

# Den digitala leken - något att ta vara på i fritidshemmet

En kvalitativ intervjustudie om hur lärare beskriver sitt uppdrag att främja den meningsfulla fritiden med hjälp av den digitala populärkulturen



Namn: Douglas Mårtensson  
& Mikael Tell Günaydin  
Program:  
Grundlärarprogrammet med  
inriktning mot arbete i  
fritidshem

Uppsats/Examensarbete: 15 hp  
Kurs: LRXA1G  
Nivå: Grundnivå  
Termin/år: VT2020  
Handledare: Louise Peterson  
Examinator: Johan Söderman

---

Nyckelord: Digitalisering, Populärkultur, Meningsfull fritid, Fritidshem, Lärare, Sociokulturellt perspektiv, Tematisk analys.

## Abstract

Denna studie undersöker hur lärare i fritidshem uttrycker och resonerar kring hur de beskriver sitt uppdrag att erbjuda en meningsfull fritid i relation till elevers intresse och erfarenheter av digitala media och populärkultur. Studien har sin teoretiska grund i det sociokulturella perspektivet på lärande. Studien utgår från frågeställningarna: “Hur resonerar lärare om det digitaliserade fritidshemmet i relation till undervisning?”, “vilka attityder och uppfattningar om elevers erfarenheter och intressen av digitala media och populärkultur ger lärarna uttryck för?” och “På vilka sätt beskriver lärarna att de arbetar med digitala media och populärkultur för att stötta och utveckla deras digitala kompetens och samtidigt erbjuda en meningsfull fritid?”

Studien har en kvalitativ ansats där empirin har samlats in via semistrukturerade intervjuer med fem olika utbildade lärare i fritidshem från fyra olika skolor. Empirin har analyserats genom en tematisk analys.

Resultatet som arbetats fram via den tematiska analysen visar att elevers digitala media användande och populärkultur är stor bidragande faktor till elevers meningsfulla fritid i verksamheterna. Vilket sätter stor press på lärarna att vara “up to date” med elevernas intressen och tidigare erfarenheter för att de ska kunna bedriva en verksamhet som når upp till fritidshemmets uppdrag. Resultatet och diskussionen visar även på att lärarna har en misstro till elevernas intressen i digital media och populärkultur när det är satt utanför en skolkontext.

## **Förord**

Först och främst skulle vi vilja tacka de lärare som ställde upp i vår studie trots omständigheterna med Covid-19, utan er hade det inte varit möjligt att genomföra studien.

Vi vill även tacka Louise Peterson vår handledare som gett oss vägledning och respons när vi känt oss som mest stressade under studiens gång.

Avslutningsvis vill vi tacka varandra för en trevlig tid och ett gott samarbete under dessa 10 veckor.

# Innehållsförteckning

<b>Innehållsförteckning</b>	1
<b>1 Inledning</b>	3
Syfte och frågeställning	3
<b>2 Bakgrund</b>	5
2.1 Fritidshemmet	5
2.2 Meningsfull fritid	5
2.3 Digitaliseringen av samhället & skola	6
2.3.1 Digital kompetens	8
2.4 Begreppet populärkultur	8
2.4.1 Fyra perspektiv på populärkultur	9
<b>3 Litteraturgenomgång</b>	11
3.1 Meningsfull fritid	11
3.1.1 Arbeta med populärkultur i fritidshemmet	11
3.2 Digitaliseringen av skolan och samhället	12
3.2.1 Digital kompetens	13
3.2.2 Medialiseringen	13
3.2.3 Den medialiserade barndomen	13
3.3 Digitala världen - ett identitetsarbete	14
<b>4 Teoretiskt perspektiv</b>	15
4.1 Det sociokulturella perspektivet	15
4.1.2 Mediering och appropriering	15
4.1.3 Den proximala utvecklingszonen	16
4.1.4 Förankring i vår studie	16
<b>5 Metod och genomförande</b>	17
5.1 Kvalitativ Metod	17
5.1.1 Semistrukturerade intervjuer	17
5.2 Beskrivning av undersökningsgrupp	18
5.3 Beskrivning av genomförande	18
5.4 Empiriskt material	19
5.5 Analys och tolkning	19

5.5.1	Bearbetning av intervjumaterial	20
5.5.2	Tematisk analys	20
5.6	Studiens tillförlitlighet	20
5.6.1	Reliabilitet	20
5.6.2	Validitet	21
5.6.3	Generaliserbarhet	21
5.7	Etiska överväganden	21
<b>6</b>	<b>Resultat och analys</b>	<b>23</b>
6.1	Tema 1: Lärarens arbete och undervisning i det digitaliserade fritidshemmet	23
6.1.1	Digitala verktyg	23
6.1.2	Positiva aspekter på digitaliseringen	24
6.1.3	Negativa aspekter på digitaliseringen	25
6.2	Tema 2: Digital kompetens	26
6.2.1	Källkritik	26
6.2.2	Elever lever i framtiden	26
6.2.3	Vilja & intresse - att använda sig av digitala verktyg i undervisningen	27
6.2.4	Internet som en social arena	29
6.3	Tema 3: Populärkulturens betydelse för undervisningen	29
6.3.1	Positiv aspekt av digital populärkultur	30
6.3.2	Negativa aspekter av digital populärkultur	30
6.3.3	Relationen mellan meningsfull fritid och populärkultur	31
<b>7</b>	<b>Diskussion</b>	<b>33</b>
7.1	Resultatdiskussion	33
7.1.1	Lärares resonemang om det digitaliserade fritidshemmet	33
7.1.2	Lärares attityder och uppfattningar om elevers intressen för digitala media och populärkultur	34
7.1.3	Arbeta med digitala media och populärkultur samt relationen mellan uppdraget att skapa en meningsfull fritid och digital kompetens	35
7.2	Metoddiskussion	36
7.3	Implikationer för den pedagogiska praktiken	37
7.4	Förslag på fortsatta studier	37
7.5	Slutkommentar	38
	<b>Referenslista</b>	<b>39</b>
	<b>Bilagor</b>	<b>42</b>

# 1 Inledning

En rapport från Skolverket (2019) visar att 84 procent av alla 6-9 åringar i Sverige är inskrivna på ett fritidshem. Alla elever som går på fritidshemmen kommer från olika kulturer, har olika uppväxtvillkor och intressen som möts på fritidshemmet. Fritidshemmet blir alltså en social arena som ska ta vara på alla elevers behov, intressen och erfarenheter (Skolverket, 2018). I och med samhällets digitalisering blir barn mer och mer intresserade av den digitala världen, både på sin egen fritid och i fritidsverksamheten (Kaun & Fast, 2014). Fritidshemmets uppdrag är bland annat att skapa undervisningstillfällen som grundar sig i elevernas intressen och erfarenheter (Skolverket, 2018) därav blir fritidshemsundervisningen en arena där elevernas digitala värld och dess populärkultur kan integreras. Edwards (2016) argumenterar även han för att digitala media och populärkultur blir en viktig del av elevernas vardagsliv. Edwards artikel påvisar även att många lärare har känt ett motstånd i undervisningen när det kommer till digitala medier och dess populärkultur.

Med digitaliseringens framfart framkommer även polariserade debatter med starka åsikter om digitaliseringens användande eller icke användande i fritidshemmet som oftast framförs i media eller i vardagliga samtal mellan individer som känner sig påverkade. Vid dessa polariserade debatter kan det skapas två sidor som kallas för boosters och debunkers (Holloway & Valentine, 2003) vilket är starka ja- eller nejsägare, vi väljer här även att dra paralleller till populärkulturen. Fritidshemmets undervisning ska grunda sig i elevers intressen (Skolverket, 2018) och enligt (Deuze, 2012) lever numera eleverna ett liv i medier som bloggar, Youtube eller datorspel. För att fritidshemmet ska ha möjlighet till att erbjuda eleverna undervisning utefter deras intressen och behov blir användningen av digitala verktyg central för att undersöka hur en del lärare uttrycker att de använder verktygen för att bidra till en meningsfullhet i deras verksamheter. Vad som blir intressant att undersöka är hur lärarna uttrycker sig kring hur digitaliseringen påverkar vad som blir populärkultur för eleverna samt hur de uttrycker sig att de kan arbeta med det för att bidra till en meningsfull fritid.

Tidigare forskning som exempelvis Selwyn (2015, 2017) visar resultat på hur lärare i den traditionella skolan arbetar med digitaliseringen i klassrummen, med detta vill vi visa på hur en kunskapslucka finns när det kommer till fritidshemmet som vi hoppas på att fylla. Vidare har vi inte heller upptäckt forskning om yttre faktorer såsom digitala populärkulturens påverkan på fritidshemsundervisningen och hoppas därför genom vår studie fylla en kunskapslucka inom ämnet. Då vi båda två har stort intresse kring digitala medier och verktyg vill vi även med studien belysa den fantastiska möjlighet fritidshemmet har att vara en mötesplats där den digitala leken möter verkligheten. Vi har även sett och varit med om vilken press det sätts på lärarna att möta elevernas digitala kultur för att skapa en meningsfull fritid i verksamheterna.

## Syfte och frågeställningar

Det övergripande syftet med denna uppsats är att undersöka och analysera hur några lärare på fritidshem beskriver sitt uppdrag att erbjuda en meningsfull fritid i relation till elevers intresse

och erfarenheter av digitala media och populärkultur. Genom att lyfta fram lärares perspektiv hoppas vi att denna studie kan belysa på vilket sätt fritidshemmet är en social arena som öppnar upp för nya möjligheter till digital lek.

**Våra frågeställningar är:**

- Hur resonerar lärare om det digitaliserade fritidshemmet i relation till undervisning?
- Vilka attityder och uppfattningar om elevers erfarenheter och intressen av digitala media och populärkultur ger lärarna uttryck för?
- På vilka sätt beskriver lärarna att de arbetar med digitala media och populärkultur för att stötta och utveckla deras digitala kompetens och samtidigt erbjuda en meningsfull fritid?

## 2 Bakgrund

Som vi presenterat i kapitel 1, är vi intresserade av hur lärare resonerar och uttrycker sig om hur de arbetar med sitt uppdrag att skapa en meningsfull fritid i relation till elevers intresse av digitala media och populärkultur. I detta kapitel inleds genom att presentera de styrdokument som dels formulerar fritidshemmets uppdrag och dels råd hur läraren kan förhålla sig till sitt uppdrag i fritidshemmet. Digitaliseringen i samhället har också gett avtryck i reviderade läroplaner och därför avslutas kapitlet med att gå igenom de nya delar som fokuserar på lärarens uppdrag att stötta och utveckla digital kompetens.

### 2.1 Fritidshemmet

Vid läroplansrevideringen 2011 fick fritidshemmet sin egen del i läroplanen med centralt innehåll och mål där fritidshemmets uppdrag konkretiserades. Tidigare var inte fritidshemmet med i läroplanerna utan fanns endast med i de allmänna råden om fritidshemmet som skolverket publicerade (Rohlin, 2012). Fritidshemmets läroplan har en tydlig struktur där det finns riktlinjer om fritidshemmets uppdrag, syfte, centrala innehåll och mål där det sociala samspelet ligger i fokus för undervisningen. Dessutom ska fritidshemmet vara en del av och följa skolans värdegrund och riktlinjer (Skolverket, 2018). Till skillnad från grundskolan har inte fritidshemmets läroplan några kursplaner eller kunskapsmål, istället har fritidshemmet verksamhetsstyrda mål där individer inte blir bedömda enskilt utan en helhetsbedömning görs på verksamheten istället (Skolverket, 2014). Skolverket (2018) beskriver ett av fritidshemmets huvudsyften på följande sätt:

Undervisningen i fritidshemmet kompletterar förskoleklassen och skolan genom att lärandet i högre grad ska vara situationsstyrt, upplevelsebaserat och grupporienterat samt utgå från elevernas behov, intressen och initiativ. (Skolverket, 2018, s. 22)

Ovanstående citat visar övergripande på hur fritidshemmet ska arbeta för att komplettera skolans teoretiska undervisning genom att arbeta praktiskt. Detta betyder inte att fritidshemmet ska följa skolans läroplan utan erbjuda eleverna tillfällen att använda sig av de kunskaperna de lär sig i skolan i en praktisk arena. Den praktiska undervisningen som bedrivs i fritidshemmet genomsyras av ett socialt samspel mellan elever och elever, men även mellan elever och lärare. En viktig aspekt utav fritidshemsundervisningen är det situationsstyrda lärandet (Skolverket, 2018), alltså att undervisningen ska ske utefter de intressen eleverna har för stunden. Det kan vara allt från att eleverna ställer frågor om rymden till att ta in elevernas populärkultur i verksamheten och skapa lärande utefter det, genom exempelvis en temavecka på fritidshemmet.

### 2.2 Meningsfull fritid

Meningsfull fritid är ett komplext och svårdefinierat begrepp som bygger på den enskilda individens upplevelser. Skolverket (2018) belyser i läroplanen att ett av fritidshemmets huvudsyfte är att erbjuda eleverna i verksamheterna en meningsfull fritid men begreppet konkretiseras inte. Genom att fritidshemsundervisningen grundas i elevernas intressen och behov samt erfarenheter menar Skolverket (2018) att eleverna ges möjlighet att uppnå en meningsfull fritid i verksamheten. För att uppnå en meningsfull fritid i verksamheten krävs det inte bara att det är elevernas intressen som ligger till grund för undervisningen utan de ska även utmanas och inspireras till nya upptäckter (Skolverket, 2018).



Skolverkets (2014) allmänna råd om fritidshemmet går in lite djupare än läroplanen på hur eleverna kan uppnå meningsfullhet i verksamheten. Skolverket betonar att eleverna ges möjlighet till meningsfullhet i fritiden när de har en känsla av att verksamheten är trygg och stimulerande men även att deras intressen och erfarenheter blir utmanade utefter förutsättningar som ålder, mognad och behov. De poängterar även att en förutsättning för att uppnå meningsfullhet i verksamheten är att eleverna själva är delaktiga och får inflytande i hur verksamheten bedrivs (Skolverket, 2014).

Allmänna råden om fritidshemmet beskriver även hur lärarna kan arbeta för att bidra till elevers meningsfullhet. Skolverket, (2014) redogör för följande:

“Genom att inventera vilka behov och intressen eleverna i den aktuella elevgruppen har, kan personalen få bättre förutsättningar att erbjuda eleverna en meningsfull och varierad fritid” (s.32-33). Skolverket (2014) visar på vikten av att som lärare i fritidshemmet har vetskap om alla elevers olika behov för att kunna skapa en arena som är meningsfull för individen och gruppen. Elevernas behov är i en ständig förändring och kan skiftas under tid, därför är det viktigt för lärarna att veta vart varje enskild elev befinner sig i sin utveckling och vad de har för intresse. Genom vetskapen om elevernas olika behov tillsammans med läroplanen som ett underlag för planeringen av verksamheten, alltså vilka aktiviteter som ska planeras utefter målen, riktlinjerna och elevernas intressen (Skolverket, 2014). Det finns flera sätt lärarna kan ta reda på elevernas behov och intressen, exempelvis genom samtal, informella eller formella där lärarna samtalar med eleverna om deras intressen men även genom demokratiska forum där eleverna får prata fritt med varandra samt kan lärarna observera eleven eller eleverna när de är i verksamheten (Skolverket, 2014). Denna kunskap som lärarna samlar in om sin elevgrupp kan användas på flera olika sätt för att nå en meningsfullhet i elevgruppen, bland annat genom att låta den information de samlar in ligga till grund för planeringen som görs för verksamheten men även genom att använda sig av informationen till att erbjuda aktiviteter eleverna vanligtvis inte leker eller sysslar med. De aktiviteter som erbjuds behöver som sagt tidigare utmana eleverna men även ge de möjlighet att utveckla och fördjupa de kunskaperna samt erfarenheter de redan har. Genom att arbeta på detta sätt kan eleverna få möjlighet att prova på aktiviteter samt använda sig av förmågor de redan har men även nya de inte har någon erfarenhet eller känner sig lite osäkra på. Därigenom ges eleverna möjlighet att skapa meningsfullhet i aktiviteter de känner sig säkra i men även osäkra (Skolverket, 2014).

