GÖTEBORGS UNIVERSITET

På språng med digitala verktyg!

En semistrukturerad intervjustudie kring hur personal i olika fritidshem arbetar med digitala verktyg för att aktivera eleverna fysiskt.

Namn: Johanna Dahlberg & Emma Palmgren
Program: Grundlärarprogrammet med inriktning mot arbete i fritidshem

Examensarbete: 15 hp
Kurs: LRXA1G
Nivå: Grundnivå
Termin/år: VT/2021
Handledare: Louise Peterson
Examinator: Åsa Wahlström Smith

Nyckelord: Fritidshem, digitala verktyg, fysisk aktivitet, KASAM, digital kompetens

Abstract

Syftet med studien är att undersöka hur fritidspersonal[1] uttrycker att de arbetar med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet.

Varför studien är relevant att utföra beror på den begränsade mängd forskning som bedrivits tidigare. Den forskning som existerar kring digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet är inte tillräcklig och är i behov av mer validerad forskning då en stor framtid inom området kan ses.

Studien genomfördes i sex olika fritidshem vilket gav ett tillförlitligt resultat med god bredd. För att lyckas med studien valde vi att använda oss av en semistrukturerad intervjustudie vilket gav oss ett blandat och nyanserat resultat. Tack vare en tematisk analysansats kunde mönster och teman enkelt hittas i intervjuguiden för att sedan koppla svaren till studiens forskningsfrågor. Resultatet visade att fritidspersonal ställer sig positiva till att arbeta med digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet, men att de ofta hindras på grund av bristande digital kompetens och en pressad ekonomi.

[1] I benämningen fritidspersonal innefattas lärare i fritidshem samt fritidspedagoger. Båda med legitimation att undervisa i fritidshem.

Förord

Först och främst vill vi tacka de lärare i fritidshem och fritidspedagoger som ställt upp i vår intervju och därför gjort studien möjlig att utföra. Tack vare era kloka tankar och idéer har vi nu en stabil grund att stå på när vi går in i vår kommande yrkesroll som lärare i fritidshem. Vi vill också tacka vår handledare Louise Peterson. Dessutom vill vi rikta ett stort tack till Sara Palmgren som varit en klippa i stormen. Avslutningsvis tackar vi även familj och vänner som funnits vid vår sida de dagar vi velat ge upp men också de dagar vi haft hybris.

Johanna Dahlberg & Emma Palmgren
Göteborg 2021/05

Innehållsförteckning

Förord ... **ii**

Innehållsförteckning ... **3**

1 Inledning ... **5**

1.1 Syfte och frågeställningar ... 6

2 Bakgrund ... **7**

2.1 Fritidshemmets uppdrag ... 7

2.2 Digital kompetens i fritidshemmet ... 7

2.3 Digitala verktyg i fritidshemmets undervisning ... 8

2.4 Fysisk aktivitet i fritidshemmet ... 9

3 Tidigare forskning & relevant litteratur ... **11**

3.1 Formellt och informellt lärande med digitala verktyg ... 11

3.2 Hur rörelsekompetenta är dagens barn och ungdomar? ... 11

3.3 Exergames ... 12

3.4 Hälsofrämjande perspektiv ... 12

4 Teoretisk utgångspunkt ... **13**

4.1 Känsla av sammanhang (KASAM) ... 13

5 Metod och genomförande ... **15**

5.1 Val av metod ... 15

5.1.1 Semistrukturerade intervjuer ... 15

5.2 Urval ... 16

5.3 Tillvägagångssätt ... 16

5.4 Empiriskt material ... 17

5.5 Analys och tolkning ... 17

5.5.1 Bearbetning av semistrukturerade intervjuer ... 17

5.5.2 Tematisk analys ... 18

5.6 Studiens tillförlitlighet ... 18

5.7 Etiska överväganden ... 19

6 Resultat och analys ... **20**

6.1 Del 1 ... 20

6.1.1 Digitala verktyg 20
6.1.2 Fysisk aktivitet 23
6.2 Del 2 25
6.2.1 Arbetssätt 25
6.2.2 Svårigheter 27
6.2.3 Möjligheter 28
7 Diskussion 29
7.1 Resultatdiskussion 29
7.1.1 Del 1 29
7.1.2 Del 2 30
7.2 Metoddiskussion 31
7.3 Implikationer för den pedagogiska praktiken 32
7.4 Förslag på fortsatta studier 32
7.5 Slutkommentar 33
8 Referenser 34
9 Bilagor 36
9.1 Bilaga 1 36
9.2 Bilaga 2 37

1 Inledning

”Dagens digitala teknologi är orsaken till att många barn blir stillasittande zombies” är något vi hör i personalrummet men också bland vårdnadshavare och andra vuxna. Är det vad dagens teknologi betyder eller vad betyder egentligen den digitaliserade barndomen? Under vår utbildning på Göteborgs Universitet har vi fått inblick hur man kan arbeta med digitala verktyg för att aktivera eleverna fysiskt. Under vår verksamhetsförlagd utbildning (VFU) fick vi dock erfara att detta inte alls var något man arbetade med. När detta ifrågasattes av oss studenter fick vi som svar att det saknades digital kompetens och ekonomi. Här nedanför sammanfattar vi kort kring digitaliseringen och fysisk aktivitet och varför det är viktigt att använda sig av i fritidsverksamheten. Detta blir också anledningen till vårt syfte med tillhörande frågeställningar som presenteras längre ner i kapitlet. Varför vi också valt att studera detta område är för att vi önskar få fler infallsvinklar av ytterligare fritidspersonal som förhoppningsvis kan motbevisa det vi hört på tidigare VFU-skolor.

Engström (2013) beskriver att i det moderna samhället har den digitala teknologin blivit en stor del av många barn, ungdomars och vuxnas vardag, som ofta inte ställer krav på någon fysisk ansträngning. I mediedebatten och vuxnas vardagliga diskussioner om barns digitala användning framträder enligt Plowman och McPake (2013) en polariserad mediediskurs bland vuxna om hur barn påverkas av teknologin och vilka risker och möjligheter det kan få i barns liv. Plowman och McPake (2013) framhåller att många gånger är de negativa men även de positiva argumenten inte grundade i forskning utan kan ses som myter.

I ”Läroplanen för grundskolan, förskoleklass och fritidshem” (Lgr11, 2019) framkommer det att digitala verktyg är en del av undervisningens centrala innehåll i skola och fritidshem. Enligt Lgr11 (2019) är fysisk aktivitet en del av fritidshemmets undervisning som bland annat ska ge eleverna en förståelse för hur det kan påverka deras hälsa och välbefinnande. Genom att eleverna får delta i fysiska aktiviteter ska eleverna få förutsättningar att utveckla allsidig rörelseförmåga och Skolverket (2014) belyser att lek och rörelse är betydelsefullt för elevernas lärande.

Enligt World Health Organisation (WHO, 2020) ska barn och ungdomar vara fysiskt aktiva minst sextio minuter om dagen. Hälsoeffekten av fysisk aktivitet hos barn och ungdomar har visat att barn som är fysiskt aktiva har utvecklat kondition, skelett- och muskelmassa, hjärt- och kärlsystem samt mår bättre psykiskt. Om barn och ungdomar i stället är fysiskt inaktiva kan hälsoeffekterna leda till hjärt- och kärlsjukdomar (Folkhälsomyndigheten, 2019; WHO, 2020). När vi sökte på internet efter studier om digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet på fritidshem kom vi över Meckbachs m.fl. (2013) kvalitativa enkätstudie om exergames i skolan. Forskarna belyser i sin studie att vid rätt användning av digital teknologi kan det påverka barns fysiska hälsa till det positiva. Det var däremot svårare att hitta studier som undersökt digitalisering i samverkan med fysisk aktivitet i just fritidshemmet. Detta ligger till grund för varför vi väljer att forska vidare kring hur fritidspersonal arbetar med digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet på fritidshemmet.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med studien är att undersöka hur fritidspersonal uttrycker att de arbetar med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet och vad fritidspersonalen uppger påverkar deras arbete. Frågeställningarna blev därför:

- Hur uttrycker fritidspersonal att de uppfattar digitala verktyg och fysisk aktivitet i verksamheten?

- Hur arbetar fritidspersonal med digitala verktyg i verksamheten för att stimulera elevernas fysiska aktivitet?

2 Bakgrund

I detta kapitel redogörs för fritidshemmets uppdrag, digital kompetens och digitala verktyg i fritidshemmets undervisning. Avslutningsvis presenteras fysisk aktivitet och vad det har för innebörd i fritidshemmet. Detta anser vi är relevant för vår studie då det knyter an till vårt ämnesval.

2.1 Fritidshemmets uppdrag

Undervisningen i fritidshemmet ska enligt Lgr11 (2019) ”ta sin utgångspunkt i elevernas behov, intressen och erfarenheter” (s. 22). Undervisningen i fritidshemmet ska komplettera förskoleklassen och grundskolan, men där lärandet i stället fokuserar på att vara upplevelsebaserat, situationsstyrt och grupporienterat samtidigt som fritidshemmet alltid ska utgå från elevernas intressen, behov och initiativ. Dessutom ska fritidshemmet bidra med att främja utvecklingen av elevernas kreativitet och förmåga att samarbeta samt kommunicera. Fritidshemmet ska även ”främja elevernas fantasi och förmåga att lära tillsammans med andra genom lek, rörelse och skapande genom estetiska uttrycksformer samt med utforskande och praktiska arbetssätt” (Lgr11, 2019, s. 22). Eleverna ska också uppmuntras att pröva sina egna identiteter och få möjligt att uttrycka sig själva och pröva sig fram både när det gäller dem själva, och med andra. Fritidshemmet ska ge eleverna möjlighet till lärande, skapande, utveckling i kommunikation, rörelse, få utforska samt också ge eleverna möjlighet till vila och rekreation (Lgr11, 2019). Undervisningen i fritidshemmet ska ”stimulera elevernas utveckling och lärande samt erbjuda en meningsfull fritid” (Lgr11, 2019, s. 22). Förutom detta har fritidshemmet i uppdrag att erbjuda fysiska aktiviteter inomhus och utomhus samt att organisera och initiera lekar av olika slag (Lgr11, 2019). Undervisningen i fritidshemmet ska också behandla digitala verktyg av olika slag, dels i medier och kommunikation, dels i framställning av olika estetiska uttryck. Även enligt Skollagen (SFS 2010:800) 14 kap. 2§ ska fritidshemmet ”stimulera elevernas utveckling och lärande samt erbjuda dem en meningsfull fritid och rekreation” (SFS 2010:800).

2.2 Digital kompetens i fritidshemmet

För att förstå digitala verktyg i skola och fritidshem behövs också en förståelse kring hur personal kan arbeta med att stötta och utveckla elevers digitala kompetens. Enligt Skolverkets kommentarmaterial till läroplanen (2017) blir det tydligt att begreppet digital kompetens ändras i takt med teknikutveckling och samhällsförändringar. Enligt Skolverket (2017) bör du som EU-medborgare inneha goda kunskaper kring teknik och hur den fungerar. Du bör också känna till de olika möjligheter den kan ge i vardagen och hur den kan inverka på dels människor, dels samhället. Det är också av vikt att veta att kreativitet kan stödjas av tekniken. Att kunna särskilja på den virtuella världen och den fysiska verkligheten är viktigt, likaså att förstå vilka samband det finns. Teknik kräver idag en kritisk förmåga för att kunna insamla material, forska ny information samt förmågan att kunna bearbeta tekniken. Skolverket (2017) beskriver informations- och kommunikationsteknik (IKT) och medie- och informationskunnighet (MIK) vilka används i både forskningssammanhang och i olika branscher. IKT är ett samlingsbegrepp som nyttjas främst i skolan där kopplingen till digitala verktyg som ett pedagogiskt verktyg är det centrala i undervisningen. Begreppet beskriver hur digitala verktyg nyttjas för kommunikation och databehandling. MIK är även detta ett samlingsbegrepp vilket omfattar flera

olika kompetenser inom informations- och medieområdet. Begreppet implicerar också kunskap och förståelse kring hur medier fungerar och hur man kan söka information. Begreppens innehåll kan vi urskilja i både läro- och kursplaner, dock utan att själva namnet för begreppen benämns. Enligt Skolverket (2017) nyttjas ännu ett begrepp vilket är det datalogiska tänkandet som bland annat rör programmering, vilket i sig för med sig kunskap kring ett logiskt tänkande, problemlösning och att skapa algoritmer. Dessa är kunskaper som känns vid i läroplanen (Lgr11, 2019). Läroplaner och kursplaner har tagit sitt avstamp i de nyckelkompetenser som står beskrivet i Skolverkets och Digitaliseringskommissionens beskrivning av digital kompetens när de har skrivits (Skolverket, 2017). Digitaliseringsrådet (2018) konkluderar i sin lägesrapport att digital kompetens implicerar att varje samhällsmedborgare skall utifrån sina egna förutsättningar delta och vara insatt i den digitala utvecklingen. Tekniken och dess utveckling går allt fortare och det blir då desto viktigare att utvecklingen av den digitala kompetensen fortsätter. I rapporten anges även att digital kompetens handlar om ”tekniska färdigheter såsom att använda digitala verktyg och tjänster, dels om medie- och informationskunnighet, som omfattar kunskaper och förmågor som krävs för att finna, kritiskt värdera och skapa information i olika medier och sammanhang” (Digitaliseringsrådet, 2018, s. 6–7). Det är viktigt att ingen grupp lämnas utanför den digitala utvecklingen, utan att den digitala kompetensen måste tillhöra en grundläggande kompetens för alla individer i samhället idag. Vidare förklaras att det blir dyrt om större grupper, både individmässigt och företagsmässigt, inte hänger med i utvecklingen och att det krävs för att kunna bevara välfärden (Digitaliseringsrådet, 2018).

