

Kvalitetsrapport digital kompetens 2019

Innehållsförteckning

1	Sammanfattning	3
2	Inledning.....	4
3	Omvärldsanalys	4
4	Resultat och analys	5
	4.1 Miljö	6
	4.1.1 Styrkor	6
	4.1.2 Svagheter	7
	4.2 Interaktion.....	7
	4.2.1 Styrkor	7
	4.2.2 Svagheter	8
	4.3 Undervisning.....	9
	4.3.1 Styrkor	9
	4.3.2 Svagheter	10
5	Strategier	11
6	Slutsats och utvecklingsområden	12
7	Frågor för fortsatt analys på enheten.....	13
8	Referenser	13

1 Sammanfattning

Borås Stads utvecklingsplan för förskolan innehåller sju utvecklingsområden och tar stöd i förskolans styrdokument. Utvecklingsområdet digital kompetens är punkt sex i utvecklingsplanen och lyder enligt följande:

I läroplansmålen finns beskrivet att förskolan ska verka för att varje barn utvecklar intresse för bilder, texter och olika medier samt sin förmåga att använda sig av, tolka och samtala om dessa. Digital kompetens i undervisningen utvecklas utifrån forskning och beprövad erfarenhet i ett kollegialt lärande. IKT-plattformen är ett stöd för planering, genomförande och uppföljning och följs upp i det systematiska kvalitetsarbetet. Digitala verktyg används för att utveckla undervisningen.

Mål

Medarbetare i förskolan behärskar aktuella metoder för digital informationshantering, kommunikation, presentation, skapande och färdighetsträning. Barn får i olika sammanhang använda digitala verktyg i sitt lärande. Medarbetarna stärker barnens förmåga att förhålla sig till digital teknik på ett ansvarsfullt sätt.

Förväntade effekter

- Förskollärare använder digitala verktyg regelbundet i undervisningen.
- Förskolan erbjuder alla vårdnadshavare att följa det egna barnets utveckling med hjälp av en digital lärplattform.
- Barn får en grund i att förhålla sig kritiskt i sin användning av digitala verktyg.

I rapporten 2017 skrevs Ping Pong fram som ett större utvecklingsområde och flertalet förskolechefer poängterade att lärplattformen inte användes i större utsträckning. I denna rapport visar analysen att det är de digitala verktyg finns att tillgå inte används i den utsträckning som skulle kunna användas. Förskolechefer anger att pedagoger önskar kompetensutbildning kring hur digitala verktyg kan användas konkret i undervisningen. Insatser från IKT-pedagog betonas ha gett goda resultat och flertalet förskolor vill fortsätta få insatser under kommande läsår. Blue Bot och Penpal är verktyg som upplevs ha integrerats något mer i undervisningen särskilt när det gäller arbetet med barns språkutveckling, dock är det pedagogers intresse som till viss del styr hur de används. Några förskolechefer poängterar att det behöver skapas en positiv bild av IKT i förskolan och pedagoger behöver uppmuntras se möjligheter i att använda IKT i undervisningen. Något som anges vara ett större utvecklingsområde är att arbeta med källkritik tillsammans med barnen, flertalet förskolechefer ser att pedagoger upplever ämnet som komplext.

Kunskapen kring digital kompetens är ojämn mellan avdelningar och pedagoger, det hör samman med hur digitala verktyg presenteras och används med barnen. Pedagoger behöver utveckla kompetens i hur de kan planera en digital miljö och utveckla undervisningen med stöd av verktyg. I analyserna framkommer vikten av att ha appar som leder till att barns samspel stärks när de använder dem. Syftet är att barn inte ska vara konsument utan producenter.

2 Inledning

Denna kvalitetsrapport redogör för hur undervisningen inom digital kompetens bedrivs på förskolorna i Borås Stad. Huvudman såväl som enhet ska enligt skollagen, kap 4, bedriva ett systematiskt kvalitetsarbete och utifrån målområden i förskolans läroplan.