## 2.3 Digitaliseringen av samhället & skola

Den snabba samhällsomvandlingen som digitaliseringen medför ställer nya krav på kunskaper och kompetenser. Digitaliseringen utvecklas snabbare än något annat fenomen vi tidigare har varit med om. Dessutom är utvecklingen mer komplex än tidigare samhällsutveckling då framtiden är svår att förutspå inom ämnet. Digitaliseringen innebär att digital kommunikation och interaktion mellan individer, verksamheter och saker blir en del av vardagen. Allt mer och mer av samhället blir digitaliserat och det blir svårare och svårare att skilja det digitala från det icke-digitala. Det behövs ständig kompetensutbildning för att säkerställa allas möjlighet till delaktighet i digitaliseringen (SOU, 2015)

Utbildningsdepartementet (2017) beslutade hösten 2017 en ny strategi för digitaliseringen i skolan som trädde i kraft 2018 och där målen skulle vara uppfyllda 2022. Regeringen ansåg att det svenska skolväsendet skulle bli ledande i användningen av digitala verktyg och dess potential för att kunna uppnå en sådan hög digital kompetens att kunskapsutvecklingen och likvärdigheten ökar. Denna strategi innefattar tre fokusområden där alla fokusområden har delmål som ska leda till att målet uppnås. Det första fokusområdet är *Digital kompetens för alla i skolväsendet*, detta

mål uppnås om alla barn och elever inom skolväsendet ges möjlighet att utveckla en användbar digital kompetens. Fokusområdet innebär även att förskolechefer, rektorer och huvudmän ska ha den kompetens som krävs för att utveckla verksamheterna digitalt samt att all personal som arbetar med barn ska vilja och besitta kompetensen att arbeta med digitala verktyg (Utbildningsdepartementet, 2017). Det andra fokusområdet är *Likvärdig tillgång och användning* vilket innebär att målet är att alla inblandade i skolväsendet ska besitta en likvärdig samt god tillgång till digitala verktyg för att kunna förbättra och effektivisera utbildningen samt verksamheterna. Detta ska uppfyllas genom att alla elever och personal inom skolväsendet ska ha tillgång till digitala verktyg utefter deras behov och att hjälp finns nära till hands för den som behöver. Det krävs även att de digitala verktyg som används ska användas effektivt och ändamålsenligt samt att de digitala verktyg som används ska underlätta i personalens undervisning samt i deras administration (Utbildningsdepartementet, 2017). Det tredje och sista fokusområdet är *Forskning och uppföljning kring digitaliseringens möjligheter*, genom detta mål ska verksamheternas utveckling stödjas genom forskning om hur utbildningen påverkas av digitaliseringen. Det krävs även att digitaliseringsarbetet genomförs på ett sätt som stödjer utvecklingen av verksamheten och dess insatser (Utbildningsdepartementet, 2017)

Digitaliseringen har framskyndat tekniken i samhället vilket i sin tur har skapat nya jobb, men även tagit bort många andra jobb. Tekniken föder jobb och tekniken tar bort jobb. Digitaliseringen har spelat stor roll för ersättningen av kognitiva processer till processer som sker i en dator eller liknande maskin. Det som fanns förut i praktiken, som hemtelefoner, kalendrar, papper, tidningar, vägkartor osv. är nu ofta införda i ett digitalt verktyg (Heath, 2017). Detta betyder inte alltid att det behöver vara lättare för en individ att hitta saker, eller leta upp något snabbt, men det är definitivt lättare att dela med sig till resten av världen och samhället. Med ny teknologi så kommer även nya användningsområden, man använder inte längre saker som man gjorde förr i tiden. Det finns nu möjligheter som aldrig förr och i Sverige behöver vi inte känna oss lika begränsade som vi kanske har gjort förr i tiden. Samhället är hela tiden för en teknikförändring, och då menar (Heath, 2017) att det är en självklarhet att skolan måste förändras i samma takt. Detta dels för att skolan har utbildningssyftet att skapa en bra och välfungerande medborgare men också en kommande arbetande generation. Heath (2017) menar att det är en rimlighet att utvecklas med samhällets fart, och då är skolan den grundpelare som kan främja detta. En stor förändring med digitaliseringen är att vi inte längre är geografiskt begränsade. Nuförtiden kan du få reda på information var du än är, du kan till och med få medicinsk hjälp och receptutskrivning var du än är i världen med hjälp av appar, vilket Heath menar är en stor förbättring som har kommit med digitaliseringen.

Heath (2017) förklarar digitaliseringen i skolan som ett livslångt lärande för de som är anställda inom utbildningssektorn. Lärare behöver ställa om kompetensmässigt eftersom det innebär en förskjutning av kunskap då lärare behöver lära sig mer kontinuerligt om utvecklingen i samhället för att kunna matcha den i skolan. Vi behöver kunna lära ut till människor som kommer till ett högkvalificerat samhälle för att hjälpa dem att anpassa sig till detta samhälle. Han menar också att vuxenutbildningar kommer blomstra och vara i framkant för lärares kompetensutveckling inom digitaliseringen de närmsta åren. Läroplanerna har redan börjats revideras med programmering, digital samhällskunskap osv. Samtidigt står det i skollagen att undervisningen ska vila på forskning och beprövad erfarenhet. Heath (2017) menar att det är svårt att uppfylla dessa krav när det kommer in nya ämnen i läroplanerna som inte lärare har någon beprövad erfarenhet i eller tagit det av kompetensutbildning för detta. Heath (2017) menar att nyckeln till att implementera detta i skolan är att fundera på hur skolan arbetar med förändring och innovationsarbete, hur skolan systematiserar och delar kunskap om det okända. Att förstå den digitala samhällskunskapen är nyckeln till att kunna implementera det i skolan

### 2.3.1 Digital kompetens

Digital kompetens kommer vara ett begrepp som är återkommande i vår studie eftersom det innebär hur man betar sig i ett digitalt samhälle samt att det ligger till grund för Sveriges mål i digitaliseringen. Sveriges Riksdag (2016) slår fast att EU har rankat digital kompetens som en av de viktigaste kompetenserna att ha i dagens samhälle. Det jämförs med grundliga matematikkunskaper, kommunikation på modersmål och social kompetens i samhället och det visar då att digital kompetens är en extremt viktig del i våra liv för att utvecklas med samhället. Digital kompetens innebär i vilken utsträckning en individ är grundligt insatt i digitala verktyg och digitala tjänster, samt att individen ska ha en uppfattning om den digitala utvecklingen och hur den påverkar ens liv och samhället (SOU, 2015). För att uppfylla denna kompetens finns det olika färdigheter eller nyckelkompetenser som ska uppfyllas till viss grad. Individen ska ha kunskap om att söka information, kommunicera, interagera och producera digitalt. Färdigheter för att kunna använda digitala verktyg och tjänster. En kompetens är även att individen ska skapa sig en förståelse för den utveckling som digitaliseringen innebär i samhället, både för möjligheterna och riskerna den erbjuder. Individen ska inte bara ha dessa kompetenser utan även vara motiverad att delta i utvecklingen av samhället (Skolverket, 2017)

För att kunna uppfylla dessa nyckelkompetenser inom digitaliseringen i samhället krävs inte bara motivation till att vilja lära sig om utvecklingen, individen behöver även ha förkunskap vilka medel som räknas in som till exempel digitala verktyg. Digitala verktyg kan vara både en hårdvara och en mjukvara. Hårdvara kan vara allt från surfplattor, mobiltelefoner, datorer, greenscreens eller robotar. Mjukvara är däremot programmen som finns i hårdvaran, allt från appar, internettjänster eller kommunikationsmedel (Skolverket, 2017).

Fleischer & Kvarnsell (2015) menar att den numera är en viktig del av människans utveckling att utbilda sig i digital kompetens. Likt hur Hylén (2010) som vi skriver om i litteraturgenomgången beskriver digital kompetens så innebär det om att besitta färdigheter samt att kunna använda det i verkliga livet till att kommunicera med människor runt om i samhället. Detta menar de kan bidra till en ökad uppfattning kring hur människor från olika kulturer och samhällen fungerar. Fleischer & Kvarnsell (2015) menar att digital kompetens grundas i bland annat kreativitet, funktionella förmågor, kommunicera effektivt, finna och gallra information, social och kulturell förståelse och kritiskt tänkande. Dessa förmågor mynnas ut till definitionen av digital kompetens som Fleischer & Kvarnsell (2015) har tagit fram. Definitionen lyder:

Digital kompetens är en förmåga att använda IT på ett kreativt, utvecklande och kritiskt sätt, såväl för att fördjupa och bredda (inte minst ur ett kulturellt och socialt perspektiv) ämneskunskaper som för att förstå de villkor med vilka kunskapsbildning sker i datoriserade miljöer. Digital kompetens inrymmer både den praktiska användningen av specifika och relevanta verktyg och en generell förståelse för informationsteknikens möjligheter och begränsningar. (Fleischer & Kvarnsell, 2015, s.29).

### 2.4 Begreppet populärkultur

I vår studie är vi bland annat intresserade av hur lärare uttrycker sig om att populärkultur kan bidra till meningsfull fritid och för att kunna förstå detta behöver vi förstå begreppet populärkultur genom att bryta ner det ihopsatta ordet till populär och kultur. Populär betyder lättillgängligt samt omtyckt och det härstammar från början från politikens värld där det handlade

om de som ville vinna röster från folket (Lindgren, 2009). Allteftersom har begreppet ändrats till att handla om människors egna värderingar och åsikter istället för att handla om människors upplevelser om en enskild individ eller politiskt parti (Lindgren, 2009). Thavenius (2002) menar att kultur är det som skapar gemenskaper och som överbryggat skillnader, det är alltså en neutral mötesplats för alla där samhällsfrågor som kön, ålder eller olika samhällsklasser ses förbi och i dagens samhälle även från olika geografiska kulturer.

Nu när begreppet är nedbrutet och beskrivet kan man sätta ihop det för att få en bättre förståelse över det genom att få in det i en ny kontext. Lindgren (2009) beskriver populärkultur som diverse olika produkter som exempelvis; musik, filmer, datorspel, sociala medier eller leksaker som nyttjas av den större massan av vårt samhälle. För att koppla detta till de två ovanstående nedbrutna begrepp kan man se att populärkultur är exempelvis ett visst varumärke, till exempel Pokémon eller Youtube som återfinns i diverse sociala sammanhang och är lättillgängligt samt omtyckt av många. Vi har nu definierat begreppet populärkultur men vi behöver även sätta in det i olika kontexter för att förstå att populärkultur är olika för alla och vi kommer i nästa rubrik belysa olika perspektiv på hur populärkultur kan ses.

#### 2.4.1 Fyra perspektiv på populärkultur.

Vi som konsumenter av populärkultur betraktar begreppet på olika sätt beroende på vilken kontrast det sätts in i för olika individer (Lindgren, 2009). Därför redogör Lindgren (2009) om populärkultur ur fyra olika perspektiv. Det första perspektivet kallar hen för *populärkultur är kultur som många uppskattar*. Populärkulturen utgör en kultur som är uppskattad av många människor, det blir generaliserande och är lätt att mäta med statistik i form av vilket program på tv som har flest tittare, vilken bio-film som drar in flest gäster eller vilket tv-spel som säljer bäst. Även om detta är data som kan mätas så måste vi ta i akt något som kallas för *kvantitetskriteriet*. Lindgren menar på att även om något är populärt eller mindre populärt kan det inte definieras rakt av som populärkultur och kvantitetskriteriet får då sina brister. Trots sina brister är det en bedömningsgrund som ska användas i definitionen av populärkultur. Om något är populärkulturellt är lättast att se om det sätts in i ett sammanhang, till exempel ur ett ekonomiskt perspektiv. Först när en kulturprodukt produceras och konsumeras i ett sammanhang kan den ses som populärkulturell.

Det andra perspektivet som Lindgren (2009) belyser kallas för *populärkultur är annan kultur än finkultur*. Lindgren (2009) menar på att populärkultur är en kultur som anpassats efter folket, det är en kultur som inte når upp till *finkulturen*. Här införs då begreppet *kvalitetskriteriet* vilket innebär att populärkultur är för de individer som inte har förmåga att uppskatta den upphöjda finkulturen. Detta är något som Lindgren diskuterar vidare som en maktordning i klassamhället. Ingen kan komma undan det kulturella spelet, alla val och beslut vi gör om vad vi anser vara tillfredsställande för oss som individer gör att vi positionerar oss någonstans i det sociala rummet och lyfter fram populärkulturen på olika sätt. Det är det som är mest lättillgängligt och enklast som blir mest populärt. Lindgren (2009) avslutar perspektivet med att säga att ett fenomen kan vara både populärkultur och finkultur på samma gång, det beror på vilket sammanhang och vilka personer och grupper som tolkar den på vilket sätt.

*Populärkultur är masskultur* är det tredje perspektivet där Lindgren (2009) menar att populärkulturen och masskulturen härstammar från samma ursprung. Den uppkom under 1800-talets industrialisering där det blev masskonsumtion av populärkultur. Masskulturen har fått mycket kritik i form av att den är normlös och folk blev isolerade vilket sedan kunde hota finkulturen att försvinna.

Lindgrens (2009) sista perspektiv på populärkultur är *populärkultur är folkkultur*. Med detta menar hen att det är folket som har bestämt vad som är populärkultur idag. Populärkulturens ursprung är vad folket har ansett varit attraktivt genom tiderna och utvecklas hela tiden genom folkets intressen.

## 3 Litteraturgenomgång

Som vi visat i kapitel 1, har tidigare forskning visat att digitala medier och populärkultur är en viktig del av många barn och ungas vardagsliv (Edwards, 2016) och flera studier argumenterar att det är viktigt att lärare har en insyn i barnens digital- och populärkultur. Eftersom kunskapen om barns intressen sprids i många olika typer av texter har vi valt att använda oss av både populärvetenskapliga och vetenskapliga texter. Vår intention är att göra det synligt för läsaren när vi redogör för kunskap som presenterats i populärvetenskaplig litteratur och vetenskaplig litteratur. Vi kommer i detta kapitel också beskriva hur forskningen har diskuterat några av de begrepp som är relevanta för vår studie. Avslutningsvis presenteras några av de empiriska studier som vi ser ligger nära det intresse vi har i denna studie.

### 3.1 Meningsfull fritid

Som tidigare nämnt är meningsfull fritid ett komplext begrepp att definiera. Detta kan bero på att det är individuellt, men också var gränsen mellan fritid och meningsfull fritid dras. Falkner (2010) gjorde en studie om hur lärare och studenter uppfattar begreppet meningsfull fritid. Majoriteten av de som intervjuades definierade begreppet som något individuellt för varje person och kan därför inte definieras för alla på samma gång. De lärarstudenter som var med och intervjuades svarade att verksamheten bör vara utformad så att eleverna lär sig något, vilket ligger i linje med en av Haglunds (2009) diskurser om fritidshemmet där han förklarar att aktiviteter i fritidshemmet ska ses som nyttiga. Flising (1997) har gjort en studie med enkäter och samtal med elever för att få fram vad meningsfull fritid är. Flising (1997) har kommit fram till tre huvudpunkter för meningsfull fritid och dessa är att *ha någonstans att vara, ha någonting att göra, samt att kunna umgås med vuxna och andra elever i gemensam ålder*. författaren menar att genom sina samtal och enkäter är det en stor del av elevers meningsfulla fritid att ha något att göra. Verksamheten måste då tillgodose den flexibilitet och valfrihet som behövs hos eleverna i de olika aktiviteterna samt att dessa måste utgå från elevernas behov och intressen samt att det ska finnas en stor valmöjlighet och att ge eleverna utrymme till att välja själva vad de vill göra.

#### 3.1.1 Arbeta med populärkultur i fritidshemmet

Implementering av populärkultur, det vill säga att ta tillvara barns intressen och erfarenheter, kan vara en utmaning för fritidshemmet. Det finns många barn med olika erfarenheter och intressen. Dessutom ska inte bara populärkulturen implementeras in i verksamheten, den ska också vara utmanande och väcka nyfikenhet för eleverna. Persson (2000) beskriver i sin populärvetenskapliga text om erfarenhetspedagogiken som en undervisning som utgår från elevernas erfarenheter och denna pedagogik kan ses på två synsätt som är varandras motpoler. Det ena synsättet använder sig av elevers intressen för att skapa motivering till att lära sig, i detta synsätt ses elevers erfarenhet som något statiskt som implementeras i undervisningen som en morot för eleverna (Persson, 2000). Det är alltså bara en ytlig anledning till att använda sig av elevernas erfarenheter i pedagogiken. Elevernas intressen tas inte riktigt på allvar och deras erfarenheter utmanas eller problematiseras inte. Erfarenhetspedagogiken används i detta synsätt enligt oss till att ge eleverna yttre motivation (Gärdenfors, 2010) till undervisningen.

Det andra synsättet som Persson (2000) redogör för är en syn på elevers erfarenheter som komplexa och motsättningsfulla. Här tas elevers erfarenheter och intresse på allvar och respekteras, dessutom är målet inte att endast använda det som en morot i undervisningen. Målet här är att skapa en bredare förståelse av erfarenheterna som eleverna har. Detta görs genom att

erfarenheterna sätts in sociala eller historiska sammanhang. Erfarenhetsarbetet blir en öppen process som kan ha förmågan att förändra föreställningarna som finns, istället för att endast befästa dem. Arbetar lärarna med detta synsätt bör det bidra till den inre motivation Gärdenfors (2010) beskriver genom att undervisningen grundas i elevernas erfarenheter samt att dessa utmanas.