Skolan ska ge eleverna möjlighet att utveckla deras förståelse för hur digitaliseringen påverkar dem själva och samhällets utveckling. Eleverna ska dessutom ges möjlighet att utveckla förmågan att använda digital teknik och därigenom utveckla sin digitala kompetens (Lgr11, 2019). Fler och fler skolor får idag ett större utbud av datorer och digitala verktyg att förse sina elever med, men det är långt ifrån alla. Det är endast en dryg fjärdedel bland alla grundskoleelever som har tillgång till egna digitala verktyg vilket har lett till att många skolor låter sina elever använda sina privata digitala verktyg. Likvärdigheten i undervisningen bland skolorna blir därför svårt att nå (Skolverket, 2018). Likvärdighet är dock precis det regeringen (2017) vill uppnå med de övergripande målen för den nationella digitaliseringsstrategin som är ”det svenska skolväsendet ska vara ledande i att använda digitaliseringens möjligheter på bästa sätt för att uppnå en hög digital kompetens hos barn och elever och för att främja kunskapsutvecklingen och likvärdigheten” (Regeringen, 2017, s. 4). För att dessa mål ska uppnås har regeringen (2017) skapat en strategi innehållandes tre olika fokusområden med olika mål och delmål;

- Alla barn och elever ska utveckla en adekvat digital kompetens. Det ska finnas en digital likvärdighet i det svenska skolväsendet.
- Barn, elever och personal ska ha god och likvärdig tillgång till digitala verktyg och resurser i syfte att förbättra utbildningen och effektivisera verksamheten.
- Forskning och uppföljning som stödjer utveckling av verksamheter och insatser ska genomföras med syfte att bidra till ökad måluppfyllelse och utvecklad digital kompetens.

2.3 Digitala verktyg i fritidshemmets undervisning

Digitala verktyg är en del av det centrala innehållet som undervisningen i fritidshemmet ska behandla (Lgr11, 2019). Läroplanen är dock högst tolkningsbar vilket gör det svårt för lärare att

veta hur de ska arbeta med det, och främst hur de på ett produktivt sätt ska kunna integrera digitala verktyg i olika undervisningssammanhang (Skolverket, 2018). För att kunna besvara frågan kring detta och om vilka kunskaper en lärare bör besitta är det många forskare som har gett sig in i diskussionen. En modell som blivit populär är Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK-modellen) som beskriver vad en lärare bör tänka på och ha i utgångspunkt vid undervisning med digitala verktyg. Modellen visar att för att en lärare ska lyckas med detta bör olika kunskaper samspela med varandra för att kunna fungera. Dessa kunskaper som bör samspelas är kunskap om digital teknik, ämneskunskap samt pedagogisk kunskap. Denna kan ses i praktiken som att läraren kan använda digital teknik för att beskriva ett visst innehåll som eleverna bör lära sig och förstå. Modellen är dock ingen instruktionsbok som fungerar i alla situationer, utan varje tillfälle är unikt och digitala verktyg och den digitala tekniken bör anpassas utefter varje undervisningstillfälle (Skolverket, 2018). En väsentlig del av elevernas lärmiljö är olika sociala nätverk, detta enligt digitaliseringskommissionen som har i uppdrag att ta reda på hur digitalisering borde främjas på en nationell nivå. Den digitala kompetensen som idag sker överallt, ger en större bredd på vad elevens lärmiljö innefattar och den största delen i detta är som ovan skrivet – elevens sociala nätverk. Därför är det av största vikt att lärandet inte bara sker innanför skolans väggar, utan också sätts i sammanhang som sker utanför skolmiljön (Skolverket, 2018). Då fritidshemmet ska utgå från elevernas egna intressen kan digitala verktyg därför bli en stor del av den undervisning som sker på fritidshemmet. Enligt Skolverket (2017) kan den tekniska utvecklingen ha ökat elevernas möjligheter att tolka, beskriva, förstå och påverka omgivningen. Det blir därför viktigt att de får en förståelse för hur det digitala kan påverka både dem själva och omgivningen (Skolverket, 2017). Digitala verktyg kan på många sätt förstärka elevernas lärande kring mycket, till exempel både kommunikation och skapande. Möjligheterna med digitala verktyg är många, och den digitala utvecklingen har fört med sig mycket gott. Däremot bär det också med sig en hel del risker. Risken i fritidshemmet kan bli den kommunikation som eleverna får möta tack vare digitala verktyg. Kommunikation på internet och sociala medier gör att eleverna måste lära sig att ta ett stort eget ansvar då man snabbt själv kan bli påverkad av vad andra kommunicerar till dig, eller hur du kommunicerar till andra, då det ofta ser annorlunda ut på internet. Detta ger också möjlighet för eleverna att utveckla kunskap kring källkritik och återigen, kommunikation för att samtala om vilka eventuella risker det kan finnas (Skolverket, 2017). Kommunikationen mellan lärare emellan har underlättats tack vare att olika webbplatser kunnat skapats i syfte att dela pedagogiskt material, likväl som pedagogiska diskussioner i Facebook-grupper och pedagogiskt videomaterial på Youtube (Skolverket, 2018).

2.4 Fysisk aktivitet i fritidshemmet

Förutsättningarna för fysisk aktivitet ser olika ut för barn och ungdomar belyser Skolverket (2019f). Om fysisk aktivitet endast ses utifrån ett synsätt kan det skapa negativa erfarenheter. Därför är det viktigt att utgå ifrån ett inkluderings- och tillgänglighetsperspektiv. Detta för att skapa möjligheter och förutsättningar för att alla barn och ungdomar i skolan ska kunna vara fysiskt aktiva (Skolverket, 2019). Det framgår i Lgr11 (2019) att inom ramen för hela skoldagen ska alla elever erbjudas dagligen fysisk aktivitet, detta inkluderar även fritidshemmet. Rörelse, hälsa, idrotter, lekar, allemansrätten och vistelse i naturen är delar av den fysiska aktiviteten i fritidshemmets undervisning framför Lgr11 (2019). I fritidshemmet ska eleverna ges möjlighet att få delta i olika fysiska aktiviteter i olika miljöer för att få förutsättningar att utveckla allsidig rörelseförmåga. För att eleverna ska kunna utveckla ett intresse för att vara fysiskt aktiv ska

undervisningen ”ge eleverna möjlighet att uppleva rörelseglädje” (Lgr11, 2019, s. 23). Det framgår även i Lgr11 (2019) att undervisning ska hållas i from av lekar och idrotter både inomhus och utomhus året runt. Detta ska tolkas brett för elevernas behov och förutsättningar konkluderar Skolverket (2016c). Till följd av att eleverna får röra sig i olika miljöer både inomhus och utomhus året om får eleverna erfarenhet, vilka fysiska aktiviteter som är möjliga att genomföra i olika väder. Den fysiska aktiviteten och naturupplevelser beskriver Skolverket (2016) ”kan också handla om sinnliga upplevelser, till exempel att iaktta hur växtligheten skiftar under olika årstider, att känna på snö, vind och sand eller att upptäcka de spår som djur lämnar efter sig (s. 26). Dessutom ska undervisningen enligt Lgr11 (2019) bidra till att eleverna får förståelse för hur ”livsstilen har betydelse för hälsan, till exempelvis hur kost, sömn, och balans mellan fysisk aktivitet och vila påverkar det psykiska och fysiska välbefinnandet” (s. 25).

3 Tidigare forskning & relevant litteratur

Detta kapitel redogör för tidigare forskning och litteratur som vi anser är relevant för studien. Som tidigare forskning presenteras studien ”formellt och informellt lärande med digitala verktyg”, en artikel kring hur motorisk utveckling kan främjas, samt en artikel som belyser exergames, vilket är en typ av interaktiva tv-spel. Avslutningsvis redogörs det hälsofrämjande perspektivet som vi anser är relevant litteratur för studien.

3.1 Formellt och informellt lärande med digitala verktyg

Studien anser vi har betydelse för vårt arbete då den handlar om digitala verktyg i fritidsverksamheten. Deras syn på formellt och informellt lärande kan ge oss en intressant infallsvinkel när vi analyserar och argumenterar vårt empiriska material.

Genom sin studie har Hallström m.fl. (2018) observerat olika fritidshem för att ta reda på vad teknik i fritidshem kan innebära. Vidare beskrivs resultaten av teknik i fritidshem på olika sätt, där fokus ligger på dels byggande och konstruktion, dels datorer och surfplattor. De menar att teknik i fritidshem kopplat till digitala verktyg mer kan ses som en formell undervisningsmiljö, åtminstone i de fall där barnen får lära sig hur dessa verktyg ska användas, medan byggande och konstruktion i stället ses som informell undervisning. I deras observationer såg de att den formella undervisningen ofta går ihop med den informella, alltså att barnen gärna använder digitala verktyg för att filma deras byggen och konstruktioner. Den informella undervisningen, eller den informella fria leken begränsas endast av det material som finns tillgängligt och personalen ingriper endast om de måste. I studien beskrivs även den formella undervisningen som författarna kopplar ihop med tekniken datorer och surfplattor. Här får barnen sitta vid datorer i det klassrum de brukar sitta i. Med stöd av en lärare i fritidshem får de lära sig grundläggande moment för att sedan kunna spela spel på datorerna. Det blir en formell undervisning då eleverna är begränsade och de får lära sig av läraren. Däremot när eleverna lärt sig det grundläggande och får fri tillgång till internet, övergår undervisningen till att vara mer informell då det sker på elevernas eget intresse (Hallström m.fl., 2018).

3.2 Hur rörelsekompetenta är dagens barn och ungdomar?

Denna artikel har betydelse för vårt arbete då forskarna här belyser vikten av att elever bör röra på sig för att främja den motoriska utvecklingen. Detta i sig ger oss en bra grund att stå på när vi utför vår egen studie.

I artikeln lyfter Nyberg och Tidén (2002) att lärare har ansvar för att barn lockas och inspireras till lek och idrotter genom att utforma inspirerande rörelsemiljöer för att stimulera barns motoriska utveckling. Vidare presenteras studie Skolprojektet 2001, som handlar om hur rörelsekompetenta barn är. Syftet med studien var att kartlägga vilka rörelsemönster barnen klarade av att utföra vid en viss ålder. Ett annat syfte med studien var att undersöka om det var möjligt att utforma ett test som kunde användas i framtida studier. Forskarna beskriver att de använde sig av strukturerade observationer för att kunna studera barnens och ungdomarnas allsidiga rörelsekompetens. Barnen som deltog i studien gick i årskurserna 3, 6 och 9. Det framgår dock inte antalet barn och skolor som deltog i studien. Forskarna utformade tester som

bestod av olika rörelsestationer som skulle utgå från motoriska grundformer som barn vid en viss ålder skulle ha utvecklat. Dock framgår det inte i artikeln vilka motoriska grundformer som barn skall ha utvecklat i en viss ålder. Forskarna konkluderar däremot för att rörelserna som barnen skulle utföra utgår från 1994 års läroplan för det obligatoriska skolväsendet (Lpo-94) uppnåendemål i idrott och hälsa för årskurs 5. Resultatet som framgick var att barnen hade bra motoriska färdigheter för sin ålder. Det som skilde barnen åt var ålder och kön.

3.3 Exergames

I artikeln ”Idrottslärare vill ha tv-spel på lektionerna” redogör Mechbach m.fl. (2013) för exergames som är interaktiva tv-spel som kan användas i syfte att främja rörelse. Fokus ligger på rörelse och fysisk aktivitet och detta görs med bland annat handkontroller och dansmattor. Dessa exergames kan få barn och ungdomar intresserade för fysisk aktivitet och idrott då det kan ses som något roligt och meningsfullt för eleverna. I artikeln framförs en enkätstudie som syftade till att undersöka och beskriva hur lärare ser på så kallade exergames som ett verktyg i undervisningen. Forskarna ville ta reda på möjligheterna kring att införa exergames på svenska skolor och vad lärarna hade för inställning kring det samt om de provat det tidigare. Resultatet visade på att många lärare är osäkra kring användandet då de själva saknar kunskap kring det. Dessutom var det många lärare som påpekade att tekniken var dyr att köpa in och att den lätt kunde gå sönder. Avslutningsvis är annan motgång den brist på kunskap och långsiktig forskning kring användandet av exergames i undervisningen (Mechbach m.fl., 2013).