Kvalitetsrapporten bygger på analyser av kvalitetsdialoger som skett mellan pedagoger och förskolechef samt mellan förskolechef och verksamhetschef. Kvalitetsdialogerna ingår i ett systematiskt kvalitetsarbete. Empirin till rapporterna utgörs av förskolornas självskattning av undervisningen kring digital kompetens (se bilaga 1). Syfte är att bilda en röd tråd i styrkedjan och utveckla en stödkedja med lämpliga insatser.

3 Omvärldsanalys

I förskolans läroplan står det att barnen ska ges tid, rum och ro till eget skapande. De ska få möjlighet att utforska, reflektera kring och beskriva sin omvärld. Utbildningen ska ge barnen möjlighet att uppleva, gestalta och kommunicera genom olika estetiska uttrycksformer som bild, form, drama, rörelse, sång, musik och dans. Det inbegriper att barnen ska få möjlighet att konstruera, forma och skapa genom att använda olika material och tekniker, såväl digitala som andra. Skapande genom digitala verktyg kan på så sätt bli både ett innehåll och en metod i förskolan för att främja barnens utveckling och lärande. Det står också att utbildningen ska ge barnen förutsättningar att utveckla adekvat digital kompetens genom att ge dem möjlighet att utveckla en förståelse för den digitalisering de möter i vardagen. Barnen ska ges möjlighet att grundlägga ett kritiskt och ansvarsfullt förhållningssätt till digital teknik, för att de på sikt ska kunna se möjligheter och förstå risker samt kunna värdera information (Skolverket, 2018, s.9).

Barn i alla åldrar har ett medvetet syfte när de använder lärplattan. Lärplattan som verktyg ger barn mer möjlighet att samspela än om till exempel en dator används. På lärplattan kan aktiviteter ske från olika håll och samtidigt (Kjällander, 2015). I analyserna framkommer att barnen oftast använder lärplattan och appar som finns på lärplattan. Dock lyfts i analyserna en viss problematik att appar innehåll inte alltid är pedagogiska eller att barn upplevs leka med lärplattan på egen hand och inte i samspel med barn och/eller vuxna. Kyrk Seger (2015, s. 46) skriver i ett kapitel i boken ”Mediepedagogik på barnens villkor” om hur hon arbetade fram ett verktyg för att skapa en samsyn kring vald app och att barn görs delaktiga vad som finns att tillgå på lärplattan. När val av app gjordes använde pedagoger förskolans läroplan som grund samt att apparnas innehåll syftade till att stimulera till samspel mellan både barn och pedagoger.

Utifrån analysen i denna rapport kan slutsatsen dras att pedagoger till viss del saknar kunskap om hur de kan använda digitala verktyg i undervisningen. Det gör att verktygen inte finns tillgängliga för barnen. I analysen framkommer också en viss ambivalens när det gäller huruvida digital teknik är bra för barn eller inte. Nilsen (2018) poängterar att samtidigt som digital kompetens och användning av digitala verktyg ansetts som farliga för barn är ”digitalitet” ett område där barn oftast är mycket mer kompetenta än vuxna. (Nilsen, 2018, s. 106). Begreppet ”spela” användes inte av pedagogerna i Nielsens avhandling, begreppet ”spela” ansåg pedagogerna inte tillhörde ett pedagogiskt ändamål.

Ett tydligt utvecklingsområde i rapporten är att utveckla kunskapen kring källkritik. Lundström (2015) skriver att etikbegrepp är kopplat till våra värderingar och betonar

att dokumentation behöver innehålla rutiner och en medvetenhet. Hon poängterar att förskolan behöver ha en organisation för att kunna föra samtal kring etik och de personer som vi delar digitalt material med. Lundström skriver att pedagoger behöver ha stor kunskap kring lagar och regler när det gäller etik.

Statens Medieråd har tillsammans med Skolverket tagit fram materialet ”Nosa på nätet sagoboken: Superundersökarna” (Statens Medieråd, 2011) där lyfts vikten av att även om barn är skickliga användare av till exempel en lärplatta innebär inte det att de är källkritiska. De poängterar att barn i förskolan behöver delta i samtal kring källkritik samt att barn får förutsättningar tidigt att utveckla ett kritiskt förhållningssätt till medier och internet.