Fritidshemmet är en social arena där lärandeaktiviteter kan designas på många olika sätt. Detta genom att tillvarata elevernas intressen samt erfarenheter och därmed kan verksamheten öppna för en populärkulturell undervisning. Pihlgren (2011) redogör i sin populärvetenskapliga text om att arbeta tematiskt med eleverna med temaarbeten. För att börja arbeta tematiskt krävs det att läraren behöver skapa ett intresse för temat hos eleverna. Detta exempelvis genom att utveckla elevernas populärkultur som finns och använda sig av de idéer eleverna kommer med för att utmana eleverna till lärande. Pihlgren (2011) lyfter även hur ett tematiskt arbetssätt kan skapa nya kunskaper genom att temat utgår från händelser som är aktuella vilket kan bidra till en fördjupad kunskap. Detta då eleverna ofta är intresserade av det som händer i omvärlden. Författaren menar även det finns en parallell mellan temaarbeten och populärkultur eftersom temaarbeten oftast handlar om något som är aktuellt som en viss populärkultur. För att kunna arbeta populärkulturellt i en verksamhet behöver läraren vara aktiv och intressera sig för elevers intressen eftersom populärkulturen ständigt är i rörelse och förändras snabbt. Impulsiviteten i populärkulturen är bra för elever då det öppnar för kreativitet och fantasi, och fritidshemmet är den perfekta arenan för det situerade lärande som kan uppstå (Pihlgren, 2011).

### 3.2 Digitaliseringen av skolan & samhället

Selwyn (2012) redogör för begreppet teknologisk determinism. Teknologisk determinism är ett begrepp som sträcker sig över både skolans och samhällets utveckling i digitaliseringen. Selwyn redogör i forskningen att fokuset ligger på vad som ska hända och vad som kan hända när digitaliseringen implementeras i skolan i form av ny teknik. Selwyn (2017) beskriver den digitala utvecklingen av samhället som en ständig vidareutveckling av icke-digitala processer och praktiker. Utvecklingen innebär både positivitet och negativitet då nya möjligheter kan uppstå men även att förhinder kan förekomma. Selwyn (2015) ger exempel på några positiva aspekter med digitaliseringen som exempelvis att lärandet kan utföras mer socialt, eleverna blir mer engagerade och motiverade samt öppna för att ta åt sig kunskap. Det är inte bara elever som drar nytta av digitaliseringen och teknologins framkomst, lärare har också möjligheten att modernisera och förbättra sin undervisning genom teknologi. Selwyn (2015) illustrerar en möjlig framtid om hur mycket teknologin egentligen kommer förändra utbildningssektorn och menar på att all klassisk undervisning mycket väl kan ersättas av kurser online och att lärdom kommer mer från andra redskap som till exempel att spela spel.

Gofron (2014) tillskillnad mot Selwyn (2015) belyser att framtiden för skolan är svår att förutse men att det finns kritik som pekar på att det är både effektivare och billigare att digitalisera informationsöverföring via internet istället för lärare. Gofron redogör för att lärande inte längre har en specifik plats eller tid då den behöver läras ut. Med dagens teknik finns det inga hinder med var, när eller av vem ett lärtillfälle kan genomföras. Gofron (2014) belyser också det viktiga i att lärare ska belysa för eleverna att dagens digitala verktyg är redskap som ska hjälpa dem i samhället istället för att det ska vara en livsstil.

### 3.2.1 Digital kompetens

Hylén (2010) beskriver digital kompetens genom att förklara att det är någon som besitter förmågan att använda samhällets diverse tekniker till att arbeta eller kommunicera. Är man digitalt kompetent menar han att man kan använda de färdigheter som personen besitter inom IT till vilket datorrelaterade arbete som helst. Du ska alltså kunna använda dina digitala färdigheter för att fungera i samhället genom exempelvis använda sin färdighet att arbeta eller kommunicera med andra (Hylén, 2010). Pettersson (2018) som är docent på Umeå universitet belyser i en artikel om den komplexa skolmiljö som digitaliseringen har inneburit. Pettersson menar att digital teknik blir central för allt det dagliga arbete som utförs av lärare, därmed behöver lärare utveckla sina tidigare undervisningstraditioner till en mer digital miljö med hjälp av dagens teknik. Författaren poängterar då även att detta har skapar en stor press på skolor att utveckla strategier som behövs för att behålla den höga kvalitet och standard i undervisningen. Pettersson (2018) belyser även den pedagogiska aspekten av digital kompetens i ett kontextuellt perspektiv. Författaren menar att digital kompetens inte bör ses som en individuell färdighet på en lärarnivå utan behöver vara inbakat både i och över hela skolans organisation för att få bästa möjliga resultat. Pettersson (2018) vill belysa den komplexitet det finns för utbildningssektorn att implementera den digitala kompetens som behövs för att skapa en väl fungerande digital skola.

### 3.2.2 Medialisering

Medialisering kan förklaras på vilket sätt barn formar sina liv utifrån digitala kommunikationsapparater och tekniker. Dessa tekniker och apparater har fått stor betydelse för barns fritid och sociala relationer, och hur dessa påverkas på en individuell nivå, främst genom nya sätt att kommunicera med varandra (Kaun & Fast, 2014). Denna utveckling har beskrivits av en medieforskare Mark Deuze (2012) som att vi har tidigare levt ett liv med medier, men numera lever vi ett liv i medier. Det Deuze menar är att vi tidigare har varit masskonsumenter för median, men att vi numera är producenter, distributörer och konsumenter där vi tillsammans kommunicerar i diverse olika digitala nätverk. Tillgången och tidsrummet till när och var vi kan använda medier spelar stor roll i denna omvandling. Numera går det att använda digitala medier i princip varsomhelst, istället för att behöva sitta vid datorn på kontoret eller titta på tv hemma i soffan. Detta har lett till en vardags medialisering som (om)formar de sociala relationerna i både hemmet och i umgänget (Hjarvard, 2013). Vardagliga digitala verktyg som smartphones, läsplattor och datorer har blivit alldagliga verktyg som integreras i hemmen och som en social plattform att vistas på med sina umgängen. Barn och ungas användning av digital teknik implementeras i leken och de sociala relationerna. Numera behöver man inte ses fysiskt för att umgås utan att umgås på distans via digital kommunikation är numera en självklarhet i barns liv (Dezue, 2012).

### 3.2.3 Den medialiserade barndomen

Digital natives och digital immigrants är begrepp som Prensky (2001) har myntat när han ska referera till de som växt upp med digitala verktyg runt om sig, och de som har stött på det på senare år. Prensky (2001) jämför de som inte växt upp med digitaliseringen som invandrare som har kvar sin dialekt eller sin brytning när de lär sig prata ett nytt språk. Författaren menar att det är ett problem med digital immigrants som ska lära ut den digitala kommunikation och informationsanvändande till de som redan är uppvuxna med den (digital natives). Han menar att digital natives har förmågor i den digitala världen som inte digital immigrants har och de som är uppvuxna med den digitala världen är bättre på att multitaska och jobba parallellt. De vill ha information så snabbt som möjligt och blir nöjda av uppskattning och belöningar. De som har



växt upp med digitaliseringen anser ofta att det inte finns något problem att lyssna på musik samtidigt som det är undervisning, eller titta på tv samtidigt som läxorna blir gjorda. De som passar in i gruppen digital immigrants kan inte se detta eftersom de inte har haft de uppväxtvillkoren och har inte övat hela sitt liv på att multitaska i den digitala världen. Prensky (2001) menar att detta är ett stort problem i undervisningstillfällen eftersom det kan kännas som att lärare är utdaterade datorer som inte hänger med snabbheten och tekniken i de nyare bättre datorerna. Prensky's (2001) förslag är att all undervisning ska digitaliseras, och att de som är immigrants måste ta tiden att lära sig om de digitala under som digital natives har lärt sig under deras uppväxt, även om det ofta får en negativ respons från digital immigrants (Prensky, 2001).

Det har riktats stark kritik till Prenskys definition av begreppen och Plowman & McPake (2013) redogör om begreppet som en myt som inte kan bevisas stämma. De menar att under deras studier har de stött på ofantligt många som har uttalat sig om att unga barn kan mer om teknologi än både lärare och föräldrar. Deras studie visar däremot att barn har svårt för att använda verktyg, appar eller internetsidor som de inte har stött på innan, precis som en vuxen kan ha. Barnen i studien påpekar också i intervjuer att det är svårt att använda viss teknologi, alltså att teknologins lärdomar inte kommer så naturligt som begreppet digital natives beskriver att det gör. Istället visar Plowman & McPake's (2013) studie att barn lär sig det genom att studera hur andra använder, eller att fråga hur det går till innan de själva kan känna sig säkra att hantera en ny teknologi för dem. Oftast är det lärare eller föräldrar som förklarar att barnet "bara tog upp den, och kunde använda den" istället för att se dem själva som instruktörer under en längre tid (Plowman & McPake, 2013).

### 3.3 Digitala världen - ett identitetsarbete

Det finns relativt få studier som har intresserat sig för lärares attityder och uppfattningar om att arbeta med digitala media och populärkultur i fritidshemmet. En studie av (Bjørngen & Erstad, 2015) intresserade sig för vad unga hade för uppfattningar om digital kompetens och identitetsarbete både i klassrumskontext och utanför klassrummet i exempelvis fritidshemmet. Studien belyser hur digitala praktiker i klassrummet blir meningsfulla för eleverna även på fritiden. Bjørngen & Erstad menar på att de digitala praktiker som utövas i klassrummet kan vara relevanta för elevernas fritid om de får tillfälle att samverka mellan dessa två olika arenor. Författarna menar att identiteten till det digitala kan vara viktigt om det går att samverka mellan både skola och fritid. Författarna argumenterar för att elevernas identitet är kopplad samman med den digitala kompetensen som de utövar, både i skola och på fritiden (Bjørngen & Erstad, 2015). Andra studier vi har tagit intresse för (Edward, 2016; Kervin, 2016; Nuttall, Edwards, Grieshaber, m.fl. 2019), som riktar sig mot yngre elever och hur deras intressen tas tillvara på i den pedagogiska praktiken. Kervin (2016) påpekar att lärare måste tillkännage rollen som den digitala lekens möjligheter till pedagogiska interaktioner och hur dessa kan främja elevers lärande. Kervin menar att detta blir möjligt genom att studera hur elever använder digitala redskap när de lär sig läsa, skriva, lyssna och kommunicera. Författaren argumenterar för att elevers digitala lek öppnar nya möjligheter för lärare att utveckla undervisningen för ett högt deltagande bland eleverna. Både Nuttall, Edwards, Grieshaber, m.fl. (2019) och Edwards (2016) argumenterar för att undervisningen behöver anpassas efter elevers erfarenheter och behov eftersom den nya digitala leken och dess verktyg blir ett nytt kulturellt redskap i undervisningen. Edwards menar även att populärkulturen och barns intresse för medier behöver ta plats i undervisningen.

## 4 Teoretiskt perspektiv

Vår studie intresserar sig för hur lärare uttrycker sig om det digitaliserade fritidshemmet i relation till elevers intressen för digitala media och populärkultur. För att kunna förstå och analysera hur lärare beskriver och resonerar om den meningsfulla fritid som ligger i deras uppdrag samtidigt som de ska stötta och utveckla elevers digitala kompetens har vi i vår studie valt att utgå från det sociokulturella perspektivet och som bygger på Lev. S Vygotskijs (1978) idéer. I det sociokulturella perspektivet ses lärandet som något som är socialt situerat och som utvecklas i det sociala mellan människor, alltså i kommunikation och interaktion.

Vi inleder kapitlet med att presentera det sociokulturella perspektivet med hjälp av Vygotskij (1978) och som det formulerats av Säljö (2012). Därefter redogör vi för några av de begrepp som vi ser som relevanta för våra analyser. Dessa begrepp är *mediering*, *appropriering* och *den proximala utvecklingszonen*. Avslutningsvis sammanfattas kapitlet genom att förklara varför vi har valt detta perspektiv i vår studie.

### 4.1 Det sociokulturella perspektivet

Det sociokulturella perspektivet utformades i början av 1900-talet av den ryske forskaren Lev Vygotskij (Säljö, 2015). Säljö (2015) redogör för att det sociokulturella perspektivet grundas i att människor är sociala varelser som i samspel genom kommunikation och interaktion lär sig av varandra samt att det är en vital del i människans utveckling och lärande. Författaren illustrerar även att det inte bara är de sociala interaktionerna som spelar roll i hur människan lär sig utan även dennes biologiska förutsättningar och tidigare erfarenheter satt mot den tid hon lever i, alltså att det spelar roll vilken tid hon lever i, hur hon uppfattar och lär sig i samhället vi lever i. Människan i ett sociokulturellt lärande lär sig som sagt genom samspel med andra människor men även med hjälp av verktyg och redskap (Säljö, 2015). Det är lätt att blanda ihop termen verktyg med materiella redskap som hammare och spik men det är inte bara verktyg som kan förlänga vårt lärande eller hjälpa oss att klara vissa uppgifter utan även verktyg som språket. I det sociokulturella perspektivet menar Säljö att det är språket som är det största verktyget och redskapet människan har och det är det som skiljer oss åt från andra arter på jorden. Det är genom språket människan kan dela erfarenheter med varandra, tolka, analysera och beskriva omvärlden på många olika sätt. För att kort sammanfatta det sociokulturella perspektivet är lärandet en process som är i ständig utveckling med hjälp av andra människor. Man kan alltså förstå perspektivet som en social teori som visar på människans förmåga att utvecklas i samspel med omgivningen (Säljö, 2015).

#### 4.1.2 Mediering och appropriering

Mediering, som är ett grundläggande begrepp inom det sociokulturella perspektivet, förklaras som att människan använder olika former av redskap för att förstå sin omvärld och hur en ska agera i denna. Dessa redskap och verktyg kan vara både materiella och språkliga. De språkliga redskap förklaras som ett intellektuellt eller mentalt redskap, detta är ett system vi använder oss för att kommunicera, som exempelvis bokstäver, siffror eller diverse tecken som används vid kommunikation i olika former. Detta språkliga redskap vi använder oss av har under åren utvecklats till andra tecken, och begrepp än de vi hade förr. Det språkliga redskapet utvecklas utefter det kulturella vi har upplevt och är i ständig utveckling (Säljö, 2012). Eftersom det utvecklas efter våra erfarenheter menar Vygotskij (1978) att världen aldrig kan uppfattas direkt,

utan måste uppfattas genom kulturella redskap. Men det är inte bara det språkliga redskapet vi använder oss av vid mediering, det är även det materiella. Kunskapen sitter mycket i hur de materiella tingen ska användas, och hur dessa redskap kan bete sig. För att förtydliga kan vi ta ett exempel om att en smed måste förstå sig på stålet och hammaren som han svingar mot det för att kunna behärska sitt yrke. Många som har intresserat sig av det sociokulturella på senare tid har argumenterat för att det inte går att skilja det språkliga och det materiella åt utan att det lever i en symbios med varandra och väljer därför istället för att kalla det för kulturella redskap (Säljö, 2012).

Appropriering som är ett annat begrepp i det sociokulturella perspektivet och det används för att beskriva och förstå lärandet. Alltså hur en person bekantar sig med och lär sig hur den ska använda de kulturella redskap som krävs för att bemästra och förstå hur dessa medierar världen. Detta kan förändra sättet vi deltar i olika praktiker eller aktiviteter. En stor del av det vi lär oss lär vi oss i den vanliga vardagen genom att kommunicera i dagliga samtal. Det som vi lär oss i vardagen, utanför undervisningstillfällen kallas ofta för indirekt eller implicit mediering (Säljö, 2012). Appropriering är alltså när ett barn ser och hör hur vuxna använder sitt språk eller hur de för sig, barnet lär sig känna igen detta och allt eftersom tar över och använder samma språk och beteende till sitt eget bruk (Säljö, 2015).

#### 4.1.3 Den proximala utvecklingszonen

Den proximala utvecklingszonen är ett material, och ett grundbegrepp i det sociokulturella perspektivet som förklarar synen på lärande och utveckling (Vygotskij, 1978). Zonen är ett redskap som förklarar vad en individ klarar av på egen hand eller vad den kan behöva stöd i av en mer kompetent källa för att utveckla kunskap inom ämnet. Med hjälp av den proximala utvecklingszonen ska man kunna hitta och se vart den lärande befinner sig i utvecklingen och därmed hjälpa denna att utveckla sina kunskaper beroende på behovet. Zonen visar på kunskaper som inte ännu har framkommit men som är under utveckling. Detta går bra in med Vygotskijs (1978) syn på att lärandet är i en ständig utveckling och att individen som lär sig inte behöver nå ett mognadsstadium innan den utvecklas, utan den måste utmanas till att skaffa nya kunskaper hela tiden. Säljö (2015) menar dock på att zonen måste individanpassas för att den kan se olika ut beroende på vilken kunskap det handlar om och vem det är som ska lära sig.

#### 4.1.4 Förankring i vår studie

Vår studie som nämnt tidigare intresserar sig för lärares perspektiv på det digitaliserade fritidshemmet i relation till elevers intressen för digitala media och populärkultur. Vi anser att det sociokulturella perspektivet har en bra syn på lärandet utifrån vår studie, med begrepp som mediering, appropriering och den proximala utvecklingszonen (Vygotskij, 1978) kan vi förstå hur elever och lärare lär sig av varandra. Även hur de använder sig av digitaliseringen och populärkulturen för att skapa lärande i sociala samspel med hjälp av mediering och appropriering.