Artikeln blir viktig för vår studie då den går hand i hand med vårt syfte som är att undersöka hur fritidspersonal uttrycker att de arbetar med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet och vad fritidspersonalen uppger påverkar deras arbete. Vi tror och hoppas att denna typ av aktivitet kommer synas i vårt empiriska material.

3.4 Hälsofrämjande perspektiv

Utifrån ett hälsofrämjande perspektiv tror vi att det är lättare att se på digitala verktyg som en motivation till fysisk aktivitet i stället för att se på det som något som gör eleverna stillasittande. Detta är varför vi väljer att inkludera det hälsofrämjande perspektivet i vårt arbete.

Ett hälsofrämjande perspektiv belyser Skolverket (u.å.) är viktigt att integrera i den dagliga pedagogiken i skolan för en god hälsa. Fokus i det hälsofrämjande perspektivet är att bygga upp friskfaktorer som i sin tur leder till hälsa som gynnar både lärande och utvecklig. Flera olika aspekter är väsentliga för att kunna skapa positiva klassrums- och skolklimat för att alla elever ska känna att de trivs, lyckas samt må bra i skolan. Det handlar även om att ska skapa miljöer som stärker motivationen till lärande och självkänslan hos eleverna. Skolverket (u.å.) lyfter att under de senaste 20 åren har man kunnat se att svenska elevers psykiska hälsa har dalat samt att elevernas prestationer i internationella kunskapsmätningar även där har dalat. Utifrån den forskning som presenterats har det skapats två stycken parallella riktningar; en folkhälsovetenskaplig riktning och en utbildningsvetenskaplig riktning. Det här betyder att kunskap och hälsa om lärandet har formats samtidigt men har inte knutits an till varandra. Hälsofrämjande arbete i skolan och praktiknära forskning försöker sammanväva dessa två riktningar för att minska klyftan mellan utbildningsvetenskap och folkhälsovetenskap.

4 Teoretisk utgångspunkt

Den teori vi väljer att ha som utgångspunkt i studien är ”känsla av sammanhang” (KASAM). Teorin tycker vi går väl i hand med studien då syftet är att ta reda på samt förstå hur fritidspersonal uttrycker att de arbetar med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet. I kapitlet presenteras således salutogent och patogent synsätt följt av begreppen begriplighet, meningsfullhet och hanterbarhet.

4.1 Känsla av sammanhang (KASAM)

Hälsa delas ofta in i två synsätt salutogent och patogent. Thedin Jakobsson (2014) framhåller att man inte bör utesluta det ena synsättet utan i stället reflektera och överväga vilket synsätt på hälsa man väljer att använda, hur man ska använda synsättet på hälsa och vad synsättet på hälsa har för påföljd för både undervisningen och elever. Det patogena synsättet på hälsa handlar om man utgår från att människan antingen är frisk eller sjuk. Salutogent perspektiv på hälsa innebär enligt Larsson (2016) att fysisk aktivitet är hälsofrämjande för människan i den utsträckningen att individen utifrån sig själv upplever att den mår bra av att röra på sig. Aaron Antonovsky forskade mycket kring stress och myntade teorin känslan av sammanhang (KASAM) som utgår från ett salutogent synsätt på hälsa. För att uppnå KASAM behövs begriplighet, hanterbarhet och meningsfullhet det vill säga; för att vi ska kunna förstå olika situationer som vi utsätts för måste situationerna vara *begripliga* för oss och känna att man har tiltor till att *hanterar* situationerna samt känna intresse och engagemang så det blir *meningsfullt* för att hantera situationerna (Thedin Jakobsson, 2014).

Begriplighet är baserat på de erfarenheter som upprepas i mönster och en kontinuitet som gör att det skapas en förståelse. När man talar om begriplighet i lärarens fall talar man om de didaktiska frågorna vad och varför. Läraren ska göra det strukturerat för eleverna för att skapa ett sammanhang. Detta för att eleverna ska få en förståelse för vad som ska läras och varför (Thedin Jakobsson, 2014).

Hanterbarhet handlar om att man har resurser som krävs för att möta krav och utmaningar i en specifik situation konkluderar Thedin Jakobsson (2014). Resurser förklarar Thedin Jakobsson (2014) kan vara både sociala relationer, kunskap, kognitiv förmåga, fysiska redskap eller föremål. Vidare förklarar hon att i undervisning kan detta innebära att läraren försöker ge eleven de resurser som hen behöver för att klara av en situation eller en övning. Resurser i undervisningssynpunkt kan vara både i form av redskap och i form av att eleven får hjälp och stöttning av vänner, föräldrar eller personal. ”En hög känsla av hanterbarhet formas genom erfarenheter som balanserar de krav som ställs och de resurser som individen har tillgång till (Thedin Jakobsson, 2014, s. 190). Vidare beskriver Thedin Jakobsson (2014) att du som lärare kan fundera över frågor som hur undervisningen bäst kan organiseras så att eleverna får känna trygghet både bland elever, dig som lärare, och i den aktivitet som genomförs. Genom trygghet i både grupp och aktivitet kan det upplevas som meningsfullt, istället för meningslöst som det kanske hade känts som ifall gruppen eller aktiviteten kändes otrygg (Thedin Jakobsson, 2014).

Meningsfullhet är en av de tre komponenter som ingår i KASAM, men kallas även för motivationskomponent (Thedin Jakobsson, 2014). Under livet får människan erfarenheter som i

sin tur präglar just meningsfullheten och formas utifrån olika situationer du upplever genom livet. Antonovsky beskriver att begreppet även kännetecknas av en framtidstro, en förväntan på livet. Han förklarar vidare att det som sker i livet ska kännas både utmanande och ha ett värde i ditt känslomässiga intresse och engagemang. Antonovsky belyser vikten av att få vara delaktig och hitta engagemang i situationer. Thedin Jakobsson (2014) förklarar hur viktigt det är att läraren har förmågan att skapa situationer som är både engagerande och utmanande för eleverna. Vidare beskrivs meningsfullhet som något som kan vara meningsfullt för en elev, men meningslöst för en annan. Thedin Jakobsson (2014) förklarar att eleven kan ha förväntningar på att få göra samma aktivitet på skolan som hen får göra hemma, att förväntningarna ligger på att genomförandet blir samma, men att det kan kännas meningslöst för eleven när aktiviteten görs på ett annat sätt i skolan med andra mål. Att skapa meningsfulla lärprocesser som också känns meningsfulla, begripliga och hanterbara blir därför svårt för läraren och hen får utmana sin egen förmåga. Vidare belyser dock Thedin Jakobsson att det ändå kan vara meningsskapande för eleven om hen vågar utmana sig själv och prova även fast det känns tråkigt och meningslöst (Thedin Jakobsson, 2014).

5 Metod och genomförande

I detta kapitel redogörs valet av kvalitativ metod samt planering och genomförande av studien. Inledningsvis motiveras och presenteras valet av kvalitativ metod. Därefter presenteras urvalet till studien och hur intervjuerna genomfördes. Längre ner i kapitlet presenteras studiens empiriska material och analysansats. Kapitlet avslutas med en redogörelse av studiens tillförlitlighet samt etiska överväganden för studien.

5.1 Val av metod

Val av metod grundar sig i att vi vill få en helhetsbild och direkta svar från respondenterna om deras upplevelser och val av handlingar inom studiens valda undersökningsområde. Detta gjorde att valet föll på kvalitativ metod. Pedagogiska forskningsstudier delas in i två metoder nämligen kvalitativa och kvantitativa metoder (Stukát, 2011). Det som framför allt skiljer kvalitativa och kvantitativa metoder är de olika sätten att samla in och analysera data på (Ahrne & Svensson, 2018). Så kallad ”hård data” samlas in med kvantitativ metod som är mätbar där man får fram resultat i form av siffror till exempelvis enkäter förklarar Larsen (2009). Så kallad ”mjuk data” samlar man istället i data med kvantitativ metod, som inte är i from av siffror till exempelvis intervjuer och observationer. Stukát (2011) opponerar sig mot att använda begreppen ”mjuk data” respektive ”hård data” med kvalitativ och kvantitativ metod. Han anser att ordvalet av begreppen inte är rätt till skillnad från Larsen (2009).

Kvalitativa metoder syftar till att få fram direkta svar, till exempel kring människors tankar, känslor och upplevelser. Kvalitativa data mäts inte förklarar Ahrne och Svensson (2018). Kvalitativa metoder innebär att forskare befinner sig i miljön som ska undersökas och analyseras. Det ska finnas en växelverkan mellan datainsamling och analys samt att det ska äga rum samtidigt. Med kvalitativa metoder försöker forskare få en uppfattning om människors handlingar och vad handlingarna innebär samt varför människor väljer att agera som de gör. Strävan med en kvalitativ metod är att skapa en helhetsbild av det som ska undersökas (Nationalencyklopedin, u.å.). Förståelse och tolkning är i centrum för kvalitativa metoder (Stukát, 2009). Enligt Larsen (2009) är det en fördel med kvalitativ metod att forskare möter den medverkande ansikte mot ansikte, vilket gör att bortfallet blir mindre. Andra fördelar som hon lyfter är att intervjuer ofta blir av och att forskare kan ställa följdfrågor till deltagarna, vilket gör att man kan få ett mer utvecklat svar. Om det skulle uppstå missförstånd kan det redas ut på plats. Vidare understryks att nackdelen med kvalitativ metod är att den är tidskrävande när man bearbetar insamlade data till skillnad från enkäter och frågeformulär där medverkande ska kryssa i ett eller flera svarsalternativ (Larsen, 2009).

5.1.1 Semistrukturerade intervjuer

Syftet med studien var att undersöka hur fritidspersonal uttrycker att de arbetar med digitala verktyg och fysisk aktivitet samt det samspel som kan ske mellan dessa. Den kvalitativa metod som därför valdes till att besvara studiens frågeställningar bäst blev semistrukturerade intervjuer.

Semistrukturerade intervjuer är en form av ostrukturerade intervjuer förklarar Stukát (2011). Genom semistrukturerade intervjuer har intervjuaren möjlighet att ställa följdfrågor under sin intervju (Eriksson–Zetterquist & Ahrne, 2018). Med följdfrågor kan den som intervjuar skapa ett samspel med respondenten där språkliga svårigheter minskar förklarar Stukát (2011). Detta

används även för att nå ett djup i informationen och samtidigt få tillgång till mer information. Med studiens intervjuer eftersträvades ett samtal mellan forskare och respondenter. Vidare framhåller Stukát (2011) att det kan vara svårt att tolka resultaten när man använder semistrukturerade intervjuer då resultaten kan bli väldigt olika. Innan de semistrukturerade intervjuerna genomfördes utformades en intervjuguide som enligt Bryman (2013) är en del av just semistrukturerad intervju. Intervjuguiden användes som bas i alla intervjuer. När arbetet med semistrukturerade intervjuer genomfördes framkom flera sidor och flera sätt se på studiens undersökningsområde. Följdfrågor i intervjun gjorde att anpassade frågor kunde läggas till utifrån respondenternas svar. Detta resulterade i att deltagarna kunde utveckla sina svar. Genom detta kunde vi dra nytta av samspelet som uppstod mellan oss och respondenterna. Med semistrukturerade intervjuer kunde kommunikationen ske i samspel med respondenterna vilket gjorde det möjligt att samla in data som blev användbar i studien. Detta hade inte varit möjligt om studien använt sig av strukturerade intervjuer. I strukturerade intervjuer förklarar Stukát (2011) att det i stället är slutna frågor samt att intervjuledaren använder ett intervjuschema. Eller som Eriksson–Zetterquist och Ahrne (2018) beskriver, standardiserade frågeformulär som intervjuledaren är bunden till.

5.2 Urval

Inför studien kontaktades olika fritidshem via mail. I mailet frågades lärare i fritidshem om de arbetade med digitala verktyg i kombination med fysisk aktivitet. Detta gjordes eftersom intervjuerna då skulle medföra användbara data i studien, vilket gjorde att studien även använde sig av strategiska urval. Strategiska urval beskriver Alvehus (2019) som när man intresserar sig för ett specifikt urval av personer som förhåller sig till den information som man söker för att få svar på frågor i sin studie. Misstaget att använda strategiska urval kan vara att man blir för strategisk genom att man enbart riktar in sig på till exempelvis en yrkesinriktning. I stället anser han att man skall vidga sina vyer. I studien valde vi att intervjua fritidspersonal i stället för enbart lärare i fritidshem. Detta gjordes för att bredda urvalet men också på grund av att det var svårt att få in svar från utskicket samt för att spara tid. Detta gjorde att vi även vände oss till våra kontakter från vår verksamhetsförlagda utbildning (VFU), vilket resulterade i att vi använde både strategiska urval och bekvämlighetsurval. Bekvämlighetsurvalet handlar om att man vänder sig till det urval som finns tillgängligt. Nackdelen med att använda bekvämlighetsurval är att urvalet speglar en viss grupp, till exempel samma typ av utbildning i stället för att fokusera på fenomenet (Alvehus, 2019).