4 Resultat och analys

Rapportens resultat och analys har bearbetats och analyserats mot begreppen miljö, interaktion och undervisning samt styrkor och svagheter. Förskolechefer har också bedömt sina förskolor efter genomförd analys enligt fyra kategorier; fungerar inte alls/i liten grad, fungerar delvis, fungerar i hög grad och fungerar i mycket hög grad.

I empirin ingår kvalitetsdialoger med pedagoger, antingen avdelningsvis eller i grupper med en pedagog från varje avdelning. Några förskolechefer har också observerat respektive förskolor som en del av empirin.

Kategorin *miljö* visar huruvida och på vilket sätt en miljö formats där alla barn får möjlighet att möta och utforska digitala verktyg

Interaktion som kategori inbegriper hur pedagoger använder leken och undervisningen för att ta tillvara på barns nyfikenhet och intresse för digitala verktyg.

Begreppet *undervisning* innefattar hur pedagogen i vardagliga situationer stödjer och stimulerar lek och skapande aktiviteter med stöd av digitala verktyg. Hur pedagoger använder och låter digitala verktyg integreras i undervisningen när det gäller skapande, språk, matematik, naturvetenskap och teknik betonas också. Barns delaktighet i samtal om källkritik och etiska perspektiv när det gäller dokumentation är annat som omfattas i kategorin undervisning.

Förskolechefers bedömning av insamlad empiri från förskolorna har sammanfattats i en gemensam tabell. Tabellen visar att arbetet med digital kompetens fungerar delvis. Rapporten 2017 visade på liknande resultat dock är utvecklingsområdena till viss del skilda åt. 61 av totalt 82 förskolors analyser har använts som empiri. I rapporten 2017 var det Ping Pong som uttrycktes som utvecklingsområde. I denna rapport är det digitala verktyg som är utvecklingsområde.

	Fungerar inte alls/liten grad	Fungerar delvis	Fungerar i hög grad	Fungerar i mycket hög grad/helt	Summa
Miljö	8	37	12	4	61
Interaktion	9	34	17	1	61

undervisning	8	34	18	1	61
--------------	---	----	----	---	----

4.1 Miljö

4.1.1 Styrkor

Flertalet förskolechefer anger att förskolorna har diverse digitala verktyg men de används i begränsad omfattning. I miljöerna är det mestadels lärplattor som är synliga och de används på varierande sätt. En framgångsfaktor är att de flesta av pedagogerna på förskolorna numera har tillgång till en egen lärplatta och den används mestadels för dokumentation av undervisningen. På varje avdelning/hemvist har barnen tillgång till lärplattor och som används dagligen. Några förskolor har lärplattor med simkort, det innebär att lärplattan kan användas i undervisningen till exempel att söka information även utomhus. I rapporten om IKT från 2017 lyfts barns delaktighet i förhållande till lärplattan och dokumentation som ett utvecklingsområde. I denna analys beskriver förskolechefer att barnen upplevs vara mer delaktiga i sin dokumentation och att de i större utsträckning är med och väljer bilder och filmer. Barnen ges förutsättningar, med stöd av pedagogen, att söka kunskap om olika ämnen

I den fysiska miljön är barns dokumentationer synliga på väggarna. QR-koder finns uppsatta i miljön och kan innehålla sagor, sånger och filmer och så vidare. En QR-kod är ett slags streckkod, en bild som innehåller inbäddad information, text och/eller siffror.

Digitala verktyg som är mest förekommande är lärplatta, dator, Penpal, Bluebots, Bee bots, projektor, läsarm och OSMO. Några förskolor använder verktygen tillsammans med både med äldre och yngre barn och verktygen kopplas till målen i läroplanen och olika ämnesområden såsom matematik, no-teknik och språk. Mest förekommande är användning i förhållande till barns språkutveckling och där omnämns Penpal, QR-koder, Polyglutt och lärplattor som verktyg. Penpal betonas som särskilt framgångsrikt i arbetet med barns modersmål. Någon förskola använder Smartboard, men analysen visar att det kräver särskild kunskap hos pedagogerna att arbeta med verktyget.

Barnen ges på flertalet förskolor möjlighet att prova på att programmera, om än i liten skala. I den nya läroplanen för förskolan så anges att barnen ska ges förutsättningar att utveckla digital kompetens. Framst sker programmering genom att barnen styr roboten mot ett specifikt mål på en matta föreställande en karta, sagotema eller liknande.