## 5 Metod och genomförande

Som presenterades i förra kapitlet, kommer vi att använda ett sociokulturellt perspektiv för att förstå och analysera hur lärare beskriver och resonerar om det digitaliserade fritidshemmet i relation till deras undervisningspraktik. I detta kapitel kommer vi att inledningsvis gå igenom vårt val av metod, hur vi har genomfört vår studie och varför vi valde just detta sätt för att få svar på våra frågor. Därefter redogör vi för det empiriska material vi har genererat och beskriver vårt analysförfarande. Kapitlet avslutas med studiens tillförlighet och de etiska övervägande vi har beaktat.

### 5.1 Kvalitativ Metod

Det som avgör vilken metod som används i en studie är det så kallade forskningsproblemet (Stukát, 2011). När metod väljs så ska inte den lätta metoden vara första alternativet, det viktiga är att hitta den metoden som kan svara bäst på de frågeställningar, eller forskningsproblem som studien vill ha svar på. Det finns två val av metod som behöver tas i akt inför en studie, det är valet om det ska vara en kvalitativ eller en kvantitativ metod (Stukát, 2011). En stor skillnad på dessa två metoder är data som samlas in. Ahrne & Svensson (2014) förklarar de kvantitativa metoderna som en metod som samlar in "mjukdata" och de kvalitativa metoderna samlar in "hårddata". Den stora skillnaden på dessa metoder är alltså i vilken vetenskap som metoden tar avstamp i, den naturvetenskapliga, eller den humanistiska vetenskapen (Stukát, 2011).

I vår studie så är forskningsproblemet något som inte kan besvaras av mjukdata utan det krävs hårddata, alltså en kvalitativ metod för att kunna analysera hur lärare uttrycker sig, vilket är omöjligt vid en kvantitativ metod eftersom vi inte har till avsikt att mäta något. Våra frågeställningar bygger på lärares tankar, känslor, yttrande och händelser i verksamheten (Ahrne & Svensson, 2014) detta är alltså något som inte går att mäta utan det behöver sättas i kontext vid till exempel intervjuer för att få svar på hur det fungerar och hur det förekommer. Den empiri som vi har samlat in ska analyseras genom förståelse och tolkningar för att få en större förståelse av samhället (Stukát, 2011). Det finns både fördelar och nackdelar med en kvalitativ metod. En fördel med den kvalitativa metoden vi har valt är att det är en flexibel metod, vi har haft möjlighet att både läsa tidigare forskning, vara ute i verksamheter och intervjuat, samt analyserat material som vi fått in. Detta är något som vi har kunnat kombinera på ett sätt som har passat oss och vår arbetsmetod. En nackdel med att välja en kvalitativ metod kan vara att studien inte är lätt att anpassa generellt på flera olika platser (Ahrne & Svensson, 2014). En av de vanligaste metoderna i det kvalitativa arbetssättet är semistrukturerade intervjuer, denna metod valde vi då den svarar på forskningsproblemet bäst då det handlar om hur lärare uttrycker sig (Stukát, 2011) kring digitaliseringen, populärkultur och meningsfull fritid.

#### 5.1.1 Semistrukturerade intervjuer

I och med att vår studie har lärarnas berättelser och uttryck i fokus för att generera empiri anser vi att semistrukturerade intervjuer var lämpligt som tillvägagångssätt för att intervju våra informanter. Detta för att intervjun inte blir helt strukturerad och liknar ett samtal med några förutbestämda ämnen vi ska samtala kring (Lantz, 2013). I och med hur semistrukturerade intervjuer är uppbyggda blir det lättare att ställa följdfrågor från de svar informanter ger vilket kan skapa en djupare förståelse över svaren. En intervju utan följdfrågor kan bidra till att informanten till fullo inte kommer kunna beskriva sina tankar kring det aktuella ämnet (Lantz, 2013). Det som kännetecknar de semistrukturerade intervjuerna är att intervjuerna kan

genomföras på olika sätt genom valet att använda sig av fasta frågor som kan kompletteras genom öppna frågor samt när i intervjun de ställs kan variera vilket får det att likna ett samtal mer än en intervju (Eriksson-Zetterquist & Ahrne, 2014).

Genom att använda oss av denna intervjumetod kunde vi under intervjuerna använda oss av en intervjuguide där vi bestämt och riktat samtalet lite men även ställa följdfrågor till informanterna vilket gav oss bredare svar och empiri samt att den blev mer relevant. Genom att vi kunde ställa följdfrågor och diskutera det informanten säger blev intervjuerna mer avslappnade och kändes som ett samtal istället för en intervju (Eriksson-Zetterquist & Ahrne, 2014). Intervjuguiden vi skrev inför intervjuerna utgick från våra tre frågor från vår frågeställning och syftet. Lantz (2013) menar att det är viktigt att intervjuguiden förhåller sig till frågeställningen och syftet för att intervjuerna ska kunna ge empiri som svarar på studiens syfte och den är till för stöd för att förhålla sig till studien i intervjuerna. (Lantz, 2013) förklarar även att valet av plats som intervjun hålls på har en inverkan på hur intervjun kommer gå. Är det en plats där informanten känner sig bekväm och hemma i blir det lättare för informanten att känna sig trygg under intervjun och vi valde att ha intervjuerna på informanternas arbetsplatser. En fördel med att använda sig av intervjuer för insamling av empiri är att empirin kommer komma in så länge man lyckas boka in en intervju. Ytterligare en fördel med att använda sig av semistrukturerade intervjuer är som nämnt tidigare att kunna ställa följdfrågor och styra intervjun lite som man själv vill utefter de svar man får. Genom att kunna ställa följdfrågor blir det även lättare att inte missuppfatta varandra som annars är en nackdel i att använda sig av intervjuer som metod. En nackdel som är viktig att ha i åtanke är att det är lätt att skapa egna tolkningar i empirin (Lantz, 2013)

## 5.2 Beskrivning av undersökningsgrupp

Vi har gjort en viss urvalsprocess i vår studie, både när det kommer till individer och vilka skolor vi har vänt oss till. Stukát (2011) förklarar en av urvalsprocesserna för *bekvämlighetsurval* för att göra det lättare för att få tillgänglighet till insamling av empiri. Vi började med att höra av oss till personer som vi kände eller varit i kontakt med förut för att vi var säkra på att de skulle ställa upp. Vi breddade även med att skicka ut ett brev om samtycke till närliggande skolor i ett mindre område i Västra Götaland utan framgång. Då fick vi istället använda oss av ett snöbollsurval (Bryman, 2011) vilket innebär att vi fick kontaktuppgifter till andra lärare från de tidigare informanter vi varit hos för att få fler intervjuer inbokade. Eftersom vi delvis valde vilka personer vi ville intervjuas så gjorde vi en urvalsundersökning (Stukát, 2011). Vi valde att intervjuas fem personer från 4 olika fritidshem, dels för att få en bra bredd med olika fritidshem men att samtidigt infinna sig inom tidsramen på en 10 veckors studie. Stukát (2011) nämner även att det är viktigt att överväga vid val av intervjupersoner för att få en bred och balanserad grupp, samt så lite bortfall som möjligt. Vi valde att ta i hänsyn till deras utbildning och intervjuade därför endast de som var antingen fritidspedagoger eller lärare i fritidshem. Vi gjorde detta val för att få så kvalificerade svar som möjligt vid de komplexa begrepp som kan användas inom vår studie samt att de vi intervjuade hade kunskap över läroplanen, så att vi kunde få en så precis empiri som möjligt. Vid valet av intervjuer togs inga andra aspekter in som ålder, kön eller etnicitet då vi inte anser att detta har en effekt på studien.

## 5.3 Beskrivning av genomförande

Vi började vår sökning av informanter genom att skicka mail med information om studien till rektorer på olika skolor samt att vi skickade sms till kontakter vi har inom diverse skolor. Vi märkte rätt snabbt att vi inte fick många svar på de mail vi skickade ut men vi fick positiva svar från de kontakter vi skickat sms till angående medverkan i studien. Till en början fick vi bara två bekräftade intervjuer vi kunde boka in i god tid men genom de informanter vi intervjuat fick vi

nya kontaktuppgifter till diverse utbildade lärare som arbetade på olika fritidshem och vi kunde till slut boka in tre intervjuer till på relativt kort varsel genom dessa nya kontakter vi fick. Efter varje avslutad intervju transkriberade vi dem omgående då vi visste sedan tidigare att det tar tid med transkribering, varje transkribering tog ungefär det dubbla av intervjulängden att transkribera. Innan varje intervju skickade vi ut brev om samtycke (se bilaga 2) med information kring studien för att informanterna skulle kunna förbereda sig men vi förklarade även studien innan varje intervju ifall att det var några frågetecken kring vad det skulle handla om, vi bekräftade även med informanterna att det var okej att vi spelade in intervjuerna.

## 5.4 Empiriskt material

Studien genomfördes på fyra olika fritidshem med fem intervjuer, varav två intervjuer på samma fritidshem. Skolorna vi gjorde våra intervjuer på ligger i Västra Götaland. Insamlingen av empiri gjordes med hjälp av semistrukturerade intervjuer som spelades in med informanternas samtycke. Informanterna var positiva till att ha ett samtal med oss inom det område vi har undersökt. Alla intervjuer blev inspelade för att säkerhetsställa den information vi fick som sedan transkriberades samt att kunna vara aktiv i samtalet och slippa fokusera på att anteckna (Eriksson-Zetterqvist & Ahrne, 2014).

Tabell 1: Intervjuer

	Lärare	Årskurs	Längd
	1	1-3	35:50 minuter
	2	2	33:50 minuter
	3	2	20:26 minuter
	4	2	21:32 minuter
	5	2-3	33:34 minuter
Total:	5	1-3	2 tim 25 min 12 sek

## 5.5 Analys och tolkning

Det renskrivna materialet vi genererade efter att vi transkriberat blev lättare att analysera och tolka (Dalen, 2015). Rennstam & Wästerfors (2014) förklarar hur arbetssättet ska gå tillväga när det gäller att analysera och det är att först sortera, sedan reducera för att till sist argumentera för att få en bra struktur på den insamlade empirin. Vi valde därmed att analysera vår empiri genom en tematisk analys, genom att göra en tematisk analys och tolkning kan vi hitta de delar av vår empiri som är relevanta för vår studie (Eriksson-Zetterqvist & Ahrne, 2014).

### 5.5.1 Bearbetning av intervjumaterial

För att kunna analysera våra intervjuer behövde dessa först bearbetas, detta gjorde vi genom att transkribera, alltså renskriva dem i skrift (Dalen, 2015). Intervjuerna spelades in på två olika telefoner för säkerhetens skull om något skulle hända en av inspelningarna. Detta är också för att det ska finnas möjlighet att vara en god lyssnare och att kunna gå tillbaka i intervjun och lyssna om flertalet gånger. Dalen (2015) påpekat att en transkribering är viktig för forskaren, och är positiv till att forskaren själv transkriberar för att direkt skapa ett band med empirin, detta var något som vi båda gjorde. Vi hade innan transkriberingen inte kommit överens om hur vi skulle transkribera intervjuerna och de blev då lite olika resultat. En del intervjuer hade med "utfyllnadsord" som "ehh, mmm, asså osv." I efterhand tycker vi det är lättare att hänga med i texten där utfyllnadsord finns med, samt att det kan stärka citaten som kommer med i analysdelen av studien. Vi har valt att använda oss av fiktiva namn för anonymitetens skull.

### 5.5.2 Tematisk analys

För att göra en tematisk analys skriver Braun & Clarke (2006) att det finns sex steg som behöver följas. Det första är att bekanta sig med empirin vilket handlar om att skapa en förståelse och överblick över empirin samt att hitta empiri som är relevant för att kunna svara på studiens problemformulering. Det andra steget är att börja koda empirin utefter diverse olika aspekter som är relevanta vilket leder oss in på det tredje steget som är att generera teman, det vill säga att hitta teman kring det informanterna säger och det sker fortlöpande under processens gång. Här valde vi exempelvis att skapa teman om olika saker två eller flera informanter pratade om, det behövde inte nödvändigtvis vara att de hade samma synsätt men att de diskuterade samma tema. Det fjärde steget som är att granska de olika teman vävdes ganska naturligt in med det femte temat som är att beskriva temat. Det sista steget som Braun & Clarke (2006) är att sammanställa resultatet vilket blev betydligt lättare än vad vi hade räknat med då vi följt ovannämnda steg och vi kunde jämföra våra svar vi fått med studiens syfte och frågeställningar.

## 5.6 Studiens tillförlitlighet

Under denna rubrik kommer studiens kvalitet att diskuteras. Detta kan genomföras av tre olika begrepp som är reliabilitet, validitet och generaliserbarhet. Detta framförs i studien på grund av att forskare ska visa medvetenhet om felkällor, svagheter och styrkor i en studie (Stukát, 2011).

### 5.6.1 Reliabilitet

Stukát (2011) menar att studiens reliabilitet avgörs av hur goda mätinstrument det finns för att nå fram ett tillförlitligt resultat. Vi ansåg tidigt att intervjuer var det vi behövde använda oss av för att kunna nå ett så tillförlitligt svar kring vår studie som möjligt då forskningsområdet grundade sig i hur informanterna uttryckte sig och resonerade kring ämnet. Vi hade inte kunnat få fram samma djupa empiri om vi använt oss av andra metoder såsom enkäter eller observationer vilket vi menar styrker studiens reliabilitet. Med andra ord så anser vi att det är en styrka för reliabiliteten i denna studie att vi har låtit informanterna under intervjuerna prata om det de tycker är väsentligt kring de ämnen vi hade förutbestämde men även att vi kunde ställa följdfrågor på deras svar vilket gav en ytterligare dimension till svaren vi fick när vi ska tolka dem. Just tolkningsaspekten av intervjuerna är något Stukát (2011) menar är ett moment där tillförlitligheten av studien kan sänkas. Han menar även att yttre aspekter som störningar under intervjuer kan sänka tillförlitligheten vilket var något vi stötte på under en av intervjuerna där vi

var utomhus. Svaren i sig som vi fick från informanten var det inget fel på men då vi satt utomhus kunde det bli lätt att fokuset skiftades samt att ljudinspelningarna inte blev riktigt lika bra på grund av vind och andra ljud.

### 5.6.2 Validitet

Validitet betyder att det som ska mätas i en studie, är det som mäts med hjälp av relevanta frågor för studiens resultat. Alltså att frågorna som ställs är relevanta för att få fram ett resultat i studien (Stukát, 2011). För att höja validiteten i vår studie skapade vi en intervjuguide som vi hade till hjälp av under våra intervjuer, detta för att kunna få svar på problemformuleringarna som vi tidigare hade ställt oss och inte missa någon viktig information som var viktig att dela med oss till intervjupersonerna.

Inför och under intervjuerna gav vi "kött på benen" i form av utdrag från läroplanen eller liknande material och vi informerade om vår studie och vad den skulle behandla för områden. Detta är något som kan minska på nervositeten som i sin tur kan påverka resultatet (Lantz, 2013). Vi försökte också få intervjuerna att kännas mer som ett samtal, och påvisa att det inte finns ett rätt eller fel när man svarar för att de inte ska känna sig pressade. I efterhand märkte vi att en del kommenterade att de inte vet om det var svar på frågan som vi ställde. Vi har då märkt att informanterna kan ha känt att det fanns ett rätt svar eller ett fel svar på frågorna vi ställde, vilket visar på att vi inte alltid har uppnått vårt mål med att ha det samtalsklimat vi ville uppnå. Stukát (2011) nämner att det är lätt för en informant att tillta gissningseffekten, alltså att tro på förhand vad forskaren vill ha för svar och svara därefter, detta kan ligga till grund att vår studie inte uppnår den validitet som hade önskats.

### 5.6.3 Generaliserbarhet

Generaliserbarhet betyder om studien är anpassningsbar rent allmänt på olika skolor runt om i landet. Alltså om resultatet endast gäller den utvalda grupp vi har använt oss av eller kan det generaliseras på flera skolor. Detta är något som forskare behöver tänka på vid sin studie för att se hur resultatet kan tillämpas i liknande situationer eller i jämförelser med sina egna situationer på andra platser (Stukát, 2011).

Vår studie hade en relativt liten undersökningsgrupp med fem lärare från olika skolor runt om i Västra Götaland, på grund av detta kan vi inte generalisera det resultatet vi kom fram till, till hela Sverige. Med det sagt är det värt att nämna att de olika skolorna vi var på låg i olika socioekonomiska områden där förutsättningarna var olika. Med detta i åtanke kan vi argumentera för att det kanske går att generalisera det för större delar av samhället trots att studien var i ett relativt litet urvalsområde, med andra ord kan detta både ses som en svaghet men även en styrka i studien. Trots att vi enbart intervjuade fem utbildade lärare fick vi ett brett omfång när det kommer till åldern vilket styrker generaliserbarheten av studien då vi fick ett brett åldersurval.

## 5.7 Etiska överväganden

De etiska överväganden vi utgår från tar sin grund i Vetenskapsrådets (2017) fyra huvudkrav: Informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet samt nyttjandekravet.