5.3 Tillvägagångssätt

På grund av rådande pandemi blev de flesta av intervjuerna gjorda digitalt via Zoom eller Teams. Om läget varit annorlunda och utan pandemi hade intervjuerna i stället genomförts på den plats respondenten arbetar på. För att en semistrukturerad intervju ska flyta på så bra som möjligt bör den hållas på en plats som är ostörd och helst bekant för den som blir intervjuad. Att intervjua över telefon fungerar men du tappar då mycket viktiga detaljer så som känslor och uttryck. Med anledning av detta valdes i stället program som tillåter video för att vi lättare skulle få en helhetsbild av personen och vad hen berättar under intervjun. Två intervjuer fick vi möjlighet att utföra på plats vilket underlättade för oss som intervjuledare, men också för respondenten. Det är lättare att svara uppriktigt på frågor och berätta mer utförligt på en plats som känns bekväm, ostörd och som gärna är på hemmaplan (Stukát, 2011). Vissa av intervjuerna delades upp mellan

oss intervjuledare där en hade huvudansvaret att föra samtalet vidare och andra intervjuer förde vi samtalet tillsammans. Det finns fördelar och nackdelar med båda delar och framför allt kan det vara bra att vara två personer för att få tag i så mycket information som möjligt. Det kan finnas vissa uttryck som den ena intervjuledaren inte märker men som den andra märker i stället. Det är dessutom positivt att vara två vid första intervjun för att på ett smidigare sätt samla information för att sedan dela på sig och göra liknande intervjuer på varsitt håll. När två personer leder intervjun kan däremot respondenten känna sig i underläge och därmed bli obekväm (Stukát, 2011). Innan de semistrukturerade intervjuerna genomfördes så utformades en intervjuguide som kom till användning i varje intervju. Vidare framhåller Bryman (2013) att forskaren i förväg konstruerat en intervjuguide som bygger på specifika teman som ska beröras under semistrukturerade intervjuer. Innan dessa intervjuer genomfördes frågades respondenterna om samtycke för ljudinspelning. Alla sex deltagare samtyckte om ljudinspelning vilket därmed används till studien.

5.4 Empiriskt material

Studiens empiriska material består av sex intervjuer. Tabellen visar de personer som intervjuats i studien och som vi kallar för respondent efterföljt av siffra. I linje med respondent följer utbildning och längd på samtalen. Alla respondenter var legitimerade för att undervisa på fritidshem.

Respondent 1-6	**Utbildning**	**Längd på intervju**
Respondent 1	Fritidspedagog	16.54 min
Respondent 2	Grundlärare i fritidshem, idrottslärare	25.39 min
Respondent 3	Grundlärare i fritidshem	35.16 min
Respondent 4	Grundlärare i fritidshem	16.54 min
Respondent 5	Grundlärare i fritidshem	17.56 min
Respondent 6	Fritidspedagog	25.40 min
Antal respondenter: 6		*Total tid: 2h 18min 19 sek*

5.5 Analys och tolkning

Analysen inleddes efter att första intervjun var gjord. Efter varje genomförd intervju hölls diskussioner kring vad som kommit fram under intervjun och vad som var tydligt. Sedan genomfördes transkribering på intervjun som sedan lades upp på ett delat drive-dokument för att det skulle vara lättåtkomligt för båda parter. De transkriberade intervjuerna lästes sedan igenom var för sig för att få en egen överblick av insamlade data. Därefter fördes diskussion kring vad som var viktigt från intervjun och vilka likheter samt skillnader som var återkommande från intervjuerna. Som Eriksson och Ahrne (2018) belyser som viktigt pendlade vi mellan intervju och analys för att säkerställa att inget viktigt missats. Därför är det viktigt att direkt efter intervjun transkribera för att kunna göra den första analysen av materialet.

5.5.1 Bearbetning av semistrukturerade intervjuer

För att bearbeta analysen användes arbetssättet *sortera*, *reducera* och *argumentera*. Detta arbetssätt kan användas för att analysera kvalitativt material (Rennstam & Wästerfors, 2018). Det

första steget är *sortering* konkluderar Rennstam och Wästerfors (2018). Att sortera innebär att först få en överblick av det insamlade materialet. Därefter sorterar och omsorterar man materialet flera gånger för att ringa in de viktigaste fraserna eller meningarna som anses vara viktiga eller sticker ut. Vi valde att inleda första steget med att var för sig sortera och omsortera materialet, för att sedan diskutera tillsammans vilka likheter och skillnader som vi kommit fram till. En fördel att vara flera uppsatsskrivare är att man på olika håll kan genomföra analysen för att sedan diskutera vilka likheter och skillnader man kommit fram till (Alvehus, 2019). Andra steget är *reducering* vilket handlar om att man tar bort det material som är irrelevant och endast väljer ut det material som är relevant för att få svar på frågeställningarna. Vi har tillsammans diskuterat och valt bort det material som vi inte ansåg var relevant för att besvara våra frågeställningar. Det material vi i stället ansåg var relevant lade vi in i ett delat drive-dokument. Detta gjorde att vi lättare kunde lägga in materialet i olika teman och skriva fram vårt resultat. Det tredje och sista steget är *argumentering* som handlar om att man skall argumentera för resultatet som man kommit fram till. Detta görs genom att man argumenterar och jämför resultatet med relevant forskning samt teori som man tidigare har refererat till (Rennstam & Wästerfors (2018). Vi har argumenterat och jämfört det resultat som framkommit med bakgrund, teoretisk utgångspunkt, tidigare forskning och relevant litteratur som vi anser är relevant i vår studie.

5.5.2 Tematisk analys

Den vanligaste kvalitativa metoden som används för att analysera kvalitativa data är tematisk analys (Bryman, 2013). Tematisk analys används för att identifiera och analysera insamlade data för att hitta mönster som sedan delas in i teman. Varje teman skall ha koppling med forskningsfrågan och innehålla ett mönster av data som går att koppla till temat (Braun & Clarke, 2006). Tyngden ska vara på vad deltagaren sagt och inte hur deltagaren sagt det. Nackdelen med tematisk analys är att den inte har någon tydlig bakgrund och den utgår inte från några tydliga tekniker. Det finns inte någon begränsad mängd av data som måste finnas för att arbeta med tematisk analys, vilket både är en för- och nackdel. I denna studie användes tematisk analys. För att identifiera mönster utgick vi från att hitta likheter och skillnader i de transkriberade intervjuerna, som därefter delades in i teman (Bryman, 2013).

5.6 Studiens tillförlitlighet

För att kontrollera forskningskvaliteten i kvalitativa studier används tillförlitlighet till skillnad från kvantitativa studier, där används begreppen reliabilitet, validitet och generalisering. Begreppen för kvantitativa studier lämpar sig inte för kvalitativa studier eftersom det inte är något som skall mätas i kvalitativa studier. I kvalitativa studier finns det en möjlighet att forskaren har tendens att bli nära med ”[…] insamlingen och analysen av data […]” (Densecombe, 2021, s. 419). Detta gör att möjligheten att andra forskare producerat exakt likadana data och får exakt likadant slutresultat är liten. Tillförlitlighet har använts i studien då data har samlats med en kvalitativ metod i semistrukturerade intervjuer. Grunden i tillförlitligheten som studien utgått från är begreppen *trovärdighet, pålitlighet* samt *överförbarhet* (Densecombe, 2021). *Trovärdighet* innebär att forskaren kan påvisa exakthet i insamlade data (Densecombe, 2021). Möjligheten att kunna återkomma till respondenterna efter intervjun fanns om det skulle uppstå frågetecken eller nya frågor på det som respondenterna sagt under intervjun. I och med att samtycke gavs för att spela in intervjuerna fanns också möjlighet att kunna transkribera intervjuerna. Det var också möjligt att kunna lyssna på intervjuerna flera

gånger för att få exakthet i transkriberingen. Enligt Densecombe (2021) är detta respondentvalidering och kan användas med trovärdighet. *Pålitlighet* handlar om att forskaren tydligt redogör för besluten som tagits i studien. Det vill säga hur och varför forskaren har gått till väga, som ledde till slutresultatet. Detta gör att andra forskare kan se och bedöma tillvägagångsättet samt tillförlitligheten. Det blir då möjligt för andra forskare att upprepa forskningen och få någorlunda jämförbar upptäckt men inte exakt samma slutresultat (Densecombe, 2021). Andra forskare kan använda sig av denna studie då det är tydligt redogjort för besluten kring hur och varför vi gick till väga som vi gjorde i vår studie. *Överförbarhet* handlar om hur resultaten skulle kunna överföras och användas i andra sammanhang (Densecombe, 2021). Intervjuguiden som tagits fram är noga genomförd för att kunna användas i denna studie, den är dock inte bunden till några specifika ramar. Detta gör att intervjuguiden kan användas av andra forskare och genomföras i hela Sverige. Andra forskare kommer dock inte få exakt samma slutresultat som denna studie då den är kvalitativ.

5.7 Etiska överväganden

I mailet som skickades ut till de olika fritidshemmen informerades de om de etiska övervägandena från Vetenskapsrådets (2002) forskningsprinciper som använts i studien. De fyra huvudkraven från Vetenskapsrådets (2002) forskningsprinciper studien använt sig av är *informationsbrevet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet* och *nyttjandekravet*. Dessa fyra huvudkrav användes i arbetet då de ansågs relevanta för studien.

Med *informationskravet* innebär att vid information av en studie ska alla deltagare informeras om vilken institution de relevanta forskarna kommer från, projektansvariges namn, vad studien handlar om och dess syfte. Det skall även innehålla information om att medverkandet är frivilligt och att deltagarnas personliga uppgifter inte kommer att användas till något annat än forskningssyfte. I det informationsbrev som skickades till studiens respondenter presenterades studien och handledare för studien. De informerades även om att studiens forskare är studenter från Göteborgs Universitet och läser Grundlärarprogrammet med inriktning mot arbete i fritidshem samt skriver examensarbete. Vidare i mailet informerades de om att deltagandet var frivilligt och att personliga uppgifter inte skulle användas till något annat än i forskningssyfte. *Samtyckeskravet* handlar om att informera respondenterna om rätten att själva bestämma över sin medverkan samt har rätt att när som helst avbryta sin medverkan i studien. Detta svarade vi upp mot genom att i informationsbrevet informera respondenterna kring vad samtyckeskravet innebar. Respondenterna i studien var vuxna vilket gjorde att samtycket kunde konfirmeras lättare än om de hade varit under 15 år då samtycke från föräldrar hade behövts. *Konfidentialitetskravet* innebär att respondenten och platsen de arbetar på inte ska kunna identifieras av utomstående. Genom att konfidentialitetskravet användes i studien sågs det till att varken respondenter eller arbetsplatser skulle kunna identifieras av utomstående. Informationsbrevet avslutades med *nyttjandekravet* vilket handlar om att de uppgifter som samlats in från de enskilda respondenterna i studien med semistrukturerade intervjuer, endast får användas i avseende att forska. Detta innebär att inga personliga uppgifter får användas för kommersiellt bruk eller andra syften som inte innefattar studiens forskningsändamål (Vetenskapsrådets, 2002).

6 Resultat och analys

I detta kapitel redovisas det resultat och den analys som arbetats fram utifrån studiens syfte som är att undersöka hur fritidspersonal uttrycker att de arbetar med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet. Vi har valt att utgå från våra två frågeställningar vilka är ”hur uttrycker fritidspersonal att de uppfattar digitala verktyg och fysisk aktivitet i verksamheten” och ”hur arbetar fritidspersonal med digitala verktyg i verksamheten för att stimulera elevernas fysiska aktivitet?”. I kapitlet framförs respondenternas svar och vi argumenterar kring det som sägs. Resultatet presenteras i två olika delar där del 1 svarar på första frågeställningen medan del 2 svarar på andra frågeställningen.

6.1 Del 1

I del 1 kommer frågeställningen ”hur uttrycker fritidspersonal att de uppfattar digitala verktyg och fysisk aktivitet i verksamheten?” att besvaras. Det empiriska materialet består av sex semistrukturerade intervjuer och utifrån detta har två teman skapats för att kunna besvara frågeställningen. Första temat i del 1 är: *digitala verktyg* där vi kan se hur fritidspersonal resonerar kring fördelar och nackdelar med detta. Andra temat i del 1 är: *fysisk aktivitet* där vi kan se hur fritidspersonal resonerar kring fördelar och nackdelar med detta.