Enligt analyserna används OSMO oftast tillsammans med äldre barn. Läsarm bidrar till att utveckla högläsningen. Smartboard finns på någon förskola och används på olika sätt, beroende på pedagogernas kunskaper. I utforskande av småkryp, hud och så vidare används mikroskåpsägg. Makey-makey finns och används av några avdelningar för att skapa med digital teknik.

Några förskolor lyfter som en styrka att de har inrättat specifika hörnor eller rum där all digital teknik finns samlad. Det finns också möjlighet att låna med material till avdelning/hemvist. Flera förskolor lånar material som finns centralt från IKTEkt.

Goda kunskaper hos pedagogerna om hur den digitala miljön kan användas ger barnen förutsättningar att möta digital teknik genom planerade aktiviteter och aktiviteter som uppkommer spontant. Kollegialt lärande kring hur miljön kan planeras och organiseras

lyfts som styrkor, samt att pedagogen är trygga med verktygen. Pedagoger som deltagit i kompetensutveckling eller olika inspirationstillfällen upplevs mer trygga i att använda digitala verktyg och planera miljön. Några förskolechefer ser en utveckling från förra analysen och att allt färre av pedagoger påtalar utbildningsbehov. Särskilda utbildningsinsatser som förvaltningen genomfört lyfts som en styrka och flera förskolechefer önskar mer utbildningsinsatser framöver.

4.1.2 Svagheter

Även om flertalet förskolor har tillgång till diverse verktyg beskriver förskolechefer att verktygen ofta kräver att en pedagog tar fram dem och att tillgängligheten för barnen i miljön är begränsad. Materialet finns heller inte synligt för dem. Pedagogerna har i skattningar angett tidsbrist som anledning till att de inte har digitala verktyg tillgängliga eller att de kan stötta barnen i användningen av dem. Det verktyg som oftast är tillgängligt är lärplattan. Äldre barn har mer fri tillgång än de yngre barnen. Det skiljer också mellan avdelningar hur både användning och tillgänglighet ser ut. Miljön behöver vara mer inspirerande poängterar flera förskolechefer.

Tillgången till digitala verktyg lyfts som en styrka och flertalet förskolor anger att de har mängder av verktyg. Däremot brister det i hur och när verktygen ska användas i undervisningen, det gör att inte alla barn möter IKT i miljö eller undervisning. Pedagogernas kunskaper och intresse avgör huruvida verktygen används eller inte.

Kunskapen kring digital kompetens är ojämn mellan avdelningar och mellan pedagoger. Det hör samman med hur verktygen presenteras och används. Pedagoger behöver utveckla kompetens i hur de kan planera en digital miljö och utveckla undervisningen med stöd av digitala verktyg. Kompetensutveckling kan ske både av pedagoger från egen enhet och via externa utbildningar. Betydelsen av att skapa en organisation som främjar ett kollegialt lärande inom området betonas. Generellt behöver miljön på flertalet förskolor ge fler möjligheter för barnen att utforska digitala verktyg.

4.2 Interaktion

4.2.1 Styrkor

Det kollegiala lärandet är centralt på flera förskolor och en framgångsfaktor är att ha utvecklingsgrupper som diskuterar kring IKT. Vanligtvis består utvecklingsgrupperna av särskilt utsedd pedagog en från varje avdelning/hemvist, där syftet varit att utveckla arbetet om hur barns intressen kan tas tillvara i arbetet. Dialogen är viktiga inslag för att utveckla arbetet med IKT poängterar flertalet förskolechefer. Samtalen i grupperna kan beröra hur barns intressen kan bidra till att utveckla undervisningen, till exempel att barnen kan använda verktyg för att göra en ritning och så vidare. Samtidigt betonas att det är viktigt att varje pedagog tar ansvar för att utveckla sina kunskaper kring digitala verktyg och söka den information som krävs.