*Informationskravet* innebär att forskarna ska informera informanterna om studiens syfte samt att de ska få insyn i studien. De ska även informeras om deras uppgift i studien samt deras villkor, de ska även upplysas att deltagandet i studien är frivilligt (Vetenskapsrådet, 2017). Vi har följt detta i studien då vi inför varje intervju skickade ut ett brev om samtycke med information kring



studiens syfte samt att vi informerade de om frivilligheten samt rätten att kunna dra sig ur inför varje intervju. *Samtyckeskravet* innebär att forskarna behöver samtycke från informanterna att de vill vara med i studien, det vill säga att de själva har rätt att bestämma över sin medverkan (Vetenskapsrådet, 2017). I och med att de informanter vi intervjuade alla var myndiga samlade vi inte in några underskrifter utan hade muntliga överenskommelser om deras samtycke. Enligt Vetenskapsrådet (2017) betyder *konfidentialitetskravet* att alla uppgifter som samlas in under studien ska behandlas med största möjliga säkerhet så att inga obehöriga ska kunna ta del av uppgifterna. Detta har vi följt genom att redan från början av intervjuerna spara ner de anonymt där vi lämnat uppgifter som namn anonymiserat samt att vi sparat ner transkriberingarna som skulle kunna innehålla personuppgifter eller dylikt säkert. *Nyttjandekravet* är det fjärde och sista kravet Vetenskapsrådet (2017) har som innebär att den information och de uppgifter som samlats in kring informanterna inte ska komma till användning för något annat än studien samt att det bara är de involverade i studien som har tillgång till det. Precis som i konfidentialitetskravet betyder det för oss att uppgifterna kommer behandlas säkert och att vi inte ger någon obehörig tillgång till uppgifterna samt att allt raderas när vi är klara.

## 6 Resultat och analys

I förra kapitlet presenterade vi hur vi har gått tillväga för att generera empiri. I detta kapitel presenteras och analyseras dess resultat. Studiens övergripande syfte har varit att undersöka hur några lärare på fritidshem beskriver sitt uppdrag att erbjuda en meningsfull fritid i relation till elevers intresse och erfarenheter av digitala media och populärkultur. De samtal (semi-strukturerade intervjuerna) vi har haft med lärarna (informanterna) har vi analyserat utifrån ett sociokulturellt perspektiv. Dessa samtal har sedan transkriberats och analyserats med hjälp av tematisk analys (se kapitel 5). Kapitlet är strukturerat utifrån de teman vi kunde identifiera i vårt analysarbete. Dessa teman ska inte ses som fasta kategorier, utan ses som överlappande samt att de förankras i våra frågeställningar (Se kapitel 1)

### **Tema 1) Lärarens arbete och undervisning i det digitaliserade fritidshemmet**

- Digitala verktyg
- Positiv syn på digitaliseringen
- Negativ syn på digitaliseringen

### **Tema 2) Digital kompetens**

- Källkritik
- Barn lever i framtiden
- Internet som en social arena

### **Tema 3) Digitala media och populärkulturens betydelse för undervisningen**

- Positiv aspekt av populärkulturen
- Negativa aspekt av populärkultur
- Relationen mellan meningsfull fritid och populärkultur

## 6.1 Tema 1: Lärarens arbete och undervisning i det digitaliserade fritidshemmet

Vår litteraturgenomgång (se kapitel 3) har visat att i dagens samhälle spelar digitaliseringen en stor roll, både i vardagliga livet (Edwards, 2016) men även i skolvärlden (Selwyn, 2015). På så sätt kan vi tycka att det är en självklarhet att den har påverkat både samhälle och skola. När vi gick igenom hela vårt empiriska material kunde vi identifiera ett mönster där lärarna resonerar kring sitt arbete och undervisning i det digitaliserade fritidshemmet. Nedan presenteras det som blev framträdande i detta tema, hur lärarna talar om de digitala verktyg som ingår i deras arbete och undervisning, men också de positiva och negativa aspekter de ser i relation till det digitaliserade fritidshemmet.

### 6.1.1 Digitala verktyg

Digitala verktyg är något som har spelat stor roll i digitaliseringen och det är något vi kan se att alla lärare har lyft när digitaliseringen har nämnts i intervjuerna. Digitala verktyg har påverkat undervisningen på olika sätt. Nedan ser vi exempel på hur lärarna resonerar kring digitala verktyg i verksamheten.

#### **Utdrag 1:**

*Intervjuare:* Hur tycker du digitaliseringen har påverkat fritidshemsundervisningen?

*Lärare 5:* [...] Ja, vi använder ju även iPads efter varje mellanmål där jag sätter upp ett bildstöd där det står vad som kommer hända, även till detta tycker jag det är väldigt mycket positivt med iPads etc. och jag ser mycket mer utveckling hos eleverna om man använder det på rätt sätt.

## Utdrag 2:

*Intervjuare:* Vad tänker du på när du hör ordet digitalisering?

*Lärare 4:* Ah men då tänker jag på att, man kan använda det på fritids och i skolan, att det är väldigt mycket lättare för en del som har svårt och kanske så man behöver ha bilder och sådär och så är det väldigt lätt att skriva och så.

Skolverkets allmänna råd om fritidshemmet menar att om eleverna ska kunna känna en meningsfullhet på fritids behöver de känna sig trygga i verksamheten som bedrivs. I de två ovanstående utdrag ser vi hur digitala verktyg har fått en positiv inverkan på fritidshemmen. Lärarna pratar om hur de digitala verktygen har underlättat i verksamheten genom att det blir mer lättillgängligt med material som underlättar utvecklingen hos eleverna genom att göra dagen mer tydlig genom exempelvis bildstöd. Läraren använder i utdrag 1 här skolans iPad som ett redskap för att försöka undvika osäkerheten kring hur dagen ska se ut för eleverna och på så vis skapa en känsla av trygghet på fritids. Utdrag 2 använder de digitala verktygen på ett snarlikt sätt som i utdrag 1 fast hen ser det mer som ett verktyg för att hjälpa och ge trygghet till elever som får svårigheter i verksamheten. Vi ser här kopplingar på hur digitaliseringen och dess verktyg påverkar meningsfullheten på lärarnas fritidshem.

### 6.1.2 Positiva aspekter på digitaliseringen

Digitaliseringen har varit ett av våra huvudfokus under studien, det har framkommit både positiva och negativa aspekter på digitaliseringen och hur den har integrerats med undervisningen i fritidshemmet, nedanstående två utdrag visar på hur lärare har resonerat positivt kring digitaliseringen.

## Utdrag 3:

*Intervjuare:* Något positivt du ser med det?

*Lärare 5:* Det finns jättemycket positiva grejer, de har lärt sig hitta information och vi har ju flera appar med olika ämnen. Om vi skulle plocka bort iPadsen och plocka fram matteböcker eller svenskaböcker och jag ger barnen alternativ att välja mellan kaplastavar, lego eller kan ni göra skolarbete då är det inte så många som väljer skolarbetet men om jag däremot säger: Idag på fritids får ni bara använda er av svenska, matte och engelska-apparna, då är det väldigt många mer som väljer det.

Utdraget ovan är ett illustrerande exempel på hur elever väljer digitala verktyg framför klassiska skolredskap. Läraren berättar att eleverna prioriterar lärtillfällen där digitala verktyg används framför de klassiska läroböckerna. Detta visar hur eleverna lever i ett medialiserat samhälle. Medialiseringen tyder att eleverna formar sitt liv, och då även sin utbildning efter digitala verktyg där de hellre använder exempelvis iPads som ett redskap för lärande istället för papper och penna. Vi tolkar detta som att eleverna har lättare att hitta meningsfullhet när de använder digitala verktyg som redskap för sitt lärande. Ofta är appar, även ämnesappar som matematik, engelska eller svenska appar designade på ett sätt som ger belöningar och uppskattning (Scanlon, Buckingham & Burn, 2005). Läraren har här utvecklat sin undervisning till ett mer digitaliserat lärtillfälle för att bryta de traditionella undervisningsmetoderna. Detta är något som elever som växer upp i den digitala världen uppskattar och kan därför vara en faktor i varför det är mer intressant för eleverna att använda iPads istället för böcker och penna när de undervisas i fritidsverksamheten.

#### Utdrag 4:

*Intervjuare:* Mmm, ehh men hur arbetar ni på fritidshemmet med digitaliseringen?

*Lärare 4:* Vi har haft då, för att dom älskar ju det också då, så vi har haft små grupper där vi jobbat med WeVideo och då har det blivit så att vi har utbildat, att vi har satt oss i en liten grupp, och då var vissa intresserade, sen har den gruppen i sin tur suttit med några, och sen vidare. Så nästa steg blir att vi samlar dem och visar hur det kan användas när man till exempel redovisar och sådana saker

*Intervjuare:* Så du samlar en liten grupp elever?

*Lärare 4:* Ja det började med att jag satt själv osså kom de och var intresserade också ville alla göra samma sak.

I utdrag 4 så förklarar läraren hur ett intresse väcktes hos eleverna genom att hen satt sig ner och använde sig av en speciell app i ett digitalt verktyg. Några elever blev nyfikna och satte sig ner med läraren och lärde sig genom lärarens kunskaper som delades vidare mellan elev och elev. Samspelet mellan lärare och elev blev att läraren medierade genom digitala verktyg sin kunskap till eleverna. Eleverna approprierade denna kunskap, det vill säga att de gjorde den till sin egen. Den proximala utvecklingszonen (Vygotskij 1978) är här en modell som kan anpassas på situationen. Läraren besitter här en kunskap som inte eleverna har men de har tillräcklig kunskap om redskapet som används för att appropriera denna kunskap. De eleverna som approprierade kunskapen från läraren blev sen den kompetente källan för sina kamrater. Elevernas kunskap medieras här genom de digitala verktyg de använder. Genom att eleverna är delaktiga och får inflytande i undervisningen menar skolverkets (2014) allmänna råd om fritidshemmet att eleverna ges möjlighet till en meningsfull fritid i verksamheten.

Ovanstående två utdrag visar på hur digitaliseringen och dess verktyg kan ha positiva effekter på fritidshemsundervisningen i form av att främja meningsfullheten hos eleverna på fritidshemmen.

#### 6.1.3 Negativa aspekter på digitaliseringen

I nedanstående utdrag resonerar läraren om en av få negativa synpunkter vi fick från de olika lärarna kring digitaliseringen. Läraren uttrycker sig om hur digitala verktyg kan bli en bekvämlighetsfaktor för vissa lärare i deras verksamheter.

#### Utdrag 5:

*Intervjuare:* Hur tycker du digitaliseringen har påverkat fritidshemsundervisningen?

*Lärare 5:* Jag började tänka på den negativa aspekten som är att om man är dåligt med personal så löser man det lite lätt att man tar fram iPads och säger till vilka appar som får användas, för då vet man att det blir lugnt och det är ju en liten fara i det. För då kan man förlora den sociala träningen som ändå är den största delen utav fritidshemmet enligt min mening.

Fritidshemmet är en arena för lärande och samspel där det sociala är en stor och viktig del för elevernas utveckling. Även om digitaliseringen har kommit med mycket positiva aspekter finns det alltid några negativa aspekter också. Lärare 5 har genom hela intervjun förklarat att hen är väldigt positiv till digitaliseringen och dess implementering i fritidshemmet men lyfter att lärare gärna använder digitala verktyg för att göra det lätt för sig. Hen ser här en fara i att använda de som ett komplement till den "vanliga" leken vilket kan leda till att den sociala utvecklingen som fritidshemmet förankras i hindras.

## 6.2 Tema 2: Digital kompetens

Digital kompetens är och har varit ett återkommande begrepp i vår studie och är en av de viktigare delarna som framkommit med digitaliseringen. De personer vi har intervjuat har svarat med en rad olika påståenden om att elever är framtiden, att digital kompetens är framtiden eller att allt handlar om vilja och intresse och påvisar att kompetensutbildning är mindre viktigt. Nedan analyserar vi deras svar och synliggör lärarnas svar om just digital kompetens utefter underteman som vi anser har att göra med digital kompetens.

### 6.2.1 Källkritik

Återkommande genom alla intervjuer vi haft med våra lärare är att källkritik har kommit på tal när vi ställt frågor kring digital kompetens och detta är något som lärarna är enade om att det är en viktig del i undervisningen mot digital kompetens.

#### Utdrag 6:

*Intervjuare:* [...]allt från bloggar till spel och Youtube. Det är en stor del av många elevers vardag och deras fritid, hur arbetar ni med det i verksamheten?

*Lärare 5:* Jag har fritidslektioner, och på dem så har jag källkritik eller digitala lektioner, och jag brukar ibland visa dem såhär att detta är lite roliga youtubers man kan följa. Som jag har sett innan, också kollar vi kanske några avsnitt, också pratar vi om dem, också ibland kan det dyka upp lite reklam, som att detta är ett sponsrat inlägg så vi pratar om sådana grejer.

#### Utdrag 7:

*Lärare 1:* [...]Sen har vi arbetat mycket med källkritik i olika perioder, det har vi gjort på alla fritidshemmen.

*Intervjuare:* Det är verkligen viktigt med källkritik i dagens samhälle och nu mer än någonsin med tanke på fake news och sådana saker.

*Lärare 1:* Det är sådana grejer som vi känner att vi behöver hålla på med.

Det vi vill lyfta med ovanstående utdrag är att i läroplanen är en del av det centrala innehåll för fritidshemmet att lära eleverna att kritiskt granska det som framställs i medier och liknande. Digitaliseringen har gjort det betydligt enklare att sprida information runt om i världen, även för privatpersoner och därmed är källkritik en viktig aspekt att lära sig om i dagens samhälle. Eleverna stöter på information konstant som de behöver vara kritiska mot i populärkulturen, det kan vara allt från bloggar till youtubers. Fritidshemmet har här en uppgift att utbilda eleverna till att vara kritiska mot den information de stöter på. Utdrag 6 visar på hur lärare 5 bedriver undervisningen på hans fritids där de bearbetar populärkultur och gör det till ett lärtillfälle där eleverna får vara kritiska till det de ser genom att kolla på klipp för att sedan diskutera vad det är som händer i klippen. Utdrag 7 visar att den skolan hen arbetar på undervisar i källkritik på alla fritidshem och konstaterar att det är viktigt att arbeta med det i dagens digitaliserade samhälle. Läraren förklarar också i intervjun att det inte bara är att göra eleverna till fungerande medborgare i det vanliga samhället, utan också i det digitala samhälle vi lever i idag för att belysa vikten av att arbeta med källkritik.

### 6.2.2 Elever lever i framtiden

I majoriteten av intervjuerna så benämndes eleverna som extremt kunniga inom den digitala världen. Fraser som "de lär sig mycket snabbare än oss" eller "De är ju ändå framtiden" visar på hur eleverna redan kan så mycket om digitala verktyg så att det är svårt för lärarna att hänga med, nedan kommer utdrag på hur lärarna svarat.

### Utdrag 8:

*Intervjuare:* Tror du det kan handla om kompetensutbildning?

*Lärare 3:*[...] Det handlar nog mycket om kontrollbehov, och de hamnar i ett läge där eleverna kan ju alltid mer än en själv kan, för de är ju ändå framtiden. Och att hamna i det läget som lärare kan vara känsligt, jag kan inte tiktok tillexempel, men det gör inte mig någonting. Jag kan hålla på med tiktok ändå men då får de visa mig, det handlar lite om att släppa taget och våga ta lärdom av eleverna också.

I utdrag 8 har läraren svarat med en relativt negativ klang i början av sitt svar, där förklarar hen hur osäkerheten i lärare som anser att elever kan mer om digitala verktyg än dem ofta struntar i att använda dessa i undervisningen. Läraren vänder däremot på det negativa till en fördel för eleverna, genom att visa intresse och vilja till att lära sig av eleverna. Eftersom eleverna då blir delaktiga och får inflytande på vad som bedrivs i undervisningen blir det återigen ett tillfälle där elevernas meningsfullhet främjas. Ur ett sociokulturellt perspektiv blir eleven i det här fallet den kompetenta källan som förmedlar kunskap till läraren som approprierar den.

### Utdrag 9:

*Intervjuare:* Hur har digitaliseringen påverkat fritidshemsundervisningen tycker du?

*Lärare 2:* Det jag lär mig idag det kan dom redan, det går mycket fortare liksom, ofta får eleverna lära oss vuxna grejer som vi inte kan, så sätt är det ju bra att det blir som ett lärande för både mig och eleven i fråga [...] så man använder eleverna som en digital resurs också när det behövs.

### Utdrag 10:

*Intervjuare:* Vad är digital kompetens för dig?

*Lärare 5:* [...] Barnen idag kan generellt mycket, när jag gick i skolan fick jag ta ett datorkörkort. Jag fick lära mig sätta på datorn, sätta på word etc. nu är det snarare så här att om jag får problem med min dator går jag till eleverna så är det alltid någon av eleverna som kan hjälpa till och så löser de problemen.

Det vi vill förmedla med utdrag 9 & 10 är hur lärarna anser att eleverna föds in i den digitala världen med besittande kunskap tillskillnad från lärarna som har fått lära sig använda digitala verktyg i vuxen ålder. De tycker alltså att eleverna har mycket lättare att lära sig använda digitala verktyg till den grad att lärarna känner att de kan lära sig av eleverna eller använder de som resurs för sitt nyttjande av digitala verktyg när hen stöter på problem, även här blir eleven den kompetenta källan som förmedlar vidare sin kunskap till läraren.

