea och Stina

linnea.malmsten@nacka.se

stina.hedlund@nacka.se

Bilaga 2 – Frågor till föräldrar

IKT- Frågor

1. Använder du dator hemma?
2. Har du en egen dator?
3. Vad gör du när du använder datorn?
4. Om du spelar spel, vad spelar du för något?
5. Vad skulle du vilja pröva att spela?
6. Har du några spelregler hemma (som en förälder har bestämt)?
7. Vad skulle du vilja göra/leka med om det inte fanns datorer?
8. Vad har man för nytta av datorer?
9. Tycker du att det är bra att det finns datorer?

Bilaga 3

Sammanställning av IKT-frågor VT 2012		2A	1A
Har du en dator hemma?	Egen dator	6	12
	Familje dator	5	5
Vad gör du när du när du använder datorn?	Spelar spel?	10	5
	Gör läxor	3	
	Tittar på Youtube	2	7
	Lyssnar på musik		
	Lego.se	2	2
	Y8.com	1	1
	Moviestarplanet.se	9	5
	Spela.se	1	5
	Mochimonter.se	1	
	Nomp.se	2	2
	Minecraft.se	3	2
Vilka regler har ni hemma?	Säga till mamma eller pappa.	5	3
	Inga krigs/våld spel	5	4
	Tidsreglerat	2	4
	Datumreglerat	1	5
	Vädereglerat		1
	Inga regler alls	1	8
Vad skulle du göra om det inte fanns datorer?	Spela brädspel	1	2
	Leka ute	6	5
	Landhockey	3	
	Pingis	1	
	Se på tv	1	5
	Vara med kompisar	2	6
	Bygga lego	2	3
	Pyssla	4	3
Vad har man för nytta av datorer?			
	Maila	1	1
	Söka information	5	8
	Lära sig	3	5
	Hitta vägen	2	1
	Chatta	2	
	Få hjälp		1

6. Referenser

- EU (2012). *Rapport från projektet EU kids online* www.eukidsonline.net (2012-12-02)
- Lgr 11. *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet*. Skolverket
- Nordin- Hultman, E. (2004). *Pedagogiska miljöer och barns subjektskapande*. Liber.
- Olson, K. & Boreson, C. (2004). *Medieresor – om medier för pedagoger*. Sveriges Utbildningsradion AB.
- Skarre Aasebo,T.&Melhuus, C. (2007). *Rum för barn, rum för kunskap*. Liber.
- Statens Medieråd (2012). www.statensmedierad.se (2012-08-20)
- Svanelid,G (2011). *"Lägg krutet på The Big Five"* Pedagogiska magasinet, 2011 11 08
- Säljö,R (2000). *Lärande i praktiken. Ett sociokulturellt perspektiv*. Norstedts.
- Vetenskapsrådet (2011). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf 2012-08-31
- Wiklund Dahl, E. (2011). *Läroplan på fickan*. Fortbildning i Stockholm AB