6.1.1 Digitala verktyg

Utifrån vårt empiriska material kan vi se hur digitala verktyg kommer till uttryck och vad olika begreppet betyder för respondenterna. Begreppet verkar vara svårt att definiera vad exakt det betyder och innehåller. Här nedan kan vi se två utdrag ur intervjuer med respondent 1 och respondent 2 där vi ställt frågan vad digitala verktyg är för dem.

> **Respondent 1**: Jo du …. Det var en klurig fråga…. Ja men du för mig är det Ipads, dator och kanonen som sitter i taket /…/ Sen så ser jag ju då högtalare som också går att kopplat till mobiltelefoner som då digitala verktyg både högtalare då och mobiltelefoner. Jo men det måste nog vara allt som då jag tycker är då digitala verktyg /…/ Konstigt ändå att det inte finns någon definition i läroplanen vad det är när vi ändå ska arbeta med det men men.

> **Respondent 2**: Väldigt svår fråga. /.../ För att alltså det kan ju vara allt möjligt för jag tycker det är allt från att använda en starboard till att använda liksom en dator en iPad en telefon alltså. /.../. Alltså vi använder oss mycket av starboard det tycker vi är kul.

Utifrån respondenterna 1 och 2 verkar det svårt att definiera vad digitala verktyg är. När båda uttrycker att det var en svår och klurig fråga kan det tolkas som att de inte har någon begriplighet kring digitala verktyg och vad det är för något. I och med att de inte har någon begriplighet blir det därmed omöjligt att ha en hanterbarhet (Thedin Jakobsson, 2014) kring digitala verktyg. När man inte riktigt vet vad ett digitalt verktyg är och vad det innebär blir det därför också svårhanterat.

Andra respondenter verkar tycka att det är lättare att definiera digitala verktyg och nämner verktyg efter verktyg. Vi kan också se att respondenterna utvecklar svaret genom att berätta hur

de använder verktygen och vad det är bra för. I utdragen här nedan ser vi återigen fritidspersonal som svarat på frågan vad de anser är digitala verktyg.

> **Respondent 3**: Jag anser liksom allting som har med…. Typ en dator eller iPad och man får använda det på nåt sätt. Ja kanske använder det för att… för att hjälpa /…/. Jag skulle nog säga om man använder teknologin för att hjälpa en att göra något.
>
> **Respondent 4:** jaa.. det är väl alltså datorer, iPads, mobil, mobiler, ah.

Respondent 3 och respondent 4 uttrycker att digitala verktyg är i materiell form så som iPad och dator. Här påvisar respondent 3 och 4 att de har erfarenhet av vad som är digitala verktyg när de uttrycker sig kring frågan om vad de anser är digitala verktyg. Respondenterna har begriplighet om vad som är digitala verktyg, men visar inte på någon hanterbarhet (Thedin Jakobsson, 2014).

Här nedan redogörs för respondenter som har både begriplighet och hanterbarhet kring digitala verktyg.

> **Respondent 5:** Jag anser att digitala verktyg är just verktyg för att både nå elever men även för att nå olika mål i verksamheten. Att exempelvis låta eleverna filma när de gör olika saker i idrottshallen dels för att de ska se hur de utvecklas det de gör, men även tror att de ska vara mer stimulerande för de. Digitala verktyg är en del av elevernas vardag och att komma in i deras värld är a och o i de flesta sammanhang. För att knyta kontakt med eleverna, för att nå de på deras nivå och för att kunna utveckla de vidare i så många andra ämnen. Digitala verktyg kan användas i skapande, idrott, konfliktlösning och så mycket mer.
>
> **Resondent 6:** Det är alltifrån dokumentation tillsammans med eleverna, det kan vara att vi använder ipadsen till att eleverna dokumenterar och sen gör, använder nåt program som iMovie osv till att göra filmer. Till att.. som vi har jobbat med…programmering, hittills på vårt fritidshem. /…/

I utdraget ovan beskriver respondenterna 5 och 6 att de har begriplighet och hanterbarhet med digitala verktyg. Respondenternas begriplighet ger sitt uttryck genom att de definierar vad de anser är digitala verktyg följt av att en beskrivning hur de används i verksamheten vilket gör att respondenterna visar på hanterbarhet med digitala verktyg (Thedin Jakobsson, 2014).

För att kunna svara ytterligare på frågeställningen hur fritidspersonal uttrycker att de uppfattar digitala verktyg väljer vi att presentera olika utdrag från intervjuer med respondenterna där de svarar på frågor kring vad de anser finns för fördelar och nackdelar med digitala verktyg i verksamheten. De fördelar som visas i intervjuerna är snarlika med varandra och innefattar mycket kring att det används som ett redskap för att få hjälp kring något eller för att få snabb information. Nedanför redogörs två olika inriktningar på frågan om vad de ser för fördelar med att arbeta med digitala verktyg på fritidshem.

> **Respondent 1:** Ja den var svår …. Fördelar som jag anser det är att barnen får utveckla sin digitala kompetens och det ska ju vi som arbeta på fritidshemmet göra men vi har inte kommit dit än på det sättet. /…/
>
> **Respondent 2:** Alltså fördelar tror jag är att man. …. Alltså som det är med allting i världen att vi måste ju förbereda barnen för den utveckling som pågår. …. För att det är mer digitaliserade världen än det var tidigare och hur man kan använda på ett bra sätt vilket jag tycker är jättebra. Verkligen för att barnen ska få en inblick hur det fungerar /…/.

Både respondent 1 och respondent 2 understryker vikten av att utveckla elevernas digitala kompetens och förbereda dem inför framtiden. Enligt Regeringen (2017) ska alla barn utveckla en digital kompetens vilket respondenterna verkar vilja sträva efter i sin verksamhet. Genom att eleverna får möjlighet till att utveckla sin digitala kompetens medför det att det kan skapas en känsla av meningsfullhet (Thedin Jakobsson, 2014) då digitaliseringen är en del av elevernas vardag idag.

Här nedan följer utdrag från intervju med respondent 3 och respondent 4 där de belyser att digitala verktyg kan användas för att samla inspiration och nytt material.

> **Respondent 3:** Ah fördelar som jag sa det är... det underlättar jättemycket. De ger också tips och inspiration till hur man kan göra saker och hitta saker att göra som de inte visste.
>
> **Respondent 4:** Fördelarna är ju att det är alltså det finns ju ändå mycket material. När jag ska leta liksom undervisning eller liksom när jag vill ha inspiration så kollar jag ju alltid på nätet liksom och får inspiration

Båda respondenter uttrycker att digitala verktyg kan användas som ett hjälpmedel för att samla material och hitta tips och inspiration. Utifrån det respondent 3 säger så tolkar vi det som att digitala verktyg används som ett hjälpmedel för både lärare och elever. Respondent 4 uttrycker sig också kring digitala verktyg som ett hjälpmedel, men hänvisar bara till sig själv. Enligt Skolverket (2018) har kommunikationen mellan lärare blivit lättare tack vare internet vilket också medfört att det har underlättat för lärare att kunna delge material och idéer till andra lärare över internet, vilket vi ser att respondenterna verkar ta del av. Då respondent 3 verkar låta eleverna själva söka information via digitala verktyg går det att tolkas som ett informellt lärande där läraren finns i bakgrunden men låter eleverna föra aktiviteten. Utifrån vad respondent 4 uttrycker kan det ses som ett formellt lärande i stället då hen verkar utgå från den egna undervisningen och att det är hen själv som ska söka material och inspiration (Hallström m.fl., 2018).

De nackdelar som uttrycktes kring digitala verktyg i det empiriska materialet var inte de nackdelar vi trodde skulle belysas. Utifrån vad vi tidigare erfarit på VFU-skolor med att digitala verktyg gör eleverna stillasittande, var vi förberedda på att få höra det även här. I utdragen nedan ser vi dock en annan syn på det.

> **Respondent 2:** /.../ När personalen inte är utbildad utan det blir lätt att man här får du en iPad spela vad du vill eller här får du får liksom en speltid. Men då är det också så här vad är syftet med att barn ska få speltid? Vad är tanken med det digitala verktyget? Vad är syftet med att mina barn på min avdelning ska spela exempelvis Fortnite? Vad får mina barn utav det och med tanke på min avdelning och mina barn så vet jag att många av dem jag redan gör det hemma och då tycker jag att det blir lite… fel eller inte fel men jag känner att då erbjuder jag ingenting nytt jag inspirerar inte till någonting nytt om det är det enda som de gör på fritids spelar Fortnite så ska de gå hem och spela Fortnite. /.../.

> **Respondent 5**: /…/ om man inte har tillräckligt med kunskap kring digitala verktyg att man använder det digitala som det är och inte använder det till ytterligare kunskap och utveckling /…/.

Utifrån respondenternas svar kan vi se att när det saknas digital kompetens, så glöms ofta syftet med digitala verktyg bort. Respondenterna har begriplighet (Thedin Jakobsson, 2014) kring vad digitala verktyg är för något och hur det kan användas. Däremot verkar de ha erfarenhet av att fritidspersonal har en begriplighet men saknar hanterbarhet, alltså hur digitala verktyg ska arbetas med i verksamheten. Detta kan leda till att syftet glöms bort.

Nedan följer även en annan nackdel med digitala verktyg som respondent 6 redogör för.

> **Respondent 6:** För ett tag sen, så hade vi ett fågeltema och jag hade förberett QR koder som var länkade till olika informativa fågelfilmer. Och då när man inte har uppkoppling på våra Ipads, för då får vi låna från skolan och så finns det inte den uppkopplingen. /.../. Det optimala är ju att göra det i skogen. Såklart. Men det blev att vi fick göra det inomhus men då såg vi till att vi hade gjort allt det där andra utomhus. /.../.

Här ser vi tydligt att respondenten har både begriplighet (Thedin Jakobsson, 2014) och hanterbarhet då hen berättar om hur de arbetar med QR-koder i verksamheten. Dock försvinner hanterbarheten något eftersom det digitala verktyget inte kan användas utanför skolans område på grund av obefintlig uppkoppling. Resursen försvinner alltså och lämnar respondenten utan hanterbarhet. Dock ska lärandet enligt Skolverket (2018) inte bara ske innanför skolans väggar då bland annat den digitala kompetensen sker överallt.

6.1.2 Fysisk aktivitet

Utifrån vårt empiriska material kan vi se hur fysisk aktivitet kommer till uttryck och vad olika begreppet betyder för respondenterna. Här nedan följer utdrag ur intervjuer där vi ställt frågan vad respondenterna anser fysisk aktivitet innebär.

> **Respondent 2**: /…/. Så att jag tycker att så länge barnen leker så är det ju rörelse det är fysisk aktivitet vilket jag tycker är väldigt viktigt. /…/.

> **Respondent 4**: /…/ det är ju rörelse tänker jag. Att man rör å sig, och det ingår ju även i fri lek och även i styrd lek tänker jag.

Båda respondenter uttrycker rörelse och lek som en del i fysisk aktivitet. Om man utgår från Lgr11 (2019) är rörelse och lek två delar av fysisk aktivitet. Respondent 4 uttrycker sig om fri lek och styrd lek och att det ingår i den fysiska aktiviteten. Detta går hand i hand med Hallströms m.fl. (2018) perspektiv om formellt och informellt lärande som vi redogjort för tidigare i arbetet. Här nedan följer ytterligare citat som i stället visar hur fritidspersonal tydligare uttrycker sig kring hur de arbetar med fysisk aktivitet i vardagen.

> **Respondent 1:** Utomhus där springer barnen ju runt och leker och det är också en fysisk aktivitet som inte är planerad av oss lärare, men om vi då tar initiativet att starta upp dansstoppet då blir det ju också fysisk aktivitet och rörelse utomhus som är planerad.

> **Respondent 6:** Jag tänker att det är i vardagen /…/ Vi ska ut på cykelutflykt imorgon… vi är och åker skridskor och vi har väldigt mycket rörelse inplanerat. Men fysisk aktivitet är som nu om en liten stund, då ska jag ut med barnen i skogen och det är en fysisk aktivitet. /…/ Sen har jag tänkt när vi planerar så är det ju bara dagliga… mest det vardagliga /…/ Det jag tänker på att jag har det som bas men vi planerar också fysiska aktiviteter såsom fritidsgympa, skridskoåkning och så vidare och så vidare. Så att det är det. Men vi jobbar för att det ska bli till en livsstil för eleverna och just det här att forskning pekar på att barn är mer stillasittande idag.