Det vi kan se i de tre ovanstående utdrag är att lärarna inte känner att de besitter en direkt högre digital kompetens inom vissa områden än deras elever. Detta får en att ifrågasätta om utbildningsdepartementets (2017) första huvudkrav som är digital kompetens för alla inom skolväsendet kommer kunna uppnås med tanke på att lärarna i det här fallet inte besitter kunskaperna inom vissa områden för att vara den kompetenta som ska mediera vidare kunskap till eleverna.

## 6.2.3 Vilja & intresse - att använda sig av digitala verktyg i undervisningen

I många av intervjuerna fick vi svar som påvisade på hur det handlar om hur arbetslaget förhåller sig till implementeringen av digitala verktyg i undervisningen, alltså lärarnas vilja till att använda sig av de. Här följer två utdrag på hur lärarna uttrycker sig om vilja och intresse till nyttjandet av digitala verktyg.

### Utdrag 11:

*Intervjuare:* Har du känt dig pressad att implementera digitaliseringen i fritidshemsundervisningen?

*Lärare 1:* Ja det har jag gjort, vissa år mer än andra och det beror på vilka kollegor jag har och hur kompetensen i arbetslaget är då jag själv känner att jag inte har en bred kompetens inom detta. Då är det skönt att ha någon i gänget som har kompetens inom området, det är därför jag har någon annan som tar hand om IKT just nu.

[...]

*Intervjuare:* Är det du som håller i den undervisningen?

*Lärare 1:* Nej det är inte jag utan en utbildad lärare som har ett eget intresse kring IKT.

*Intervjuare:* Har hon fått någon kompetensutveckling från skolans håll?

*Lärare 1:* Nej, jag tror inte hon har fått mer än vad vi andra har fått, vi har fått lite kompetensutveckling under tiden men det är hennes egna intresse som gjort att hon tar reda på mycket och lär sig. Hon är självlärd. Så jag tror inte hon har gått någon kompetensutbildning för det.

Utdraget ovan är ett exempel som illustrerar hur stor roll arbetslaget har i implementeringen av digitaliseringen i fritidshemmet. Läraren påpekar att hen inte känner att hen har en tillräcklig kompetens för att vara den kompetenta källa som medierar kunskap till eleverna. Däremot om det finns ytterligare personal som har bredare intresse eller kompetens så stöttar de varandra i verksamheten och det blir mindre press på individen att mediera vidare kunskap. Läraren förklarar senare i intervjun att det är en utbildad som tar hand om IKT-undervisningen på fritidshemmet just nu, vilket pekar på att kompetensen inte är det som är viktigt, utan det egna intresset och viljan från den som medierar kunskapen. Läraren förklarar i exemplet att hen förlitar sig på arbetslaget när det kommer till IKT-undervisning. De åren arbetslaget består av få eller inga med vilja, intresse eller kompetens till att undervisa i IKT beskriver hon senare i intervjun undervisningen som mer grundlig då kompetensen är begränsad. Skolverkets (2014) allmänna råd om fritidshemmet förklarar att eleverna behöver bli stimulerade och utmanade utefter deras förutsättningar och behov vilket de inte blir på samma sätt som när det är en mer kompetent som medierar kunskapen inom området.

### Utdrag 12:

*Intervjuare:* Har du känt dig pressad att implementera det digitala i undervisningen?

*Lärare 3:* [...] Fortfarande idag har vi lärare som inte vill jobba med datorer, vi har ju ipads men vissa har inte använt de en enda gång, jag förstår inte vad som är problemet. [...] Det handlar om vilja, asså de kan gå någon kurs, men vill de inte så vill de inte, de tycker det är jobbigt, och de förstår inte det.

I utdrag 12 ovan framträder en annan aspekt på hur implementeringen av digitala verktyg i undervisningen begränsas av lärares vilja och intresse till att använda sig av det. Det läraren förklarar är att hen har tidigare sett hur lärare vägrar att använda sig av digitala verktyg som redskap på grund av sin egen vilja att implementera det, läraren tyder på att det kan handla om att lärarna tycker det är jobbigt att lära sig. Utbildningsdepartementet (2017) slår fast att alla elever i skolväsendet ska ges möjlighet att utveckla en användbar digital kompetens. Detta är det tydligaste exemplet i empirin som visar på att utbildningsdepartementets delmål för digital kompetens inte uppfylls av vissa lärare på grund av en ovilja hos vissa lärare. Vidare vill vi med detta utdrag belysa ytterligare ett av utbildningsdepartementets delmål för digital kompetens inte uppfylls vilket är att alla elever ska ha en likvärdig tillgång och användning av digitala verktyg.

Detta genom att lärarna som läraren beskriver inte ger eleverna chansen att nyttja och utveckla sin digitala kompetens i undervisningen.

Vi har ovan visat två utdrag på hur vilja och intresse enligt lärarna är fundamentalt till att bedriva undervisningen kopplad till digitaliseringen. Det första exemplet visar på hur läraren har viljan till att bedriva IKT-undervisning men upplever att hen saknar kompetensen för det vilket gör att hen tar hjälp av en mer kompetent kollega. Det andra exemplet visar en annan aspekt på det som är att det saknas kompetens men framförallt viljan till att använda sig av digitala verktyg eller IKT i undervisningen. Båda lärarna visar på hur viljan är det som avgör om digitaliseringen implementeras trots att kompetensen inte finns där.

#### 6.2.4 Internet som en social arena

Ständigt förekommande i våra intervjuer var hur man ska bete sig på internet och vad det kan ha för konsekvenser. Likt hur värdegrundsarbete kan förmedlas till elever i skolan behövs även detta förmedlas hur det fungerar på internet. Vi har fått många svar som är snarlika och nedan visar vi det tydligaste exemplet på hur det kan läras ut i undervisningen. Följande utdrag är ett illustrerande exempel på detta.

##### Utdrag 13:

*Lärare 1:* [...]Sen har jag haft något som kallas nätprat med elever i mindre grupper som handlar om vad gör du på nätet, hur betar du dig på nätet, hur ska man tänka? Ska man prata med vem som helst ska man lägga upp bilder hur som helst etik och moral. Vilket var väldigt kul.

*Intervjuare:* Precis, Det är ju också att forma samhällsmedborgare, vi är ju inte bara medborgare i ett "vanligt" samhälle utan vi är ju också i ett digitalt samhälle så det gäller ju att lära eleverna hur man betar sig där.

*Lärare 1:* Precis, och där känner jag att man kompletterar både skolan och hemmet för lärarna hinner inte med det lika mycket och man vet att det är olika i olika hem om hur mycket föräldrarna har koll eller bryr sig och så. Då har vi arbetat mycket med källkritik i olika perioder, det har vi gjort på alla fritidshemmen.

Läraren i utdrag 13 belyser hur den använder sig av något som hen kallar för nätprat. Det handlar om etik och moral på internet samt vad man ska tänka på när man kommunicerar på internet och sociala medier. Läraren menar på att det är ett ypperligt sätt att komplettera skolans undervisning, men även att komplettera det som kommer från hemmet vilket är ett av fritidshemmets huvuduppdrag. Digital kompetens handlar delvis om att lära sig att kommunicera genom digitala verktyg, och läraren medierar (Vygostkij, 1978) tydligt sin kunskap genom undervisning som hen kallar för nätprat. Detta för att undervisa elever i digital kompetens för att kunna kommunicera på ett korrekt sätt i dagens samhälle. Detta går i linje med läroplanen som förmedlar att ett uppdrag skolan och fritidshemmet har är att forma samhällsmedborgare, och därmed även i det digitala samhälle vi nu lever i. Det intressanta med exemplet ovan är att läraren ser internet som en lika stor och viktig arena för socialt samspel som sociala samspel i det verkliga livet.

#### 6.3 Tema 3: Populärkulturens betydelse för undervisningen

Vi har i våra intervjuer ställt frågor till lärarna om den digitala populärkulturen och hur den påverkat fritidshemsundervisningen och om de ser några positiva kontra negativa effekter med den i fritidshemmet. Vi har varit ute efter att veta om de ser en relation mellan populärkultur och meningsfull fritid samt hur de arbetar med att använda sig av den för nå en meningsfull fritid om så är fallet.



### 6.3.1 Positiv aspekt av digital populärkultur.

I våra intervjuer fick vi många skilda svar om just populärkultur hos elever. När vi sedan gick igenom vår empiri har vi kommit fram till att de flesta tankar om den digitala populärkulturen var negativa. Nedan följer ett av de få utdrag som framstod som positivt inom den digitala populärkulturen.

#### Utdrag 14:

*Lärare 2:* [...] Så då kan man ju prata om de valen som de gör i till exempel GTA eller liknande spel att det, man får in någon form av lärande där med.

*Intervjuare:* Så även "dålig" populärkultur kan vara ett lärtillfälle?

*Lärare 2:* [...] Det som är negativt med populärkultur då kan man ju vända till något positivt i en dialog med elever. Skulle nog inte säga att det finns något negativt med populärkulturen utan mer hur man använder den.

Läraren i utdrag 14 är positiv till de lärtillfällen som kan utvinnas av den digitala populärkultur som eleverna är intresserade av. Läraren påpekar först att själva innehållet i den digitala populärkulturen kanske inte alltid är lämplig eller bra för eleverna, men att de lärtillfällen som framkommer är något som kan ses som en positiv faktor i undervisningen. I och med att läraren menar att hen kan använda sig av elevernas intresse i digital populärkultur kan detta främja motivation för eleverna över sitt lärande vilket enligt skolverkets leder till den meningsfulla fritid som fritidshemmet strävar efter.

### 6.3.2 Negativa aspekter av digital populärkultur.

När vi analyserade våra intervjuer kunde vi tydligt se hur de flesta lärarna var återkommande negativa till den digitala populärkulturen när den sattes utanför en skolkontext. Nedanstående utdrag illustrerar två framstående exempel på detta.

#### Utdrag 15:

*Lärare 1:* Däremot har jag haft elever som spelat fel spel alldeles för mycket och blivit våldsamma på skolan.

*Intervjuare:* Tror du att det är spelet som gör det då?

*Lärare 1:* Delvis, när man suttit ner och pratat med de har de själva refererat till spel och sådär ibland vet man inte men när de berättar att det är de här de gör så förstår man att det har en påverkan men det är flera faktorer som spelar in givetvis.

I exemplet ovan kan vi se att läraren gör en direkt koppling till det negativa genom elevers digitala populärkultur. Läraren förklarar att spelandet av olämpliga spel där åldersgränsen är högre än vad eleven i fråga är påverkar elevens beteende utanför den virtuella värld spelet spelas i. I exemplet kan vi dra en parallell med läraren i den tidigare underrubriken som såg det populärkulturella som något positivt, där lärtillfällen öppnas upp, även när det har haft någon negativ påverkan på eleverna. Skillnaden mellan de två lärarnas uttalande är att i ovanstående utdrag tyder svaren på att det finns dålig populärkultur då den kan ha direkt påverkan till ett negativt beteende hos eleverna. Vi menar här att läraren i ovanstående utdrag missar ett ypperligt tillfälle att bedriva situerad fritidshemsundervisning genom en utebliven dialog med eleverna, där värdegrund och vad som är verkligt kan belysas utefter elevernas intressen.

### Utdrag 16:

*Intervjuare:* Hur insatt känner du dig i dina elevers populärkultur?

*Lärare 5:* [...] Det är många på denna skolan som lyssnar på hip-hop. Och det är inte alltid så bra språk. Många gånger har jag, eller det har hänt några gånger att jag blivit lite arg för vissa barn vill önska vissa låtar. När vi är ute så har vi med oss en bärbar högtalare och då får barnen önska låtar också spelar vi dem låtarna. Men ibland så vill barnen önska låtar som är direkt olämpliga som handlar om droger, eller slå tjejer eller våldtäkter typ. Och ehm, ibland blir jag så arg att jag översatt låten till svenska och läsa upp det här till barnen som vill höra låten. Men oftast är det så himla grova texter att jag inte vågar läsa upp de.

Det vi kan se i utdrag 16 är hur populärkulturen kan ses som olämplig men samtidigt tilltalande för eleverna. Populärkulturen som exemplet beskriver kan ses som rent av olämplig då termer som 10 åringar inte borde höra förekommer konstant. Här vill vi ta upp ett problem med populärkulturens betydelse för eleverna, samtidigt som den kan ha en negativ påverkan på dem. Genom att implementera denna populärkultur i fritidshemmet kan det bidra till en meningsfull fritid för eleverna, men samtidigt så är den olämplig på grund av språket i texterna. Här stöter vi på ett problem då musik inte har någon åldersgräns eller rekommenderad ålder som exempelvis spel har att falla tillbaka på utan det hänger på läraren att kvalitetssäkra innehållet utefter dennes värderingar innan det spelas upp. Vi ser ett dilemma i resultatet, å ena sidan vill eleverna lyssna på detta vilket gör att undervisningen förankrar sig i deras intressen och främjar meningsfullheten på fritids. Å andra sidan kan det ha en negativ effekt på deras värderingar då språket är så starkt och olämpligt för barn i den åldern.

### 6.3.3 Relationen mellan meningsfull fritid och populärkultur

Populärkultur är något som är populärt just nu, det kan vi konstatera i den empiri vi genererat genom våra intervjuer. Som vi kom fram till i tidigare underrubriker har de flesta lärare sett den digitala populärkultur som något som haft negativ påverkan på eleverna på olika sätt, fram tills vi ställde frågan om sambandet mellan populärkultur och meningsfull fritid. Här kan vi se en direkt ändring i lärarnas ställningstagande om synen av populärkultur och vi presenterar nedan tre utdrag på hur detta kunde se ut.

### Utdrag 17:

*Intervjuare:* Ja okej, ser du något samband mellan populärkultur och meningsfull fritid?

*Läraren 5:* Ja!

*Intervjuare:* På vilket sätt då?

*Lärare 5:* Ehh, men jag tror att man vill vara uppdaterad inom musiken, inom kläder och så här. Då använder man digitala tekniken och medier för att se vad, hur man bör klä sig och vad man ska lyssna på. Då går de in och kollar på youtube, bloggar, vloggar. Också ser de då kanske vad andra barn lägger upp i deras ålder på youtube och andra youtubers som riktar sig till barn.

I utdraget ovan blir det tydliga band mellan den meningsfulla fritiden och populärkulturen synligt. Läraren förklarar här populärkulturen som ett sätt att hålla sig uppdaterad om vad som är populärt för eleverna. Eleverna som lever i det medialiserade samhället bygger sina sociala relationer runt den digitala populärkulturen, genom att ständigt vara uppkopplade, att veta vad som är populärt och att kommunicera med varandra genom internets fenomen. Här ser vi ett annat typ av lärande än det skolan lär ut vilket är hur en bör vara, se ut eller bete sig enligt populärkulturen. Allt detta lär de sig genom att använda sig av digitala verktyg som ett redskap för lärande. Läraren beskriver att eleverna kollar på Youtube, bloggar eller vloggar på andra barn i deras ålder som förmedlar den populärkultur som nu är "inne". Även här kan vi se ur ett sociokulturellt perspektiv att det blir ett tydligt socialt samspel där ett lärande genom

kommunikation uppstår genom att den kompetenta källan, i detta fallet “youtubern” medierar sin kunskap av vad som är populärt till ett annat barn som approprierar detta.

**Utdrag 18:**

*Intervjuare:* Populärkultur och meningsfull fritid, vad finns det för samband där tror du?

*Lärare 1:* Om barnen är intresserade av populärkultur så är det något de vill göra på fritiden så vi får ta in det på något sätt, vi kan inte bara lägga locket på, självklart, meningsfull fritid ska komma både från personalen att de ska lära sig nya saker och framförallt utveckla de intressen de redan har och då får man in ett lärande. I läroplanen står det just det att barnen ska vara delaktiga och man ska lyssna på vad de vill göra. Så det är ett ge och ta.

I utdraget ovan förklarar läraren helt enkelt att sambandet mellan meningsfull fritid och populärkultur är självklar. Populärkulturen är det som eleverna är intresserade av och elevers intresse i undervisningen ger en meningsfullhet. Läraren i utdrag 18 nämner också hur viktig elevers populärkultur är för lärarna. För att kunna arbeta, visa intresse och utmana eleverna i undervisningen måste lärare vara insatt i elevers populärkultur för att kunna tillfredsställa elevernas behov. Genom att använda eleverna som en källa för lärande blir eleverna dessutom delaktiga i undervisningen vilket enligt skolverket bidrar till en meningsfull fritid. Nästa utdrag är ett exempel på hur läraren beskriver hur hen kan arbeta med den digitala populärkulturen i verksamheten.

**Utdrag 19:**

*Intervjuare:* Vad ser du för samband mellan populärkultur och meningsfull fritid.

*Lärare 3:* Är alla jätteintresserad av forntite tex skulle man kunna ha ett forntite tema men å andra sidan är det åldersgräns på det och ska vi gynna det? Då kanske vi ska hitta något annat att arbeta med. Men absolut då får det vara fler som är intresserade att jobba på det, pedagoger dvs. hur intresserad är man att ta reda på vad de gör. Det är svårt att tyda det själv.

