

Barns digitala aktiviteter och de vuxnas roll

Malin Nilsen



Barnen och digitaliseringen

- Digital teknologianvändning går allt längre ner i åldrarna
- Nytt område i förskolans läroplan från och med 2019
- Barnkonventionen artikel 17: barn har rätt till information via medier, Internet
- Område som berör
- Stark polarisering i såväl media som i den allmänna debatten



Drotner, 1999; Selwyn, 2012; Skolverket, 2019; Statens medieråd, 2019

Tablets and smartphones may affect social and emotional development, scientists speculate

Are tablet computers harming our children's ability to read?

iPad generation will have smaller vocabulary, study claims

Toddlers becoming so addicted to iPads they require therapy

Psychologist: Giving your kid an iPad is 'child abuse'

20 Useful Apps That Make Your Child Learn Smarter

How Technology Has Made Our Kids Smarter Than Ever

Yes, the internet can make your kids smarter, happier and kinder

These digital techniques make learning fun and interactive

Inget nytt under solen

- Historiskt sett vanligt förekommande med denna typ av farhågor (radio, film, tv)
- Kopplad till vår syn på "den goda barndomen" och vår barnsyn
- Sannolikt digital kompetens mycket viktig för kommande generationer – inget som kommer att försvinna



Teknologisk determinism

Teknologisk determinism är tanken om att teknologisk innovation är den främsta drivande faktorn för ett samhälles utveckling och sociala praktiker. Denna idé förutsätter även att utvecklingen är ofrånkomlig och oundviklig och är oftast mestadels positivt eller negativt färgad.



Exempel på teknologisk determinism i media

Datorspel gör barn lyckliga – men bara i lagom dos

MÅTTLIGT DATASPELANDE SKAPAR
VÄLANPASSADE UNGDOMAR

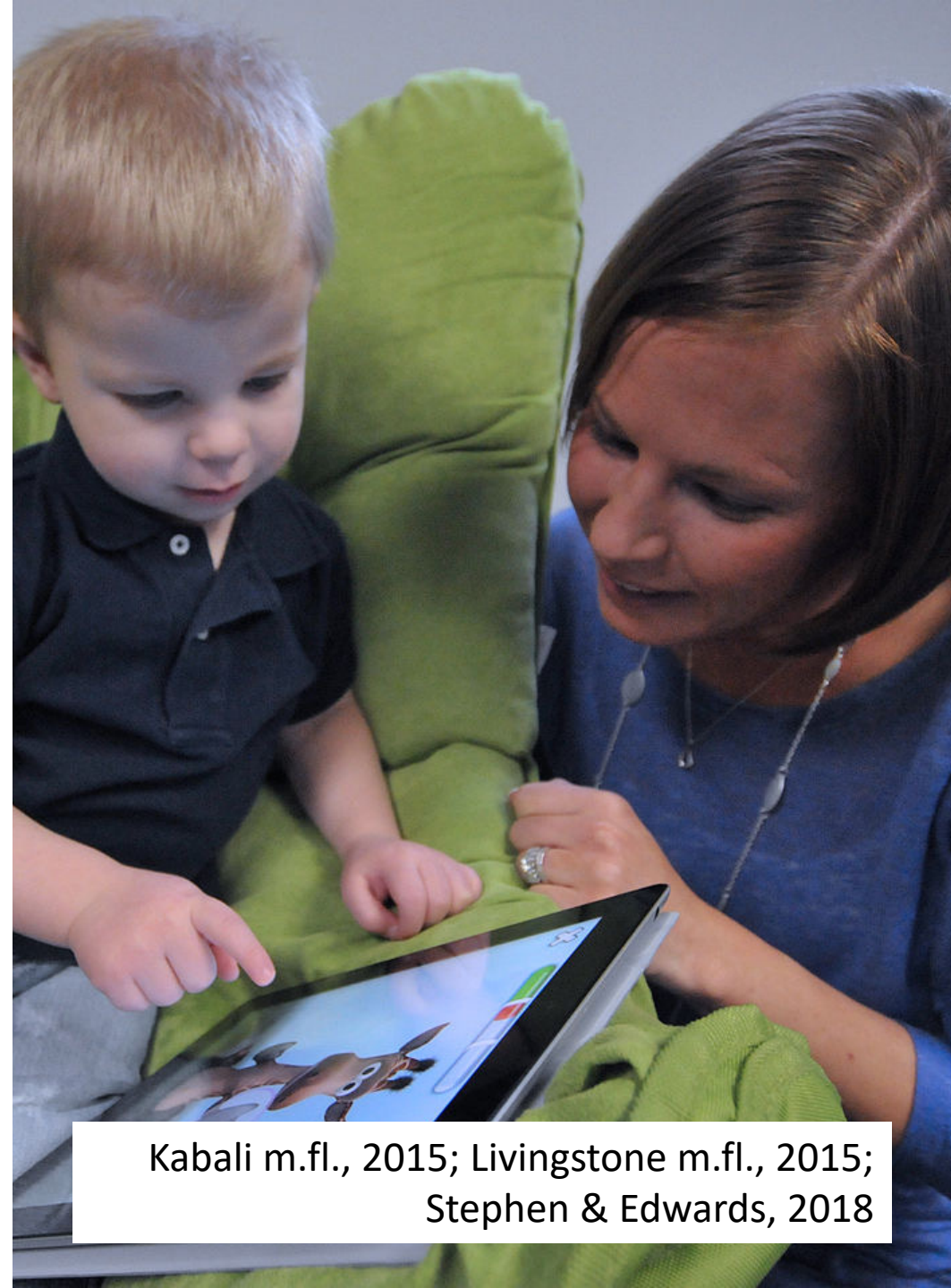
Våldsamma spel gör dig våldsam

Dataspel gör ditt barn smart som en astronaut

HUR GAMING KAN PÅVERKA DIG POSITIVT

Vad säger "forskningen" om barns teknologianvändning?