Något som anges som positivt av flera förskolechefer är samtalen kring de självskattningar som pedagoger gjort av området. Samtalen ses som ett bra sätt att utveckla den gemensamma förståelsen för IKT. På förskolor där skattningen först ses igenom gemensamt och där avdelningar/hemvister därefter gör sina skattningar lyfts

som extra betydelsefullt. Samtalen anses ge ett mer rättvist resultat av till exempel hur det ser ut med digital kompetens på respektive avdelning/hemvist.

Ping Pong lyfts som ett sätt att interagera med vårdnadshavare och på en del avdelningar/hemvister skrivs händelselogg ut för att barnen ska kunna samspela med varandra kring dokumentationerna. En del förskolor använder sociala medier för att nå ut med vad som händer på förskolan.

Där IKT/digital kompetens har en stående punkt på APT, pedagogiskt forum och så vidare, förs samtal om hur undervisningen kan utvecklas vidare.

Hur interaktion mellan pedagoger och barn förhåller sig beror på vilken kompetens pedagogerna har om IKT. Pedagoger som har kompetens har ett medvetet förhållningssätt, de är också lyhörda för barns intressen och intentioner när det gäller digitala verktyg. När barn ges förutsättningar att söka kunskap både analogt och digitalt tillsammans med varandra och med pedagoger så ökar lärandet. Pedagogers närvaro i användningen av digitala verktyg lyfts därför som centralt i flertalet analyser. På förskolor där verktygen tillåts ingå i leken är verktygen mer integrerade och blir ett ”naturligt” inslag i barns vardag. På några förskolor framkommer i analysen att barn ofta uppvisar ett intresse för digital teknik och när pedagoger har kompetens kring IKT tas barns intressen bättre tillvara. Barn beskrivs i analyser både leka med lärplattan på egen hand och tillsammans varandra. Om barn använder digitala verktyg utan en pedagogs närvaro är det mestadels lärplattan som används. Appar är det som barnen oftast nyttjar i den egna leken.

Övervägande antalet förskolor använder lärplattan för att dokumentera barns lärande både på händelselogg och i barnets egen loggbok. På några förskolor framkommer det att de yngre barnen oftare ges möjlighet att se på sin dokumentation med hjälp av lärplattan. Barn ges på några förskolor förutsättningar att dokumentera sitt eget lärande. Dokumentationen sker i de flesta fall med lärplattor.

På flertalet förskolor betonas vikten av att arbeta med källkritik och att föra samtal med barnen om det, främst sker samtalen spontant. På några förskolor för pedagoger samtal med barn kring etiska perspektiv och gör dem delaktiga i dokumentationen.

4.2.2 Svagheter

På några förskolor lyfts brist i samsynen kring hur dokumentationen ska se ut på Pingpong och några av pedagogerna behöver kompetensutveckling för hur de kan använda Ping Pong och hur lärplattformen fungerar generellt. Hur Ping Pong används varierar mellan avdelningar och förskolor, pedagogers kompetens och intresse avgör hur användningen ser ut. En del förskolechefer anser att kommunikationen med vårdnadshavare behöver utvecklas ytterligare då likvärdighet saknas. Den dokumentation som görs har också varierat syfte och mål, vilket några förskolechefer lyfter som ett område att utveckla.

Barns delaktighet lyfts som ett utvecklingsområde och främst gäller det kring dokumentationer av barns lärande och utveckling.

Bristen på kompetens kring hur verktyg kan användas skrivs också fram i analyserna. Framför allt upplevs arbetet med IKT baseras på huruvida pedagogen har ett intresse för IKT eller inte.

Pedagoger behöver samtala om hur appar och verktyg används och tydligare förankra dem i läroplanen. Några förskolechefer upplever att barnen ofta använder lärplattan

och appar på egen hand. Lärplattan borde ingå i både styrda och icke styrda aktiviteter poängterar flertalet förskolechefer. Digital kompetens behöver ha en egen punkt, både vid APT (arbetsplatsträff) och PUT (pedagogisk utvecklingstid) för att processerna ska pågå. Kyrk Seger (2015, s. 46) skriver i ett kapitel i boken "Mediepedagogik på barnens villkor" att användning och val av appar i förskolan behöver utgå från förskolans läroplan. Pedagoger på förskolan behöver reflektera över vilka appar som finns nedladdade och vilka syften de har.