I utdraget ovan förklarar läraren hur populärkulturen kan bidra till meningsfullhet i verksamheten genom att använda sig av elevernas intressen för att skapa ett temaarbete. Hen menar att om många elever är intresserade av Fortnite i det här fallet skulle det bidra till att många elever är delaktiga i undervisningen. Läraren lyfter dock ett dilemma som är återkommande i många av intervjuerna vi genomfört vilket är åldersgränsen på populärkultur. Läraren vill gärna arbeta med det men känner inte att det är moraliskt rätt, antingen arbetar hen med det i verksamheten vilket bidrar till motivation och meningsfullhet på fritidshemmet eller så hittar hen något annat att arbeta med som kanske inte eleverna vill vara delaktiga i samma utsträckning. Läraren lyfter en viktig aspekt av införandet av populärkultur i verksamheten. Hen menar att en viktig faktor är viljan att ta reda på vad eleverna har för populärkultur, vilket i sin tur kan leda till om deras populärkultur kommer in i verksamheten. Detta ligger i linje med det både Skolverket och Pihlgren beskriver, vilket är att för att få in populärkulturen i verksamheten och samtidigt göra den meningsfull måste det finnas ett intresse bland lärarna.

Genom resultaten vi har fått fram i ovanstående tre utdrag kan vi se att populärkulturen har en stor betydelse för fritidshemmets uppdrag. Lärarnas svar pekar på att det finns en gedigen relation mellan populärkultur och meningsfull fritid eftersom populärkultur ligger i barnens intresse och erfarenheter. Det går också att konstatera att arbetet med populärkultur är något som behöver vara återkommande på tapeten för både elever men även för att lärare ska kunna hålla sig “up to date” med vad som är populärt kontinuerligt med elevernas uppväxt. Vi har även sett i empirin och i vårt resultat hur digitaliseringen har påverkat populärkulturen på ett sätt som gör det mer tillgängligt för eleverna, men också ett helt nytt sätt för eleverna att lära på.

## 7 Diskussion

I detta kapitel kommer vi att diskutera resultat och analys för att svara på våra frågeställningar. Vidare kommer en metoddiskussion att framföras där vi etablerar våra val, framgångar och motgångar i vald metod och i slutet av kapitlet även belysa implikationer för det pedagogiska arbete utefter det resultat vi har kommit fram till. Avslutandevis kommer vi ge förslag på fortsatta studier inom ämnet och lämna en slutkommentar.

### 7.1 Resultatdiskussion

Som vi redogjort tidigare (se kapitel 1) är vårt övergripande syfte med denna studie att undersöka och analysera hur några lärare på fritidshem beskriver sitt uppdrag att erbjuda en meningsfull fritid i relation till elevers intresse och erfarenheter av digitala media och populärkultur. Genom att lyfta fram dessa lärares perspektiv hoppas vi att denna studie kan belysa på vilket sätt fritidshemmet skulle kunna vara en social arena och öppna upp för nya möjligheter till digital lek. I denna resultatdiskussion kommer vi diskutera det resultat vi har fått fram genom våra frågeställningar:

- Hur resonerar lärare om det digitaliserade fritidshemmet i relation till undervisning?
- Vilka attityder och uppfattningar om elevers erfarenheter och intressen av digitala media och populärkultur ger lärarna uttryck för?
- På vilka sätt beskriver lärarna att de arbetar med digitala media och populärkultur för att stötta och utveckla elevers digitala kompetens och samtidigt erbjuda en meningsfull fritid?

#### 7.1.1 Lärares resonemang om det digitaliserade fritidshemmet

I vårt resultat och analyskapitel har vi presenterat utdrag från vår empiri om hur lärare uttrycker sig om det digitala fritidshemmet och de möjligheter samt barriärer som digitaliseringen har medfört i sin utveckling. Resultatet visar att lärarna uttrycker sig om att det finns mer möjligheter än barriärer med digitaliseringens framkomst i fritidshemmet. Lärarna var överlag positiva till digitaliseringen i fritidshemmet och uttryckte sig framförallt om möjligheter som kan främja undervisningen i verksamheterna. De lyfte framförallt de digitala verktygen och hur de kan användas till att främja undervisningen för elever med olika behov och förutsättningar vilket är en viktig aspekt i fritidshemmets del i läroplanen (Skolverket, 2018). Även Selwyn (2015) lyfter positiva aspekter om digitaliseringen av skolan för att hjälpa eleverna till att mediera kunskap genom digitala verktyg. Selwyn (2015) och Kervin (2016) menar att eleverna blir motiverade och engagerade till undervisningen vilket också är en positiv aspekt som lärarna resonerar kring (Se exempelvis utdrag 3 & 4). Som vi nämnt tidigare i detta kapitel är lärarna framförallt positiva till digitaliseringen och dess verktygs integration i fritidshemmet. Det som lärarna uttryckte sig negativt över var att de lätt kan användas till fel eller olämpliga saker och precis som Pettersson (2018) redogör för krävs det strategier från skolan och dess personal för att undervisningen ska kunna upprätthålla en hög kvalitet. Vi menar då att lärarna behöver ha en digital kompetens som når upp till de krav som ställs för att kunna nå upp till målen *Digital kompetens för alla i skolväsendet* och *Likvärdig tillgång och användning* (se kapitel 2) som Utbildningsdepartementet (2017) slog fast. Lärarna är återkommande väldigt måna om att de digitala verktygen ska

användas till saker som de anser vara "rätt" och passar in i fritidshemsundervisningen. Vi vill till viss del ifrågasätta detta, givetvis ska inte eleverna använda redskapen till något som är direkt olämpligt för dem men att "slötitta" på Youtube kan vara meningsfullt samt att det kan bidra till rekreation (Skolverket, 2018) för en elev som kanske inte har möjligheten vid andra tillfällen. Lärarna resonerar även kring hur material som bidrar till lärande blir mer lättillgängligt att hitta och applicera i undervisningen vilket även Heath (2017) bekräftar. Heath redogör för hur mycket lättare det har blivit för lärare att hitta och använda sig av material och att det som lärarna tidigare hade i exempelvis pappersform finns nu lättillgängligt i de digitala verktygen.

Återkommande i resultaten är att när lärarna uttrycker sig om digitaliseringen och de digitala verktyg som används i verksamheterna är att de digitala verktygen är en resurs som bidrar till meningsfull fritid. Lärarna uttrycker på flera olika sätt som nämnt tidigare i stycket återkommande hur eleverna blir motiverade och engagerade av de digitala verktygen. Vi vill med detta visa på hur eleverna i fritidshemmet enligt resultatet främjas av användningen av digitala verktyg i undervisningen då de både blir motiverade och känner meningsfullhet i undervisningen.

### 7.1.2 Lärares attityder och uppfattningar om elevers intressen för digitala media och populärkultur

Vi har i vårt resultat och analyskapitel presenterat de olika utdragen kring lärarnas attityder och uppfattningar om elevers erfarenheter och intressen av digitala media och populärkultur. Resultatet visar på att lärarna uttrycker sig för det mesta negativt kring elevernas intressen för digitala media och dess populärkultur när det sätts utanför en skolkontext. Lärarna uttryckte att den digitala media och populärkulturen påverkade eleverna mer negativt än positivt fram tills vi ställde frågor kring temat där vi satte in det i skolkontext, detta för tankarna till Lindgrens (2009) olika perspektiv på populärkultur och framförallt det andra perspektivet *populärkultur är en annan kultur än finkultur*. Lärarna uttrycker här att de anser veta bättre vad som är bra eller dålig populärkultur och att eleverna inte besitter förmågan att veta vilken populärkultur som är "finkultur" alltså vilken populärkultur anses vara bra för eleverna. Vad vi sedan kunde se var att lärarna snabbt vände och såg alla positiva möjligheter kring elevernas digitala media och populärkultur när skolkontexten beaktades. Det lärarna uttryckte sig om var hur elevernas intressen för digitala medier och populärkulturen var att det kunde bidra till en ökad delaktighet bland eleverna samt att verksamheterna kunde bli meningsfulla. Lärarna såg alltså inte dessa möjligheter förens de började tänka på läroplanen och hur de kunde ta tillvara på elevernas intressen genom den digitala media och populärkulturen. Återkommande i Skolverkets (2014, 2018) beskrivningar om hur fritidshemmet ska bedrivas är att verksamheten ska grundas i elevernas intressen och erfarenheter. Detta kan vi se i lärarnas svar men av någon anledning lyftes inte detta förens vi ställde frågorna kring sambandet mellan populärkulturen och meningsfull fritid (se bilaga 1). Slutsatsen vi drar av detta är att lärarna har en negativ bild av vad eleverna gör hemma på sin fritid när de använder digitala media för dess populärkultur som spel och sociala medier men när de tar med det sig till fritidshemmet kan lärarna reglera det genom att exempelvis visa Youtubers & bloggare som passar elevernas åldrar. På så sätt känner lärarna att de kan använda sig av elevernas intressen i deras verksamheter för att bidra till elevernas meningsfulla fritid (Skolverket, 2018). Nuttal, Edwards, Grieshaber, m.fl (2019) och Edwards (2016) redogör också för att undervisningen behöver anpassas efter elevernas olika behov inom det digitala i och med att den digitala leken och dess verktyg har en stor plats i elevernas liv.

I vårt resultat och analysdel har vi även sett lärares uppfattningar om elevers digitala media användande och hur det har bidragit till att eleverna har en stor kunskap inom användningen av digitala medier. Vid flera tillfällen har lärare uttryckt sig om att elever är framtiden, att de lär sig

mycket snabbare och kan mer än vad lärarna själva kan inom hur digitala verktyg och medier fungerar och hur de kan användas (Se utdrag 8, 9 & 10). Detta är något som Prensky (2001) också redogör för där hen menar att barn och unga som växer upp i det digitaliserade samhället har lättare för att lära sig om användningen av digitala medier och verktyg. Det vi kan se här är att lärarna beskriver eleverna som såpass kompetenta (Vygotskij, 1978) att lärarna kan dra nytta av de kunskaper eleverna redan har för att underlätta i sin egen undervisning. Något som kan påverka detta är att eleverna lever i ett medialiserat samhälle (Deuze, 2012) och har ständigt tillgång till digitala verktyg och medier där de lär sig att använda dessa på ett sätt som kan hjälpa även under deras utbildning.

### 7.1.3 Arbeta med digitala media och populärkultur samt relationen mellan uppdraget att skapa en meningsfull fritid och digital kompetens

Vi har i vårt resultat och analyskapitel stött på ett flertal exempel på hur lärare uttrycker att de jobbar med digitala medier och populärkultur för att bidra till en meningsfull verksamhet samt utveckla elevernas digitala kompetens. Som vi kan se i exempelvis utdrag 6, 7 & 13 uttrycker lärarna sig om deras "fritidslektioner" eller "nätprat" där de undervisar eleverna i hur man ska bete sig på internet som en social arena. De undervisar även i etik, moral och värdegrund och vad som är okej att göra, och vad som inte är okej att göra på internet. Lärarna ser alltså en möjlighet att utbilda eleverna till goda samhällsmedborgare, inte bara i sociala möten ansikte mot ansikte utan även i sociala möten på internet. Detta går i linje med uppdraget fritidshemmet och skolan har om att utbilda och forma eleverna till ansvarskännande och kompetenta medborgare (Skolverket, 2018). Under dessa lektioner är det inte bara hur man ska bete sig i en medialiserad värld som är i fokus utan även digital kompetens. Vad vi kan se i utdragen som vi presenterat i resultat och analysdelen samt i empirin så lägger lärarna fokus på källkritik då de anser att det är en viktig del av den digitala kompetensen som krävs för att vara en del av samhället. Lärarna tycker med andra ord precis som Utbildningsdepartementet (2017), SOU (2015) att det är viktigt att forma eleverna till fungerande medborgare i det medialiserade samhället som vi lever i där vi matas av information hela tiden. Fleischer & Kvarnsell (2015) styrker även vikten av kritisk granskning som ett av huvudmålen inom digital kompetens och det går då i linje med hur lärarna uttrycker att de undervisar inom källkritik. Genom att lärarna uttrycker att de använder sig av bland annat sociala medier som eleverna dagligen använder sig av (se utdrag 6) för att bedriva undervisningen om digital kompetens främjar det meningsfullheten bland eleverna då undervisningen grundar sig i elevernas intressen och erfarenheter. Bjørgen & Erstad (2015) styrker utdrag 6 och menar på att digitala praktiker som eleverna använder sig av på fritiden bidrar till meningsfullhet om de används i verksamheten samt att identitetsskapandet hos eleverna främjas om dessa två arenor (fritiden och fritidshemmet) samverkar. Några av lärarna uttryckte sig hur de arbetar med just elevernas intressen och erfarenheter i form av tematiskt arbetssätt för att bedriva undervisningen meningsfullt för eleverna. Det är inte bara att applicera den populärkultur som är intressant och roligt för eleverna utan den ska även problematiseras och utmana elevernas tidigare erfarenheter för att det ska kunna bli meningsfullt och väcka motivation för undervisningen (Persson, 2000). Därför är det viktigt att lärarna är "up to date" med vad som är populärt bland eleverna för att kunna erbjuda undervisning som är stimulerande och som givande utefter deras intressen och erfarenheter (Pihlgren, 2011). I utdrag 18 men även andra gånger i empirin uttryckte lärarna sig om att det krävs ett arbete från lärarna att vara insatta i elevernas populärkultur för att kunna bedriva en verksamhet som utvecklar och utmanar elevernas tidigare intressen och erfarenheter. Vi har i utdragen fått förklarat för oss från lärarna att det är viktigt att arbeta utifrån elevernas intressen och behov för att kunna främja en meningsfull fritid för eleverna i verksamheten. Lärarna uttryckte aldrig sig över hur de arbetar med att ta reda på elevernas intressen och behov vilket Skolverket (2014) beskriver arbetet med

att inventera elevernas behov som en vital del för att kunna bedriva en verksamhet som är meningsfull och varierande vilket hade varit intressant att få en inblick i.

Vi har i tidigare rubrik (se 7.1.2) redogjort för hur lärarna uttrycker sig att de ser populärkulturen som något negativt eller dåligt när de inte är ett undervisningstillfälle. Vi vill belysa hur en lärare uttrycker att hen (se utdrag 14) arbetar med populärkulturen trots att det är något som inte eleverna egentligen ska ägna sig åt enligt åldersrestriktioner. Läraren i det här fallet beskriver hur hen använder sig av populärkultur som inte egentligen har en plats i skolan för att göra det till ett lärtillfälle. Hen väljer att vända på det och prata om elevernas uppfattningar kring spelet ifråga för att utmana deras tidigare erfarenheter. På så sätt blir det ett lärtillfälle som grundar sig i elevernas intressen samt att läraren i det här fallet väljer att utmana elevernas tidigare erfarenheter vilket går i linje med det både Skolverket (2014, 2018) & Persson (2000) slår fast.

## 7.2 Metoddiskussion

De intervjuer vi haft med lärarna gjorde det möjligt att få en inblick i hur lärarna vi intervjuat uttrycker sig kring att de arbetar med elevers digitala fritid och populärkultur i deras verksamheter för att främja en meningsfull fritid. Vi kunde genom det empiriska material vi samlat in se ett resultat som besvarade studiens syfte och frågeställningar.

Intervjuer som metod har sina svagheter och styrkor som kan påverka vårt resultat (Lantz, 2013). I och med att vi bara arbetat med intervjuer en gång tidigare är vi relativt rutinerade till hur en intervju ska gå till. Denna rutin kan göra att våra frågor vi ställer kan sakna relevant innehåll för att kunna ge svar på frågeställningarna samt att vi i efterhand känner att vi missade relevanta följdfrågor att ställa som kunde givit oss bredare empiri. (Eriksson-Zetterqvist & Ahrne, 2014) belyser hur en semistrukturerad intervju ska likna ett samtal och detta är med andra ord något vi är kritiska till att vi lyckats med. Detta är något vi snabbt insåg när vi analyserade våra transkriberingar det vill säga att vi vid några tillfällen låtit lärarna prata till punkt istället för att flika in med en fråga som kunde ha gett oss ett bredare svar vilket återspeglas på de exempel vi lyfter i resultatdelen där det ofta blev långa svar på frågorna. Det hände vid ett par av intervjuerna att lärarna gled lite ifrån ämnet men att vi nöjde oss istället för att ställa följdfrågor som skulle få samtalet att glida in på rätt spår igen vilket gjorde att vi fick en del empiri som föll bort då det inte svarade på studiens syfte och frågeställning. Detta känner vi är en svaghet som semistrukturerade intervjuer har.

Transkriberingen av intervjuerna är ytterligare en aspekt att tänka på när det är en intervjustudie som bedrivs. Transkribering tar lång tid och det tar ett par dagar att transkribera allt material ordagrant. Här kommer rutinen in i bilden igen, i och med att vi bara använt oss av intervjuer en gång tidigare tänkte vi inte på hur vi skulle lägga upp formalia i hur vi transkriberade, om vi skulle skriva ordagrant och lägga in talspråk som "ah och mm" exempelvis. Det blev att vi gjorde olika i de intervjuer som vi transkriberade vilket gjorde att transkriberingarna blev svårare att tolka beroende på vem av oss som transkriberat vilket gjorde att det tog längre tid att analysera empirin.