Respondenterna ovan verkar säkra på vad fysisk aktivitet innebär för dem och hur de arbetar med det i verksamheten. Respondenterna uttrycker sin begriplighet kring vad fysisk aktivitet innebär genom att de beskriver hur de arbetar med det och vad de använder för material. Om respondenterna inte hade haft begriplighet om fysisk aktivitet skulle de inte arbeta som de gör med fysisk aktivitet i sin verksamhet som de beskriver (Thedin Jakobsson, 2014). Vi kan också se att respondent 6 berättar att de strävar efter att jobba med fysisk aktivitet i vardagen och att det ska bli en livsstil för eleverna. Detta tolkar vi som att de arbetar utifrån ett hälsofrämjande perspektiv där olika friskfaktorer byggs upp för att gynna lärandet (Skolverket, u.å.).

För att kunna svara ytterligare på frågeställningen hur fritidspersonal uttrycker att de uppfattar fysisk aktivitet väljer vi att presentera olika utdrag från intervjuer med respondenterna där de svarar på frågor kring vad de anser finns för fördelar och nackdelar med fysisk aktivitet i verksamheten. Fördelar som nämndes var framför allt att det var bra för hälsan men även att det fanns forskning som påvisade att fysisk aktivitet var bra för barn och ungdomars utveckling.

> **Respondent 3**: /…/ det finns forskning på det också som visar att om de rör på sig blir det mycket bättre för dem. /…/.

> **Respondent 4:** Alltså fördelarna är ju att man får ut sin energi, koncentrera sig bättre, tycker det är väldigt roligt att ha idrott. /.../.

> **Respondent 5:** Fysisk aktivitet är både bra för kropp och själ. Eleverna kan lära sig så mycket genom fysiska aktiviteter. Exempel i olika lekar så kan de träna samarbete, socialt, samspel, träna på respekt och så vidare. … Sen att rörelse är positivt för både inlärning och för hjärtat är också viktigt. … Sen måste det ju självklart finnas en balans mellan aktivitet och vila med.

Den gemensamma nämnaren för respondenterna 3, 4 och 5 är att fysisk aktivitet knyter an till en god hälsa vilket också går hand i hand med det hälsofrämjande perspektivet (Skolverket, u.å.). Respondent 5 uttrycker att eleverna kan lära sig mycket genom fysiska aktiviteter, vilket vi kan se i KASAM och komponenten meningsfullhet. Om eleverna får intresse för fysisk aktivitet och därmed skapar en bättre hälsa och fysik kan det leda till att de kan och vågar pröva nya saker vilket i sig kan skapa en känsla av meningsfullhet (Thedin Jakobsson, 2014).

I vårt empiriska material var det endast en respondent som uttryckte att det fanns nackdelar med fysisk aktivitet vilket vi kan se i citatet här nedan.

> **Respondent 2:** /.../. Det kan ibland vara svårt att avväga mellan vad som kan bli en idrottslektion och vad som är en fritidsverksamhet. För att det inte ska bli för likt skola det ska inte bli så skolaifierat när man håller på med rörelse för då kommer många barn att sluta tror jag. /.../.

Respondent 2 uttryckte att fysisk aktivitet på fritidshemmet lätt övergår till idrottsundervisning vilket kan göra att elever som inte finner fysisk aktivitet meningsfullt väljer att avstå från att delta i den fysiska aktiviteten. Utifrån KASAM:s komponent meningsfullhet formas den genom erfarenheter man är med om under livets gång. Det som utmärker meningsfullhet är just att individen känner positiv förväntan och ett intresse. Om eleven sedan tidigare har negativ erfarenhet av fysisk aktivitet kan meningsfullheten försämras då elevens erfarenhet är negativa vilket kan leda till att meningsfullheten formas utav den negativa erfarenheten.

6.2 Del 2

I första delen redovisade vi hur fritidspersonalen uppfattade digitala verktyg och fysisk aktivitet i verksamheten. I del 2 kommer frågeställningen ”hur arbetar fritidspersonal med digitala verktyg i verksamheten för att stimulera elevernas fysiska aktivitet?” att besvaras. Det empiriska materialet består av sex semistrukturerade intervjuer och utifrån detta har tre teman skapats för att kunna besvara frågeställningen. Första temat i del 2 är: *Arbetssätt*, hur fritidspersonal arbetar med digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet. Andra temat i del 2 är: *Svårigheter*, alltså vilka svårigheter som fritidspersonalen uppger finns med att arbeta med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet. Tredje temat är: *Möjligheter*, alltså vilka möjligheter som fritidspersonalen uppger finns med att arbeta med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet.

6.2.1 Arbetssätt

I vårt empiriska material framkom det många olika arbetssätt som fritidspersonalen uttrycker att de arbetar på med digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet. Här nedan strukturerar vi upp vad respondenterna uttrycker.

> **Respondent 3:** Här finns det uppgifter och såhär ser kartan ut. Här är fyrer och så kan man gå runt, pyramid här. Så då är tanken att om de gör uppgifterna, till exempel ”bygg en koja”. /…/. Tanken är då att de ska gå ner till gympasalen och bygga upp en koja så vi tillsammans bygger upp en koja, och när de har gjort det så får dem ett litet pris, ett litet klistermärke, ah ni förstår. Nu när man spelar så kan man vinna saker, typ skins,

> vinna småsaker som inte egentligen betyder nåt men det gör att det är kul att fortsätta spela så på så sätt hoppas vi motivera dem till att göra saker. /…/.
>
> **Respondent 4**: Jo men då hade vi såna såhär sporter, såhär Wii sport liksom. Då var det bowling, badminton, tennis eller vad det heter, alla olika sporter, så dem fick prova på.
>
> **Respondent 6:** Vi har jobbat med…programmering /…/ på vårt fritidshem. Då var vi testpanel för ett läromaterial som hette ”Hey Ruby”. /…/. Man samverkar med rörelse i det här ..för att barnen exempel… jag kan ta ett exempel. I det här läromedlet så finns det då olika karaktärer som barnen ska gestalta. Det är en del som vi har jobbat med och just att förstå programmering /…/.

Utifrån vad respondenterna uttryckt i citaten ovan kan vi se att den gemensamma nämnaren är att de arbetar för att aktivera eleverna fysiskt genom digitala verktyg. Det som skiljer respondenterna åt är de olika arbetssätten de gör detta på. Respondent 3 och 6 fokuserar på byggande och konstruktion medan respondent 4 har sitt fokus på rörelse som aktivitet. Vi tolkar det som att respondent 4 arbetar med så kallade exergames vilket Mechbach m.fl. (2013) belyser dessa interaktiva tv-spel kan användas i syfte att främja rörelse, vilket också går hand i hand med det hälsofrämjande perspektivet (Skolverket, u.å.). Eftersom tv-spel har en stor del i barn och ungas vardag idag kan det med fördel användas i syfte att få dem intresserade för fysisk aktivitet. Detta i sin tur kan leda till en positiv erfarenhet av fysisk aktivitet som gör att de skapar ett intresse och kan känna meningsfullhet. En känsla av meningsfullhet är också en viktig komponent i KASAM som Thedin Jakobsson (2014) redogör för.

Nedan presenteras tre andra citat om hur fritidspersonal arbetar med digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet.

> **Respondent 5:** Ja exempel Just dance, eller filmskapande där de spelar in när de gör olika danser och sen redigerar filmerna /…/.
>
> **Respondent 1:** Det var det jag sa innan med Just dance, att man rör sig till musik genom att härma rörelserna på skärmen. Då blir det ju fysisk aktivitet med ett digitalt verktyg …. Sen har vi ju då dansstoppet också både utomhus och i idrottshallen.
>
> **Respondent 6:** /…/. Just på mitt /…/ fritidshem att jobba hälsofrämjande och med mycket rörelse då har vi anmält oss till något som heter ”stjärna på skidor”. /…/ man utmanas gentemot olika elitidrottare som gör olika rörelser bland annat och så utmanas eleverna i detta. /…/. Så en del i ”stjärna på skidor” var ”alla på snödansen”. Och då fanns det en video som var inspelad där elever hade gjort en dans som hette ”alla på snödansen” och vi gjorde den med våra barn och det… Just förutbestämda rörelser det är också det just att kunna söka, det är lite av Just dance. Man tittar på någon annan person och gör likadant, härma efter och faktiskt /…/ till slut få det till en snygg rörelse och en snygg dans tillsammans. /…/.

Det som respondenterna har gemensamt är att alla arbetar med dans och rörelse genom digitala verktyg, i dessa fall med Just dance eller stjärna på skidor. Respondent 6 uttrycker att de arbetar hälsofrämjande i sin verksamhet vilket vi tolkar att övriga respondenter också gör genom Just

dance. Att arbeta med Just dance som en kontinuerlig aktivitet för eleverna kan ses som hälsofrämjande. Detta för att aktiviteten integrerar den dagliga pedagogiken i skolan för en god hälsa (Skolverket, u.å.). Om inte fritidspersonalen hade arbetat utifrån elevernas intresse hade det varit svårt att införa aktiviteter som lockar dem till fysisk aktivitet. Det blir lättare att arbeta hälsofrämjande när personalen utgår från elevernas behov och intressen.

6.2.2 Svårigheter

Ur vårt empiriska material framkom det olika svårigheter som fanns i att arbeta med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet. De svårigheter som framkom presenteras här nedan i två olika block. I första blocket presenteras brist på kompetens medan det i andra blocket presenteras ekonomi.

För att få svar på vad fritidspersonalen uppger påverkar deras arbete med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet ställde vi frågor kring digital kompetens och om de ansåg sig ha den rätta kompetensen. Här nedan uttrycker respondenterna brist på digital kompetens.

> **Respondent 2:** Det tycker jag inte. /…/. Vi är ju utbildad personal men det är många som är lite äldre generation än vad jag själv är. /…/. De är alltså 45 och uppåt och sen har vi mig som är 28 så då är det väldigt stort glapp mellan oss vilka utbildningar vi har gått /…/.

> **Respondent 5:** Just när det kommer till fysisk aktivitet och digitala verktyg skulle jag absolut vilja ha mer kompetens. Jag skulle nog säga att digitala verktyg över lag är ett av de ämnen på fritids där nästan alla behöver mer kompetensutveckling.

Respondent 2 uttrycker att bristen på digital kompetens beror dels på åldersskillnad, dels på vilken utbildning man har gått, medan respondent 5 trycker mer på att nästan alla inom verksamheten behöver mer digital kompetens. Alla samhällsmedborgare ska enligt Digitaliseringsrådet (2018) ansvara för att utveckla sin egen kompetens när det kommer till digitala verktyg utifrån sina egna förutsättningar och vara insatt i den digitala utvecklingen vilket gör att vi finner det något märkligt att det är just den digitala kompetensen som sätter stopp för fritidsverksamheten.

Här nedan redogörs för vad respondent 1 och respondent 2 uttrycker och vi kan se att ekonomi var en gemensam nämnare för vad respondenterna uttryckte var svårt i verksamheten.

> **Respondent 2:** Nej. Alltså vi har ju önskat vi idrottslärare att…kanske få upp någon projektor, alltså en starboard någonting sånt så vi hade kunnat vara oss utan. Men det är ju totalt nej på grund av pengar. Jättetråkigt.

> **Respondent 1:** Det handlar om den ekonomiska frågan. Att det inte finns pengar att köpa materialet som behövs för att utföra geocaching, vilket är synd.

Det vi kan se utifrån respondenternas svar är att bristen på pengar är det som hindrar dem från att arbeta i verksamheten på det arbetssätt de önskar. Respondenterna har en begriplighet kring vad digitala verktyg är för något och de vet också hur de vill arbeta med det, alltså har de en

hanterbarhet av det. Däremot uttrycker båda respondenter att ekonomin sätter stopp för dem, vilket även tar bort hanterbarheten från dem då resurserna inte finns (Thedin Jakobsson, 2014).

6.2.3 Möjligheter

I vårt empiriska material blev det tydligt för oss att respondenterna såg möjligheter med att arbeta med digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet. Respondenterna uttryckte att de då fick möjlighet att motivera och inkludera stillasittande elever till att vara fysiskt aktiva.

> **Respondent 5:** Den största fördelen tror jag är att man kan nå elever som är stillasittande och gillar dator och sånt och även få dessa elever att röra på sig för de tycker det blir mer intressant när digitala verktyg är inkopplade.

> **Respondent 3:** Jag ser massa positiva saker, det är en ny gamechanger, alltså jag tror verkligen på att det är ett nytt steg att gå för /…/ jag tycker det är lite sorgligt att eleverna hellre vill sitta hemma och spela tv spel än att vara här /…/. Men jag tror också på att om man tar digitalt verktyg och fysisk aktivitet att man kan få det mycket roligare. Och då kan man motivera eleverna /.../.

Det respondenterna har gemensamt är att de vill inkludera elevernas digitala intresse och på så vis motivera eleverna till att vara fysiskt aktiva. Eleverna ska enligt Lgr11 (2019) ges möjlighet att uppleva rörelseglädje vilket respondenterna verkar utgå från. Rörelseglädje kan bidra till ett intresse för att vara fysisk aktiv. Utifrån ett hälsofrämjande perspektiv skulle detta kunna vara en bra utgångspunkt för att lyckas integrera fysisk aktivitet i vardagen, som till slut kan leda till att elevernas självkänsla stärks och de blir mer motiverade till rörelse (Skolverket, u.å.).

