

Sammanfattning av forskningsprojektet



PLATTAN I MATTAN

– DIGITALA LÄRPLATTOR OCH DIDAKTISK DESIGN I FÖRSKOLAN 2013-2016

Fil Dr Susanne Kjällander, Barn- och ungdomsvetenskapliga inst, Stockholms Universitet

Fil. Dr Susanne Kjällander (Barn och ungdomsvetenskapliga institutionen, Stockholms Universitet) har under 2013-2015 studerat fyra förskolors arbete med surfplattor, sk digitala lärplattor.

Resultatet visar att barn, i åldrarna 1-5 år, *producerar* digital media, snarare än att *konsumera* den. De kan med hjälp av plattorna uttrycka sina kunskaper och tankar innan de kan prata, läsa eller skriva. Resultatet visar vidare att förskollärare kreativt och intresserat utforskar det vidgade digitala gränssnittet tillsammans med barnen. Förskollärarna iscensätter och skapar förutsättningar – didaktiskt designar – för barns lärande med de digitala lärplattorna. Barnen utmanar appars och förskollärares syften, mål och didaktiska design för att skapa egna användningsområden och lärvägar. Implementeringen av digitala lärplattor i förskolan innebär såväl möjligheter som utmaningar och studien visar att det behövs nya metoder för nya tider.

Projektet (som finansierats av Uppsala Kommun, och genomförts med stor hjälp av projektassistent Farzaneh Moinian, Uppsala Universitet) inleddes 2013 med att alla kommunala förskolor i Uppsala uppmanades ansöka om deltagande. Fyra förskolor valdes ut med urvalsparametrar om spridning i barns åldrar, förskollärares erfarenhet och förskolans socioekonomiska upptagningsområde. Med ett designteoretiskt perspektiv på lärande har videoobservation av barngrupper samt fokusgruppsamtal med förskollärare genomförts. Etiska riktlinjer har följts och god forskningssed har implementerats i

samtliga moment. De analyserade multimodala forskningsresultaten har, och ska, publiceras i ett antal vetenskapliga artiklar, antologier och andra publikationer. Dessa fördjupade resultat har presenterats på konferenser, i media och på föreläsningar internationellt och i Sverige. Rapporten i sig, med förskollärare som målgrupp, bidrar istället med en deskriptiv bild av forskningens resultat. UR har med stöd i studiens resultat utvecklat en app – *Tripp trapp träd* – riktad mot förskolans verksamhet.

Studien lyfter hur den digitala lärplattan och dess appar blir det barnen *vill* att den ska bli i stunden: en kamera på gården, en spegel bland utklädningskläderna, en kastrull i hemvrån, ett mikroskåp i skogen eller en kassaapparat i lekaffären.

Under projektets gång transformeras plattan från att vara förskollärarnas verktyg till att bli barnens. Förskollärarna utforskar och lär tillsammans med barnen, som ofta utmanar förskollärens och appens didaktiska design på olika sätt. Relationerna blir mer horisontella. Studiens empiriska resultat visar oftast barn som tillsammans på en matta placerat sig runt en lärplatta. De kommunicerar hela tiden intensivt och multimodalt med varandra. Liksom Kjällanders tidigare forskning, visar den här studien att barn positionerar sig som producenter snarare än konsumenter i en digital lärmiljö. Här illustreras hur förskolebarn på egen hand skapar filmer, bilder, collage, spel och musik. Med de digitala lärplattorna lyfts de yngsta barnens agens innan de kan tala, läsa eller skriva och plattan blir ett övergångsobjekt i samband med inskolning.

Barns representationer i form av bokstäver uteblir i detta projekt. Detta kan bero på plattans eller apparnas utformning eller på att, som fokusgrupperna föreslår, barnen hellre vill göra annat när de har plattan framför sig, vilket är en utmaning som förskolan måste hantera. Förskolebarn prioriterar kommunikation framför konvention och skapar egna ord, substantifierade verb och försvenskade engelska uttryck. Plattans inkluderande inställningar erbjuder möjligheter att lyfta barns andra modersmål på nya unika sätt och den är ett redskap som används och eftertraktas av modersmåls lärare.

På förskolorna i studien används appar som vidgar det digitala gränssnittet och erbjuder barn att utforska, röra sig, dansa, leka och skapa med inspiration av appens innehåll. Plattans skärm projiceras då på tak, väggar och golv och barnen går in i olika världar som är estetiskt tilltalande och kan erbjuda mindfulness. Programmering, som blir centralt i Sveriges kommande nationella IT-strategi, iscensätts på plattan men även i det vidgade digitala gränssnittet där barn till exempel programmerar plastrobotar som de målar banor till på stora papper.

Förskollärarna beskriver hur de vill använda digitala lärplattor för skapande i förskolans verksamhet, till skillnad från spelandet som anses pågå i hemmet. Motivet är av demokratisk karaktär där fokusgrupperna menar att förskolan ska tillse att alla barn, oavsett socioekonomisk bakgrund, bjuds in i en digital miljö av kvalitet. Fokusgrupperna önskar tydligare motiv i styrdokument samt mer forskning om digitala lärplattor.

Sammanfattningsvis presenterar studien många möjligheter med digitala lärplattor i förskolan, såsom kreativitet, utforskande, multimodalitet, inkludering, demokrati, skapande och möjlighet för barnen att uttrycka sig digitalt redan innan de kan prata, läsa och skriva. Studien presenterar samtidigt många utmaningar, som dock kan hanteras med insikten att det krävs nya metoder för nya tider.