I och med rådande situation med Covid-19 valde vi bort att besöka verksamheterna samt att samtala med elever för att minska antalet människor vi kommer i kontakt med. Därför är det inte omöjligt att resultatet hade sett annorlunda ut om vi hade haft möjligheten att göra detta. Vi fick enbart tag på fem stycken lärare till vår studie och som vi skrivit i metodkapitlet skulle detta

kunna påverka vår studie och att vårt resultat inte blir generaliserbart över hur det generellt ser ut i verksamheterna runt om i Sverige.

### 7.3 Implikationer för den pedagogiska praktiken

Vår studie belyser vikten av att ta vara på elevers intresse för den digitala världen och dess populärkultur i verksamheten för att kunna bidra till en meningsfull fritid. En verksamhet som lyckas ta tillvara på elevernas intressen och erfarenheter har enligt lärarna vi intervjuat visat sig vara meningsfull för eleverna. Det är också viktigt att ta tillvara på de intressen och erfarenheter som kanske inte är lämpliga för eleverna då även dessa kan bli nyttiga lärtillfällen för eleverna genom att deras tidigare erfarenheter utmanas och utvecklas. En stor faktor till att elevers digitala intresse inte tas vara på är den digitala kompetensen hos lärarna, vi anser här att det är viktigt att lärare får den digitala kompetens som behövs för den svenska skolan ska nå upp till Utbildningsdepartementets (2017) mål om digital kompetens. Vi har även sett samband mellan lärares digitala kompetens och hur insatta de är i elevernas digitala media och dess populärkultur. Det uppstår alltså konsekvenser för den pedagogiska verksamheten om inte lärarna är insatta i elevernas intressen och digitala användande som exempelvis att verksamheten kanske inte uppfattas meningsfull för eleverna.

### 7.4 Förslag på fortsatta studier

Redan till en början stötte vi på problem när det kom till forskning inom fritidshemmet. Det mesta av den forskning vi har gått igenom har sin grund i skolverksamheten eller i förskoleklass och fritidshemmet ligger i bakgrunden, detta likaså när det handlar om digitaliseringen. Vi ser därför gärna mer forskning i fritidsverksamheten då det ofta blir lagt i skuggan av skolan, men fortfarande har en stor roll i många elevers liv. Framförallt hade vi gärna sett att det hade varit en studie som grundas i observationer och elevsamtal i och med att vi inte kunde göra en sådan studie på grund av rådande omständigheter.

Många lärare uttryckte sig om säkerheten av deras kompetens i den digitala världen och hur det har påverkat undervisningen på det sätt att de inte känner sig kompetenta nog eller att eleverna kan mycket mer än vad de själva kan. Vad som blev intressant för oss när vi upptäckte detta är hur lite kompetensutbildning lärare faktiskt får från både lärarutbildningen och sin arbetsplats. Därför hade det varit intressant med en studie om digital kompetensutbildning inom fritidsverksamheten då vi anser att den digitala leken på fritidshemmet är en ypperlig möjlighet till att ta vara på elevers intresse och få in det i undervisningen.

Ytterligare ett forskningsområde som hade varit intressant att studera vore om vi hade kunnat intervjua eleverna i verksamheten eller att vara i verksamheten samt observera för att få en bättre helhetsbild om hur lärarna arbetar med digitaliseringen och populärkultur för att bidra till meningsfullhet i verksamheten.

Vi har i vår resultatdiskussion diskuterat kring hur fritidshemmet ska vila i elevernas intressen och behov, alla lärare höll med om att detta är en viktig del samt att de arbetar med det. Något vi inte fick reda på var hur lärarna arbetade för att kunna ta reda på alla elevers olika behov och intressen. Vi tycker att detta hade varit en bra uppföljning på vår studie då den svarar på ett tomrum som vi inte undersökte.



## 7.5 Slutkommentar

Vi vill genom vår studie belysa hur några lärare på fritidshem beskriver sitt uppdrag att erbjuda en meningsfull fritid i relation till elevers intresse och erfarenheter av digitala media och populärkultur. Vi har med vår studie kunnat belysa hur lärarna vi intervjuat beskrivit sitt uppdrag på olika fritidshem gentemot vårt syfte. Något vi fastnat för efter vi gjort klart studien är hur lärarnas syn på populärkultur kan förändras bara genom att sätta begreppet i en ny kontext. Vi vill därför uppmana alla lärare, både blivande som arbetande att ta tillvara på elevers populärkultur i fritidshemmet för att kunna bidra till en arena där lek möter lärande på elevernas villkor, vi lärare är där för eleverna och inte tvärtom.

## 8 Referenslista

- Ahrne, G. & Svensson, P. (2014). Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I G. Ahrne & P. Svensson (Red.), *Handbok i kvalitativa metoder* (s. 10–18). Stockholm: Liber.
- Bjørgen, A.M, & Erstad, O. (2015) The connected child: Tracing digital literacy from school to leisure. *Pedagogies: An International Journal*, 10(2), 113-127. <https://doi-org.ezproxy.ub.gu.se/10.1080/1554480X.2014.977290>
- Braun, V. Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2), 77–101. doi:1478–0887
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber
- Dalen, M. (2015). *Intervju som metod*. Malmö: Gleerups utbildning
- Deuze, M. (2012). *Media Life*. Cambridge: Polity Press
- Edwards, S. (2016). New concepts of play and the problem of technology, digital media and popular-culture integration with play-based learning in early childhood education. *Technology, Pedagogy and Education*, 25(4), 513-532. <https://doiorg.ezproxy.ub.gu.se/10.1080/1475939X.2015.1108929>
- Eriksson-Zetterquist, U. & Ahrne, G. (2014). Intervjuer. I G. Ahrne & P. Svensson (Red.), *Handbok i kvalitativa metoder* (s. 36–57). Stockholm: Liber.
- Falkner, Carin (2010). Fritidens mening. I Gustavsson, Bernt & Andersdotter, Gunnel (red.) (2010). *Folkhögskolans praktiker i förändring*. 2. 1. uppl. Örebro: Örebro universitet
- Fleischer, H. & Kvarnellsell, H. (2015). *Digitalisering som lyfter skolan: teori möter praktik*. Stockholm: Gothia Fortbildning.
- Flising, B. (1997). *Fritidspedagogik - Skolbarnsomsorgens verksamhet och kvalitet för barnen*. I Röster om den svenska barnomsorgen (SoS-rapport 1997:23) (s 101–112). Stockholm: Socialstyrelsen
- Gofron, B. (2014). School in the Era of the Internet. *Educ. Educ.* Vol. 17, No. 1, 171-180.
- Gärdenfors, P (2010) *Lusten att förstå: om lärande på människans villkor*. Stockholm: Natur Kultur Akademisk.
- Haglund, B. (2009). Fritid som diskurs och innehåll. *Pedagogisk forskning i Sverige*, volym1, s. 22–44, ISSN 1401-6788
- Heath, C. (2017). UR - samtiden - Framtidens lärande 2017: Robotar och digitaliseringen av samhälle och skola, UR Sverige: Utbildningsradion
- Hjarvard, S. (2013). *The Mediatization of Culture and Society*. London/New York: Routledge

- Holloway, S, L & Valentine, G (2003) *Cyberkids - Children of the Information Age*. Great Britain: St Edmundsbury Press Ltd
- Hylén, J. (2010). *Digitaliseringen av skolan*. Lund: Studentlitteratur AB.
- Kaun, A. & Fast, K. (2014). *Mediatization of culture and everyday life*. Karlstad/ Stockholm: Karlstad University Studies 2014:13/Mediestudier vid Södertörns högskola 2014:1.
- Kervin, L. (2016). Powerful and playful literacy learning with digital technologies. *Australian Journal of Language and Literacy*, 39(1), 64-73.
- Lantz, A. (2013). *Intervjumetodik*. Lund: Studentlitteratur.
- Lindgren, S (2009) *Populärkultur – Teorier, metoder och analyser*. Malmö: Liber AB
- Nuttall, J., Edwards, S., Grieshaber, S., Wood, E., Mantilla, A., Katiba, T., & Bartlett, J. (2019). The role of cultural tools and motive objects in early childhood teachers curriculum decision-making about digital and popular culture play. *Professional Development in Education*, 45(5), 790-800.  
<https://doi.org/ezproxy.ub.gu.se/10.1080/19415257.2018.1511456>
- Pettersson, F. On the issues of digital competence in educational contexts – a review of literature. *Educ Inf Technol* 23, 1005–1021 (2018). <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9649-3>
- Persson, M (red.), 2000: *Populärkulturen och skolan*. Lund: Studentlitteratur AB.
- Pihlgren, A. S. (red.) (2011) *Fritidshemmet*. Studentlitteratur AB: Lund
- Plowman L & McPake J (2013). Seven Myths About Young Children and Technology. *Childhood'Education* 89 (1) 27K33.
- Prensky, M. (2001) Digital natives, digital immigrants, *On'the'Horizon* 9(5) 1K6.
- Rennstam, J. & Wästerfors, D. (2014). Att analysera kvalitativt material. I G. Ahrne & P. Svensson (Red.), *Handbok i kvalitativa metoder* (194–210). Stockholm: Liber
- Rohlin, M. (2012) *Fritidshemmets historiska dilemman - en nutidshistoria om konstruktionen av fritidshemmet i samordning med skolan* Stockholm: Stockholms Universitet
- Scanlon, M. Buckingham, D. & Burn, A. (2005) Motivating maths? Digital games and mathematical learning, *Technology, Pedagogy and Education*, 14:1, 127139, DOI: [10.1080/14759390500200187](https://doi.org/10.1080/14759390500200187)
- Neil Selwyn (2012) Making sense of young people, education and digital technology: the role of sociological theory, *Oxford Review of Education*, 38:1, 81-96, DOI: [10.1080/03054985.2011.577949](https://doi.org/10.1080/03054985.2011.577949)
- Selwyn, N (2015): Minding our language: why education and technology is full of bullshit ... and what might be done about it, *Learning, Media and Technology*, DOI: [10.1080/17439884.2015.1012523](https://doi.org/10.1080/17439884.2015.1012523)

- Selwyn, N (2017) Blir utbildningen bättre med digital teknik? *Skolan och digitaliseringen*. Göteborg: Daidalos
- Skolverket (2014) *Allmänna råden för fritidshem*. Hämtad från: <https://www.skolverket.se/getFile?file=3301>
- Skolverket (2017) *Få syn på digitaliseringen på grundskolenivå*. Hämtad från: <https://www.skolverket.se/publikationer?id=3783>
- Skolverket (2018) *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet*. Hämtad från: <https://www.skolverket.se/getFile?file=4206>
- Skolverket (2019) *Elever och personal i fritidshemmet läsåret 2018/2019*. Hämtad från: <https://www.skolverket.se/download/18.2a23c2b1698641e369a0a/1555424941513/pdf4085.pdf>
- SOU 2015:28. *Gör Sverige i framtiden – digital kompetens: Delbetänkande av Digitaliseringskommissionen*. Stockholm: Elanders Sverige AB.
- Stukát, S. (2011). *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Sveriges Riksdag. (2016). *Digitaliseringen i skolan – dess påverkan på kvalitet, likvärdighet och resultat i utbildningen*. Stockholm: Riksdagstryckeriet.
- Säljö, R. (2012) *Lärande skola bildning - Grundbok för lärare*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Säljö, R. (2015). *Lärande - En introduktion till perspektiv och metaforer*. Lund: Studentlitteratur
- Thavenius, J. (2002) *Den goda kulturen och det fria skapandet – Diskurser om "Kultur i skolan"*. Rapporter om utbildning 13/2002. Malmö högskola.
- Utbildningsdepartementet. (2017). *Nationell digitalisering för skolväsendet*. Stockholm: Utbildningsdepartementet.
- Vetenskapsrådet (2017). *God forskningssed*. Stockholm: Vetenskapsrådet. Hämtad 2020-05-14 från <https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-rapporter/2017-08-29-god-forsknings-sed.html>
- Vygotskij, L.S. (1978). *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge, Mass.: Harvard U.P

# 9 Bilagor

## Bilaga 1

### Intervjuguide

**Prestentera vår studie/examensarbete. Berätta om vårt intresse för digitaliseringen, populärkultur och meningsfull fritid.**

#### 1. Introduktionsfrågor

- **Namn, ålder, skola?**
- **Vad har du för utbildning?**
- **Hur länge har du arbetat som utbildad lärare?**
- **Hur länge har du arbetat på detta fritidshem?**
- **Vilka åldrar arbetar du med?**
- **Hur stor barngrupp är det på fritidshemmet?**
- **Vad är meningsfull fritid för dig?**
- **Och vad tror du det är för elever?**

#### 2. Digitalisering

- **Vad tänker du på när du hör ordet digitalisering?**

Digital kompetens är enligt EU en nyckelkompetens som likställs med att kunna prata modersmål, läsa och utföra grundlig matematik.

- **Sverige siktar på att alla invånare ska få en digital kompetens och skolan är en grundpelare för detta. Vad är digital kompetens för dig?**
- **Hur har digitaliseringen påverkat fritidshemsundervisningen?**

Centralt innehåll i läroplanen säger att undervisningen ska behandla digitala verktyg och medier för kommunikation. Digitala verktyg för framställning av estetiska uttryck. Utforska företeelser och samband i digitala medier.

- **Har du känt dig pressad att implementera digitaliseringen i din fritidshemsundervisning?**  
Om ja- På vilket sätt?  
Om nej- Hur kommer det sig?
- **Hur arbetar ditt fritidshem med digitaliseringen?**
- **Vad har ni för digitala verktyg som eleverna kan använda sig av på fritidshemmet och hur används de?**
- **Hur arbetar du med digitaliseringen för att bidra till elevers meningsfulla fritid?**

3. Populärkultur

- **Vad tänker du på när du hör ordet populärkultur?**

Läroplanen säger i centralt innehåll att undervisningen ska behandla: Kritisk granskning av hur diverse företeelser framställs i medier och populärkultur.

- **Vad anser du om den digitala populärkulturen? – populärkultur, ändra om frågan? Digitala mediekulturen?**
- **Hur insatt känner du dig på den populärkultur som eleverna har just nu?**
- **Anser du att det finns bra och dålig populärkultur? I så fall på vilket sätt?**
- **Digital populärkultur är en stor del av många elevers intresse, både hemma och på fritidshemmet. Hur arbetar ni med detta intresse i verksamheten?**
- **Digitaliseringen har medfört en ny sorts populärkultur, hur tycker du den har påverkat fritidshemsundervisningen?**
- **På vilket sätt känner du att medierna påverkar populärkulturen på fritidshemmet? Ser du några negativa kontra positiva aspekter på det?**
- **Vilka andra yttre faktorer utöver medier upplever du påverkar populärkulturen på fritidshemmet?**
- **Vad ser du för samband mellan populärkultur och meningsfull fritid?**
- **Hur tror du att arbetet ni gör med populärkulturen på fritidshemmet kan bidra till en meningsfull fritid?**

## Bilaga 2

### Medgivande inför studie

Hej!

Vi är två studenter som läser vår sista termin på grundlärarutbildningen med inriktning mot arbete i fritidshem vid Göteborgs universitet. Under vårterminen 2020 kommer vi att genomföra en studie som är en del i vårt examensarbete. I vår studie vill vi undersöka hur lärare resonerar om fritidshemmets digitalisering. Detta är angeläget, och vi är nyfikna på hur digitala verktyg används i fritidshemmet, samt vad detta innebär för lärarens syn på fritidshemsundervisning. Vi söker utbildade lärare i fritidshem/fritidspedagoger från er skola som vill delta i vår studie.

Vi kommer att samla in data genom muntliga intervjuer. Den data som samlas in kommer endast att användas i examensarbetet. Uppgifterna kommer att bli behandlade helt konfidentiellt och inte finnas tillgängliga för obehöriga. Inga namn på deltagare, skolor eller kommuner kommer att redovisas i examensarbetet. Vi vill uppmärksamma er om att deltagande i studien är helt frivilligt och ni har rätten att avbryta när ni vill utan motivering. Vi följer forskningsetiska regler enligt Vetenskapsrådet. Intervjutillfället tar mellan 15-45 minuter och är under ett tillfälle på skolan för att göra det så tidsmässigt tillgängligt för er som möjligt. Men med tanke på rådande situation av Covid-19 förstår vi att besök på platsen kan vara känsligt och vi kan även utföra intervjuerna digitalt via ett videosamtal om så önskas. Deltagare av studien kommer få möjlighet få en kopia av arbetet efter att det är godkänt av lärare från Göteborgs universitet om så önskas.

Vi ser gärna ett svar från er om godkännande att delta i studien så snart som möjligt. Vi planerar att göra intervjuer under vecka 16-17 och är flexibla med tiderna efter era schema.

Har ni några frågor så tveka inte på att höra av er till oss eller vår handledare på mail.

Douglas Mårtensson: [gusmartdo@student.gu.se](mailto:gusmartdo@student.gu.se)

Mikael Tell Günaydin: [gusgunami@student.gu.se](mailto:gusgunami@student.gu.se)

Handledare: Louise Peterson: [louise.peterson@ped.gu.se](mailto:louise.peterson@ped.gu.se)

Med vänliga hälsningar

Douglas & Mikael