7 Diskussion

I detta avslutande kapitel diskuteras studiens resultat och analys. Inledningsvis för vi en resultatdiskussion i relation till studiens syfte och den kunskap som genererats i tidigare forskning. Resultatdiskussionen delas in i del 1 och del 2 för att det ska bli lättare kunna förstå sammanhanget med resultat och analys-kapitlet där vi delat in analysen i två delar. Detta kapitel efterföljs av en metoddiskussion där resultatet diskuteras i relation till den metod som valts i studien. Avslutningsvis redogörs för implikationer för den pedagogiska praktiken, förslag på fortsatta studier samt slutkommentarer.

7.1 Resultatdiskussion

Syftet med studien är att undersöka hur fritidspersonal uttrycker att de arbetar med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet och vad fritidspersonalen uppger påverkar deras arbete.

- Hur uttrycker fritidspersonal att de uppfattar digitala verktyg och fysisk aktivitet i verksamheten?
- Hur arbetar fritidspersonal med digitala verktyg i verksamheten för att stimulera elevernas fysiska aktivitet?

7.1.1 Del 1

I del 1 under kapitlet resultat och analys kan vi se att vi utifrån respondenternas utlåtande fått svar på frågeställningen ”hur fritidspersonal uttrycker att de uppfattar digitala verktyg och fysisk aktivitet i verksamheten?”

Resultatet visar att vissa respondenter uttrycker att det var svårt att definiera vad digitala verktyg är för något, medan andra uttrycker sig om att digitala verktyg är datorer, mobiler och andra tekniska materiella saker. Resultatet visar också att vissa respondenter såg digitala verktyg som ett hjälpmedel i verksamheten. I resultatet framgår det att alla respondenter uttryckte sig både positivt och kritiskt till användning av digitala verktyg. Respondenterna uttryckte att de såg digitala verktyg som ett hjälpmedel att nå olika lärandemål i fritidshemmet och såg många möjligheter att använda digitala verktyg i verksamheten. När respondenterna i stället uttryckte sig negativt till användandet av digitala verktyg utgick de från sina egna erfarenheter av att syftet ofta glömdes bort av kollegor. Vi förstår det som att syftet glöms bort på grund av att digital kompetens saknas bland fritidspersonalen. När personalen saknar kompetens försvinner också hanterbarheten (Thedin Jakobsson, 2014) kring digitala verktyg. Vi väljer att lyfta TPACK-modellen (Skolverket, 2018) som kan vara ett bra alternativ att förhålla sig till om den digitala kompetensen är bristfällig på verksamheten. Vi tolkar modellen som en bra inkörsport till att börja använda digitala verktyg i undervisningen då den ger förslag på hur du kan lägga upp arbetet och vilka delar som bör vara med. TPACK-modellen tror vi passar bra i det arbetslag där personalen besitter olika styrkor och kan hjälpa varandra framåt tack vare detta. Hanterbarheten (Thedin Jakobsson, 2014) verkar saknas hos många av respondenternas kollegor vilket gör det svårt att arbeta med digitala verktyg.

Resultatet visar att respondenterna verkar säkra på vad fysisk aktivitet innebär för dem. Det mest genomslående var att rörelse ansågs som en del i fysisk aktivitet. Vi kunde också se att

respondenterna uttryckte sig om fysisk aktivitet som att det sker konstant i vardagen. Det intressanta var den respondent som skiljde sig från resten genom att hen uttrycker att den fysiska aktiviteten lätt kan bli ”skolafierat” och att fritidsverksamheten hamnar lite i skymundan. Elever som har en negativ erfarenhet av idrott som ämne kan därför tappa motivation och intresse för att vara fysisk aktiv. Detta kan leda till att meningsfullheten (Thedin Jakobsson, 2014) försvinner för eleven och väljer att inte delta. Ur vårt empiriska material kan vi se att respondenterna uttryckte sig positivt till fysisk aktivitet, då det bland annat var bra för ”kropp och själ”. Detta tycker vi är intressant att diskutera i relation till hälsa. Enligt Lgr11 (2019) är hälsa en del av den fysiska aktiviteten i fritidshemmet då eleverna ska få förståelse för hur bland annat deras livsstil kan påverka deras hälsa. Ur ett hälsofrämjande perspektivet kan man se att elever som är fysiskt aktiva oftast presterar bättre i kunskapsmätningar och har för det mesta bättre psykisk hälsa (Skolverket, u.å.).

7.1.2 Del 2

I del 2 under kapitlet resultat och analys kan vi se att vi utifrån respondenternas utlåtande fått svar på frågeställningen ”hur arbetar fritidspersonal med digitala verktyg i verksamheten för att stimulera elevernas fysiska aktivitet?”

Resultatet visade att samtliga respondenter arbetar med digitala verktyg för att stimulera elevernas fysiska aktivitet i verksamheten. Det som skiljer respondenterna åt är de olika arbetssätt som detta utförs på. Det vanligaste som respondenterna uttryckte var att använda dans och rörelse som en aktivitet genom digitala verktyg. Detta belyser Lgr11 (2019) att fritidshemmet ska arbeta med, där det står beskrivet att elever ska få uttrycka sig genom olika estetiska uttrycksformer. Andra arbetssätt som framkom var exergames, programmering samt ett arbetssätt som hade fokus på byggande och konstruktion. Utifrån respondenternas svar får vi uppfattningen om att de har en begriplighet och en hanterbarhet när det kommer till digitala verktyg i sampel med fysisk aktivitet (Thedin Jakobsson, 2014).

I tidigare kapitel om resultat och analys kan vi se att respondenterna uttrycker vissa svårigheter kring användningen av digitala verktyg för att stimulera elevernas fysiska aktivitet. I det empiriska materialet framgick att fritidshem gärna arbetar med digitala verktyg för att aktivera eleverna fysiskt. Det verkade dock vara något som var svårt att faktiskt genomföra, ofta på grund av bristande kompetens och pressad ekonomi. En bristande kompetens och pressad ekonomi verkar vara återkommande då vi sett detta även i tidigare forskning. Mechbach m.fl. (2013) visar i sitt studieresultat på att anledningen till att många lärare väljer att inte använda sig av digitala verktyg i sin undersving beror dels på en osäkerhet kring deras egen digitala kompetens och dels på grund av att digitala verktyg ofta är för dyrt att köpa in till skolan. Just den bristande kompetensen och den pressade ekonomin var något vi reagerade på och såg som återkommande i de flesta intervjuer. Detta blir direkt problematiskt då den digitala kompetensen är avgörande för att kunna bevara välfärden (Digitaliseringsrådet, 2018) som också står nämnt under kap. 2.2. Utan resurser till att utföra digitala fysiska aktiviteter försvinner också personalens hanterbarhet (Thedin Jakobsson, 2014) och arbetet med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet kan gå förlorad. Dessutom står det i Lgr11 (2019) att eleverna ska ges möjlighet att utveckla förmågan att använda digital teknik och därigenom utveckla sin digitala kompetens vilket blir svårt att behandla om personalen inte sitter på någon digital kompetens. När fritidshemmen dessutom sitter på en stram budget blir det desto svårare att ens få möjlighet till att utveckla den digitala

kompetensen. Det blir då svårt för personalen att få tillgång till kompetensutveckling i området och det blir svårt för verksamheten att köpa in det material som krävs för att personal och elev ska kunna utveckla den digitala kompetensen. Detta går rakt emot vad likvärdighet står för, dessutom när det enligt Skolverket (2018) endast är en dryg fjärdedel bland alla elever i grundskolan som har tillgång till digitala verktyg till samtliga. Regeringen (2017) införde övergripande mål för den nationella digitaliseringsstrategin för att kunna nå likvärdighet, där ett av målen är att alla barn och elever ska utveckla en adekvat digital kompetens. Detta blir såklart svårt att nå om inte ens personal på skola och fritidshem har den digitala kompetensen.

I analys av intervjuerna framkom att alla respondenter var positiva till att använda digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet i sin undervisning och såg många möjligheter med detta. Respondenterna uttryckte att med digitala verktyg i kombination med fysisk aktivitet har de möjlighet att motivera och inkludera eleverna som har ett digitalt intresse, att vilja vara med i fysiska aktiviteter. Detta tycker vi är intressant att diskutera i relation med inkluderings- och tillgänglighetsperspektivet som Skolverket (2019) lyfter om fysisk aktivitet. När fritidspersonalen använder digitala verktyg i fysisk aktivitet blir den fysiska aktiviteten tillgänglig och inkluderar elever som både har intresse och inte intresse för det digitala. Enligt Lgr11 (2019) ska fritidshemmet ta sin utgångspunkt i elevernas intressen. Digitaliseringen är ett faktum i barn och ungas vardag idag, vilket gör det viktigt att föra in digitala verktyg i verksamheten. Vi utgår från att eleverna har en begriplighet kring vad digitala verktyg är för något, och det blir då lättare för personalen att utmana elevernas hanterbarhet kring digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet. Elevernas hanterbarhet bör utmanas och motiveras för att kunna känna meningsfullhet. När digitala verktyg sätts in i fysiska aktiviteter kan eleverna bli motiverade och känna meningsfullhet till att vara fysiskt aktiva (Thedin Jakobsson, 2014).

7.2 Metoddiskussion

Då semistrukturerade intervjuer valdes som kvalitativ metod blev det lättare att gå in på djupet med intervjuerna och intervjusamtalet kändes också naturligt i och med att följdfrågor kunde ställas vilket gjorde att samtalet kunde ta en helt annan väg (Stukát, 2019). Genom denna metod var det lättare för respondenten att få tala fritt vilket gjorde att de kunde utveckla sina svar och förtydliga sina resonemang under samtalets gång. Dock ställde detta höga krav på oss som intervjuledare och forskare då det genom semistrukturerade intervjuer blir svårare att hålla sig inom ramen för vårt arbete. Inför varje intervju delades frågorna ur intervjuguiden upp så att det fanns ett delat huvudansvar för varje intervju. Genom att arbeta på detta sätt var vi väl förberedda inför varje intervju, men det kan också ha bidragit till att samtalet inte flöt på lika bra som det annars hade gjort med spontana frågor. Med spontana frågor hade ett mer naturligt samtalsklimat kunnat ske, men det hade även blivit svårare för oss som oerfarna forskare att få svar på de frågor vi önskade. En svaghet är just det att vi är oerfarna forskare. Vi har knappt någon tidigare kunskap eller erfarenhet av att intervjua som ju bidrar till att studien kanske tappar information från våra respondenter som vi annars hade kunnat få fram med en mer avancerad intervjuteknik.

Ganska snabbt skedde en överenskommelse oss forskare emellan om att intervjuerna skulle ske i olika fritidshem med fritidspersonal. Detta dels på grund av Covid-19 som gör att det blir svårt att intervjua barn på plats eller utföra en observationsstudie. Hade intervjuerna kunnat göras på plats samtidigt som vi kunnat observera hade det blivit ett mer tillförlitligt resultat då det hade

gått att koppla intervjusvar med observationer. Genom att inte vara på plats på de olika fritidshemmen missas barnens perspektiv som annars hade kunnat bli ett intressant inslag i studien. En av studiens styrkor är att den intervjuade personalen kommer från olika fritidshem vilket ger en bredare syn och större tillförlitlighet. Däremot har studien endast sex olika respondenter vilket kan ha dragit ner tillförlitligheten i stället. Tanken från början var att använda oss av ett snöbollsurval (Alvehus, 2019) för att först få kontakt med en pedagog som sedan kunde skicka oss vidare till någon annan som besitter mer av den kunskap vi var ute efter. Då tiden inte fanns valdes att inte arbeta utefter denna metod men vi lyckades ändå få tag på personer som var väldigt relevanta för vår studie. Det hade dock varit kul att intervjua personal som verkligen fokuserat sig på området, alternativt haft fler personer att intervjua som då också hade stärkt tillförlitligheten. Valet att göra en kvalitativ metod var enkelt då vi ansåg att det skulle ge oss en mer nyanserad bild av det vi frågar efter. Hade i stället en kvantitativ metod valts med en enkätstudie i stället hade detta gett en större bredd då fler personer kunnat användas, men det hade också givit ett mindre djup vilket inte var intressant för studien. Med en kvantitativ metod hade nuvarande syfte och frågeställningar inte kunnat användas då vi strävar efter en språklig kommunikation med nyanserade svar. Med kvantitativ metod hade inte detta varit möjligt då svaret inte kan mätas. Fritidshem valdes oberoende av ort eller typ av skola då det inte var studiens fokus. Hade i stället fokus varit på vilken typ av skola som intervjuas, hade kanske resultatet sett annorlunda ut. I slutet av arbetet valdes teman att arbeta med för att kunna skala ner intervjuerna och på så sätt få syn på detaljer som kunde bidra vidare i resultat- och analysdelen.