Likvärdigheten kring interaktionen brister samt hur ämnen och IKT integreras med varandra. Här betonas det kollegiala lärandet som modell för att främja likvärdighet mellan avdelningar och förskolor. När det gäller interaktionen beskrivs att de äldre barnen oftare möter IKT i förhållande till de yngre barnen.

Något som anges vara ett utvecklingsområde är att arbeta med källkritik tillsammans med barnen, flertalet förskolechefer ser att pedagoger upplever ämnet som komplext. Flera förskolechefer poängterar att grunden för att skapa ett källkritiskt förhållningssätt behöver börja med barnen i förskolan. Pedagoger behöver utveckla medvetenhet kring hur de ska bemöta barn som använder internet till exempel youtube. Framförallt betonas att samtalen kring etik och källkritik behöver ske både spontant och genom planerad undervisning. Lundström (2015) skriver att etikbegrepp är kopplat till våra värderingar och betonar att dokumentation behöver innehålla rutiner och en medvetenhet. Det överensstämmer även med Statens medieråd som poängterar att barn behöver ges kunskap om källkritik i tidig ålder.

4.3 Undervisning

4.3.1 Styrkor

En styrka som lyfts är att om förskolan har haft IKT/digital kompetens som prioriterat område har IKT integrerats i undervisningen och i förhållande till läroplanens uppdrag. När språk är ett prioriterat område är digitala verktyg mer integrerade än övriga områden även naturvetenskap och teknik omnämns som områden där digitala verktyg används. I undervisning kring språk lyfts olika verktyg fram som positivt och en styrka. Det gäller framför allt läsarm, Penpal och QR-koder. QR-koder är inget verktyg, men användningen förutsätter ett verktyg såsom mobiltelefon eller lärplatta. QR-koder används ofta i undervisningen i arbetet med barns modersmål som exempel ges hur barnen får möjlighet att samtala om dokumentationen från olika undervisningssituationer. Några förskolor beskriver hur de arbetat med Polyglutt (inläsningstjänst för digitala böcker) i barns språkutveckling. Inom Naturvetenskap och teknik är det främst programmering och "mikroskåpäg" som betonas som verktyg i undervisningen. Dokumentation med lärplattan av undervisningen kring NO och teknik lyfts också fram som styrkor.

Framför allt används lärplattor till att dokumentera, söka information och fakta tillsammans med barnen. En sådan användning, skriver någon förskolechef, är ett bra tillfälle att främja barns språkutveckling. Några förskolechefer lyfter i analysen att de vill att barnen ska vara producenter och inte konsumenter och som exempel ges att istället för att barnen ska titta på sagor, kan de producera egna. Projektorn används i undervisningssyfte när det gäller att söka information eller projicera dokumentation från genomförd undervisning. Syftet är att skapa samtal och diskussioner mellan barnen.

Några förskolechefer skriver att pedagoger har ett medvetet förhållningssätt när det gäller val av appar och hur verktygen ska användas i undervisningen. Begrepp som

pedagogiska appar skrivs fram i flera analyser. Nilsen (2018) skriver att pedagoger ofta uttrycker att en app ska vara pedagogisk och de undviker att säga att barnen ”spelar”. Begreppet ”spela”, poängterar Nilsen, signalerar inte ett pedagogiskt syfte. I förhållande till analyserna innebär det att pedagoger uttrycker att de anser att en app måste vara pedagogisk och ha ett tydligt syfte. Främst används digitala verktyg i undervisningen med de äldre barnen.

Användningen av Ping Pong beskrivs ha ökat något från rapporten 2017. Insatser från IKT-pedagog har bidragit till att kunskapen ökat och flertalet förskolor vill fortsätta få insatser under kommande läsår. Blue Bot och Penpal är verktyg som upplevs ha integrerats mer i undervisningen dock är det pedagogers intresse som till viss del styr. Några förskolechefer poängterar att det behöver skapas en positiv bild av IKT i förskolan och att pedagogerna behöver uppmuntras att se möjligheterna att använda IKT i undervisningen.