- Många olika studier från olika forskningsfält – olika forskare säger olika saker
- Diskuteras antingen som *risk* eller *möjlighet*
- Båda läger har fått liknande kritik
- Stora demografiska skillnader – tätt sammankopplat med kontextuella och socioekonomiska villkor
- *Både* positiva och negativa aspekter finns – viktigt att se båda
- Den viktigaste nyckelfaktorn: delaktiga, aktiva vuxna som stöttar barn
- Hellre prata om – än att förbjuda



Kabali m.fl., 2015; Livingstone m.fl., 2015;
Stephen & Edwards, 2018

Skärmtid: ett omdebatterat begrepp

- Skärmtid omfattar många olika typer av aktiviteter
- Svag forskningsgrund för att kunna ge en allmän tidsrekommendation som ska gälla för *alla* barn
- Inga generella svar på vad som är för mycket eller för lite skärmtid – varierar mellan individer
- WHO: Från 2 år: max 1 h stillasittande skärmtid/dag och 3-4 år: max 2 h stillasittande skärmtid/dag
- Men, helhetsbedömning baserad på balans mellan sömn, matvanor, skolarbete, fysisk aktivitet och stillasittande aktiviteter
- Skärmtid ska inte tränga undan andra viktiga aktiviteter
- Stark koppling till föräldrars egen skärmanvändning



Chassiakos m.fl., 2016; Kardefelt-Winther, 2017; Orben, 2020; Przybylski & Weinstein, 2017; Royal College of Paediatrics and Child Health, 2019; Statens Medieråd, 2020; Xu Wen & Rissel, 2015; WHO; 2019

Hur utvecklas barns språk?

- Barn utvecklas i interaktion med andra människor (i samtal, lek, samarbete, konflikter)
- Först i den primära socialisationen (familjen, vardagen)
- Därefter i den sekundära socialisationen (institutioner som förskolan)
- Detta kan inte *ersättas* av teknologier
- De yngsta barnen behöver inte teknologier för att utveckla sitt verbala språk – det sker bäst genom mänsklig interaktion



Rommetveit, 1985; Säljö m. fl., 2001; Vygotskij, 1978

Digitalisering och mänsklig kommunikation

- Teknologiers egenskaper bidrar till förändringar i människors sätt att kommunicera och minnas
- Avstånd inget hinder längre
- Digital teknologi introducerar barn för skriftpraktiker och symbolisk interaktion tidigare än någonsin
- Barn tar del av fler språk än tidigare – i synnerhet engelska
- Flerspråkighet kan gynnas



Skärmanvändning och språkutveckling

- Vissa studier har visat på *korrelation* (samband) mellan vissa former av teknologibruk och negativa effekter på språkutveckling
- Men svårt att bevisa *kausalitet* (orsakssamband)
- Vad som är orsak och konsekvens? (Hönan och ägget)
- Studier har inte heller kunnat påvisa positiva språkliga effekter av digitala teknologier på barn under två år
- Barn behöver balans i sin vardag med många olika typer av aktiviteter och olika arenor för kommunikation



Chassiakos m.fl., 2016; Horowitz-Kraus & Hutton, 2018; Hutton m.fl., 2019

Pedagogisk forskning om barns digitala aktiviteter

- Digital teknologi kan utgöra en motivation för vissa barn
- Leder inte automatiskt till (*fyll i valfri effekt här*) – beror på *hur* den används
- Pedagogisk mjukvara – inte alltid så pedagogisk
- Men samtalet *kring* teknologin viktigast – dialogiska, utforskande samtal är mest gynnande för språkutvecklingen



Digitalt eller analogt – spelar det någon roll?

- <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09575146.2018.1460803>



Early Years >
An International Research Journal
Volume 41, 2021 - Issue 2-3

[Submit an article](#) [Journal homepage](#)

Enter keywords, authors, DOI, ORCID etc

6,608
Views

5
CrossRef
citations to date

7
Altmetric

Articles

Evolving and re-mediated activities when preschool children play analogue and digital Memory games

Malin Nilsen , Mona Lundin , Cecilia Wallerstedt  & Niklas Pramling 

Pages 232-247 | Received 05 Oct 2017, Accepted 01 Apr 2018, Published online: 23 Apr 2018

[Download citation](#) <https://doi.org/10.1080/09575146.2018.1460803> [Check for updates](#)

[Full Article](#) [Figures & data](#) [References](#) [Citations](#) [Metrics](#) [Licensing](#) [Reprints & Permissions](#) [PDF | EPUB](#)

Digitala aktiviteter för de yngre barnens språkutveckling

- Digitala pekböcker med stor variation av bilder och ljud
- Sagor, helst inte för många interaktiva element
- Appar med musik, sånger, rim och ramsor
- Appar för lek och gemensamt utforskande
- Appar som stödjer flerspråkighet, såsom Polyglutt
- Appar för att måla, skapa animationer, egna sagor, berättelser och böcker
- Appar som uppmanar barn att uttrycka sig genom röst, bilder, symboler, skrivande och skapande
- Helst tillsammans med andra!



Hur kan vi vuxna stötta barn?

Det är bra om vi vuxna:

- är delaktiga i barns digitala aktiviteter
- pratar mycket med barnen om innehållet och användning
- inte lämnar barn ensam med teknologierna för mycket
- erbjuder både digitala och "analoga" aktiviteter
- agerar som föredömen – visar på användning i autentiska aktiviteter
- sätter ord på vad vi gör med teknologierna
- är nyfikna och öppna för att bygga förtroende på sikt



Tack för mig!

malin.nilsen@gu.se