7.3 Implikationer för den pedagogiska praktiken

Utifrån studiens resultat känner vi att vi lyckats motbevisa kommentaren om att dagens teknik är orsaken till att många barn blir stillasittande zombies, vilket vi hört i både personalrummet, bland vårdnadshavare och andra vuxna. Vi vill utifrån denna studie förmedla att barns stillasittande inte behöver bero på det digitaliserade samhället. Dagens teknik, med alla de digitala verktyg det innebär, kan med fördel i stället användas som en motivation till rörelse för både barn och vuxna. Utifrån de svar vi erhållit kan vi se att fritidspersonal uttrycker sig positivt till digitala verktyg, då särskilt i kombination med fysisk aktivitet. Det vi däremot också kan se är att det finns brister i Lgr11 (2019) kring huruvida skolan och fritidshemmet ska arbeta med digitala verktyg. Det blir dubbelmoral när vi läser ur Lgr11 (2019) att vi ska sträva efter ett visst arbetssätt, men inte har möjlighet till det på grund av bristande kompetens och en pressad ekonomi.

Studien hoppas vi kan leda till ett ökat fokus kring den digitala världen och på så sätt skapa rum för fler diskussioner kring skolans och fritidshemmets kompetensutveckling. Vad vi kan se i studien är det bristen på den digitala kompetensen och den pressade ekonomin som är de största hindrena kring varför inte fler arbetar med digitala verktyg i kombination med fysisk aktivitet i fritidshemmet. Det är dock den digitala kompetensen som regeringen vill att varje samhällsmedborgare bör skaffa sig.

7.4 Förslag på fortsatta studier

Då det varit problematiskt att finna tidigare forskning kring digitala verktyg i kombination med fysisk aktivitet i verksamheten är förhoppningen att fler får upp intresse för området så att mer forskning görs. Vi har heller inte lyckats hitta några longitudinella studier kring hur digitala

verktyg i kombination med fysisk aktivitet påverkar barn och unga under en längre period vilket hade varit intressant att se.

Ytterligare hade det varit intressant att forska kring huruvida resultatet hade blivit annorlunda om man jämför kommunala skolor med privatskolor alternativt olika socioekonomiska områden. Utöver detta har studien även skapat nyfikenhet kring rekreation och vila som det står i Lgr11 (2019) att fritidshemmet ska erbjuda eleverna. Rekreation och vila går under begreppet hälsa och välbefinnande i Lgr11 (2019) vilket öppnar upp för många frågor och dessutom möjligheter. Vi tror på att digitala verktyg kan ha en stor positiv inverkan även på rekreation och vila så länge personalen har rätt kompetens för det och vet hur det ska arbetas med för att få rätt resultat.

7.5 Slutkommentar

Avslutningsvis vill vi med denna studie trycka på vikten av att stimulera och motivera elever i skola och fritidshem till fysisk aktivitet. Vi hoppas kunna uppmuntra och inspirera personal i fritidshem till att våga ge sig in i den digitala världen för att tillsammans motbevisa att teknologin inte gör eleverna till stillasittande zombies. Med studien och dess resultat kan vi se att det finns olika möjligheter och arbetssätt kring digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet som inte alltid kräver den nyaste och mest komplicerade utrustningen. Fysisk aktivitet har alla kunskap om, varje steg du tar är rörelse. Digitala verktyg är ett nytt ”påfund” vilket gör att det kan vara svårt för vissa att lära sig och ta till sig. Med hjälp av fysisk aktivitet kan digitala verktyg kännas mindre främmande och ge dig en knuff i rätt riktning och vice versa.

Låt inte bristen på digital kompetens, pressad ekonomi och brist på planeringstid hindra dig från att pröva, utmanas och utvecklas!

8 Referenser

Ahrne, G., & Svensson, P. (2018). Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I G. Ahrne, P. Svensson. (Red). *Handbok i kvalitativa metoder*. (8-16). (2:uppl.). Liber AB.

Alvehus, J. (2019). *Skriva uppsatts med kvalitativ metod*. (2:uppl.). Liber AB.

Battista, R A., & West, S T. (2017). The use of Geocaching as a Form of Physical Activity in Youth. *American Journal of Health Education, 49*(3). 1-8. https://doi.org/10.1080/19325037.2018.1428700

Braun. V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Pychology, 3*, 77-101. https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa

Bryman, A. (2013). *Samhällsvetenskapliga metoder*. (2:uppl.). Liber AB.

Denscombe, M. (2021). *Forskningshandboken: För småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna.* (4:uppl.). Studentlitteratur AB.

Digitaliseringsrådet. (2018). *En lägesbild av digitalkompetens*. https://digitaliseringsradet.se/media/1213/lagesbild_digitalkompetens_slutversion_utanappendix.pdf

Engström, L-M. (2013). *Smak för motion: Fysisk aktivitet som livsstil och sociala aktör.* (2:uppl.). Liber AB.

Eriksson-Zetterquist, U., & Ahrne, G. (2018). Intervjuer. I G. Ahrne, G. Svensson. (Red). *En handbok i kvalitativa metoder*. (34-54). (2:uppl.). Liber AB.

Folhälsomyndigheten. (2019). *Barn och ungas rörelsemönster. Resultat från objektivt uppmätt fysiskt aktivitet, Skolbarns hälsovanor 2017/2018*. Folhälsomyndigheten. https://www.folkhalsomyndigheten.se/publicerat-material/publikationsarkiv/b/barns-och-ungas-rorelsemonster/?pub=60058

Hallström, J., Jansson, M., Simonsson, M., & Gryber, P. (2018). Teknik i fritidshem i fritidshem – mellan omsorg och utbildning. *Naturvetenskapernas och teknikens, 2*. 45-50. http://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1192124/FULLTEXT01.pdf

Larsen, A. K. (2009). *Metod helt enkelt: introduktion till samhällsvetenskaplig metod*. Gleerups Utbildning AB.

Larsson, H. (2016). *Idrott och hälsa- igår, idag, i morgon*. Liber AB.

Läroplanen för grundskola, förskoleklass och fritidshemmet: Reviderad 2019. (2019). Skolverket.

Meckbach, J., Almqvist, J., Gibbs, B., Quennerstedt, M., & Öhman, M. (2013). Idrottslärare vill ha tv-spel på lektionerna. *Svensk idrottsforskning, 3*, 39-43. https://www.idrottsforskning.se/wp-content/uploads/2014/04/Idrottslarare-tvspel-lektionerna.pdf

Nationalencyklopedin. (u.å.). Kvalitativ metod. I *Nationalencyklopedin*. Hämtad 2021, 6 april från https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/kvalitativ-metod

Nyberg, M., & Tidén. (2002). Hur rörelsekompetenta är dagens barn och ungdomar? *Svensk idrottsforskning, 3*, 21-26. https://centrumforidrottsforskning.se/wp-content/uploads/2014/04/Rorelsekompetenta-barn-ungdomar.pdf

Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven Myths About Young Children and Technology. *Childhood Education, 89*(1), 27-33. https://doi.org/10.1080/00094056.2013.757490

Regeringsbeslut U2017/04119/S. Regeringen beslutar om nationell digitaliseringsstrategi för skolväsendet. https://www.regeringen.se/informationsmaterial/2017/10/regeringen-beslutar-om-nationell-digitaliseringsstrategi-for-skolvasendet/

Rennstam, J., & Wästerfors, D. (2018). Att analysera kvalitativt material. I G. Ahrne, P. Svensson. (Red). *Handbok i kvalitativa metoder*. (220-236). (2:uppl.). Liber AB.

Rohlin, M. (2013). *Teori som praktik i fritidshemmet*. (Red). Gleerups Utbildning AB.

SFS 2010:800. *Skollagen.* https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/skollag-2010800_sfs-2010-800

Skolverket. (u.å., 31 maj). *Hälsofrämjande perspektiv i förskolan och skolan*. https://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning-och-utvarderingar/artiklar-om-forskning/halsoframjande-perspektiv-i-forskolan-och-skolan

Skolverket. (2014). *Skolverkets allmänna råd med kommentarer: Fritidshemmet*. Elanders Sverige AB. https://www.skolverket.se/getFile?file=3301

Skolverket. (2016). *Fritidshemmet -ett kommentarmaterial till läroplanens fjärde del.* Elanders Sverige AB. https://www.skolverket.se/getFile?file=3720

Skolverket. (2017). *Få syn på digitaliseringen på grundnivå -Ett kommentarmaterial till läroplanen för förskoleklass, fritidshem och grundskoleutbildning*. Elanders Sverige AB. https://www.skolverket.se/getFile?file=3783

Skolverket. (2018). *Digitalisering i skola -möjlighet och utmaningar*. Elanders Sverige AB. https://www.skolverket.se/download/18.6bfaca41169863e6a65d438/1553968018488/pdf3971.pdf

Skolverket. (2019). *Hälsa för lärande -lärande för hälsa*. Elanders Sverige AB https://www.skolverket.se/download/18.2a23c2b1698641e369530/1569845934609/pdf4071.pdf

Stukát, S. (2011). *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. (2:uppl.). Studentlitteratur AB.

Thedin Jakobsson, B. (2014). Att undervisa i hälsa. I H. Larsson, , J. Meckbach (Red). *Idrottsdidaktiska utmaningar*. (176-192). Liber AB.

Vetenskapsrådet. (2002). *Forsknings Principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. https://www.vr.se/download/18.68c009f71769c7698a41df/1610103120390/Forskningsetiska_principer_VR_2002.pdf

World Health Organization. (2020). *WHO Guidelines on physical activity and sedentary behavior*. https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/336656/9789240015128-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y

9 Bilagor

9.1 Bilaga 1

Informationsbrev

Hej!

Vi heter Johanna Dahlberg och Emma Palmgren och läser Grundlärarprogrammet inriktning lärare i fritidshem vid Göteborgs Universitet. Vi skriver just nu vårt examensarbete om digitala verktyg och fysisk aktivitet i fritidshemmet. Vi letar efter fritidshemspersonal att intervjua till vår studie och undrar därför om du har tid att ställa upp för en intervju som kommer ta ca 30 min? Om du har möjlighet skulle vi vilja boka in en tid för intervju v. 15 eller v.16.
Syfte med studien är att undersöka hur fritidspersonal uttrycker att de arbetar med digitala verktyg i samspel med fysisk aktivitet och vad fritidspersonalen uppger påverkar deras arbete.

Etiska överväganden som vi kommer använda oss av:
Deltagandet är helt frivilligt och personliga uppgifter kommer inte att användas till något annat än forskningens syfte. Den som deltar i studien bestämmer själv över sin medverkan samt att deltagaren kan när som helst avbryta sin medverkan i studien. Varken deltagare eller skolor kommer att kunna identifieras av utomstående. Uppgifter vi samlar in från varje person får endast användas i avseende att forska. Detta innebär att vi inte kommer använda personuppgifter för kommersiellt bruk eller andra syften som inte innefattar vårt forskningsändamål.

Om du vill delta och accepterar medverkan vänligen skicka svar till oss via mail.

Med vänliga hälsningar

Johanna Dahlberg	07x-xxxxxxx	Mail: xxxxxx@hotmail.se
Emma Palmgren	07x-xxxxxxx	Mail: xxxxxx@gmail.com

Handledare: Louise Peterson

9.2 Bilaga 2

Intervjuguide

Tema 1: Bakgrund och kompetens

- Vad har du för utbildning
    - När tog du din examen?
- Hur länge har du arbetat på fritidshem?
- När du gick din utbildning fick du någon kunskap kring digitala verktyg och fysisk aktivitet?
    - Om inte har du fått någon senare kompetensutbildning kring det?

Tema 2: Uppfattningar om och arbete med digitala verktyg

- Vad anser du är digitala verktyg?
    - Hur arbetar ni med det i verksamheten?
- Vad ser du för fördelar/nackdelar med att arbeta med digitala verktyg på fritidshemmet?

Tema 3: Uppfattningar om och arbete med fysisk aktivitet

- Vad tycker du fysisk aktivitet på fritidshemmet innebär?
- Vad ser du för fördelar/nackdelar med att arbeta med fysisk aktivitet på fritidshemmet?

Tema 4: Digitala verktyg i samverkan med fysisk aktivitet

- Jobbar ni med dessa ämnen ihop på något sätt?
    - Om inte, varför gör ni inte det?
        - Hur tror du man skulle kunna arbete med dessa två ämnen ihop?
        - Om ni arbetar med det, hur arbetar ni med det då?
- Vad ser du för möjligheter med att samverkar med dessa två i fritidshemmet?
    - Finns det några svårigheter?
- Hur tycker du att digitala verktyg och fysisk aktivitet påverkar varandra?