4.3.2 Svagheter

I analyserna framkommer att förskolor inte använder digitala verktyg i undervisning kring estetiska uttrycksformer. Oftast används verktygen inomhus och inte utomhus och pedagoger behöver utveckla kunskap om hur de kan använda lärplattan i undervisningen utomhus. Som tidigare omnämnts saknas likvärdighet och det är stora variationer mellan avdelningar och förskolor om hur verktygen kan användas i undervisningen. Val av appar och hur lärplattan kan användas på fler sätt skrivs fram som utvecklingsområden. Önskan om inköp av appar centralt framkommer också.

En svaghet är att lärplattan ofta ses som det ultimata verktyget, pedagoger behöver utveckla kunskap om fler verktyg skriver flera förskolechefer. Om pedagogens kompetens och trygghet ökar kommer barns delaktighet också ges möjlighet att öka. Rädslor kring barns skärmtid behöver också minska och pedagoger behöver utmanas att ta tillvara på verktygens möjligheter, skriver flera förskolechefer.

Flera förskolechefer uppmärksammar att avdelningar med yngre barn inte möter IKT i undervisningen i lika stor utsträckning som äldre barn, pedagogers kompetens lyfts som anledning.

De flesta förskolor har stor variation av verktyg en svaghet är dock att de inte används i undervisningen fullt ut. IKTeket som finns att tillgå på förvaltningen behöver också användas i större utsträckning anser några förskolechefer.

Barns delaktighet och inflytande lyfts som utvecklingsområden inom undervisning som kategori. Flera förskolechefer poängterar återigen att pedagogers kompetens behöver öka för att de ska kunna ge barnen inflytande och delaktighet i undervisningen. Några förskolechefer upplever att om barnen använder digitala verktyg sker det oftast på egen hand utan en närvarande pedagog. Någon nämner att lärplattan ibland *används för att få en lugn stund*. I analyserna framkommer vikten av att ha appar som leder till att barns samspel stärks. Syftet är att barnen inte ska vara konsumenter utan producenter. Genom att dela barnen i smågrupper så kan pedagogerna utmana barnen kring IKT och skapa samtal med dem.

Avslutningsvis är det återkommande i analyserna att pedagogers kompetens avgör huruvida barn på förskolorna möter IKT. Pedagogers intresse för området lyfts också fram som anledning till att det finns relativt stora skillnader mellan förskolor och

avdelningar. Ökad kompetens menar flera förskolechefer leder till höjd kvalitet på undervisningen.

Övriga reflektioner

När det gäller de skattningar som pedagoger gör inför kvalitetsdialoger så lyfts både tidsbrist och kunskap fram som orsak till att underlagen från arbetslagen är bristfälliga. Några förskolechefer anger att kunskapen om hur frågorna kan tolkas också till viss del brister. På förskolor där förskolechefer upplever att pedagoger har stor kunskap om IKT, där skattar sig pedagogerna ofta lägre än på förskolor där förskolechefer ser att det brister i pedagogers kompetens kring användning. Hög medvetenhet leder till mer självkritiskt förhållningssätt kring hur IKT kan integreras i undervisningen.

Ett citat från en analys får visa på hur det kan se ut:

Utifrån den empiri jag har samlat in kan jag se ett par intressanta saker. Det arbetslag där jag under mina verksamhetsbesök kan se att man använder digitala verktyg mest i undervisningen skattar sig lägst i underlag för självskattning. Jag ser ett tydligt tecken på att ”ju mer du kan ju högre krav får du på vad som är god kvalité”.

Någon förskolechef skriver att några arbetslag valt att prioritera annat än IKT som till exempel att få ihop barngruppen. Pedagoger beskriver att de saknar kompetens hur IKT kan användas i undervisningen och det gör det svårare att skatta sitt arbete. Dialog kring frågor och innehåll i skattningen har visat sig stärka arbetslag som kanske inte vet eller förstår hur frågorna ska besvaras.

5 Strategier

Arbetsorganisation

En framgångsrik arbetsorganisation har utrymme för ett kollegialt lärande inom olika ämnesområden. Det kollegiala lärandet kan ske i både nätverksgrupper, utvecklingsgrupper eller genom så kallade pedagogiska forum. Syfte är att skapa samsyn och att utveckla arbetssätt inom områden. IKT som en stående punkt på en agenda vid olika möten är andra strategier som förskolechefer har för att hålla igång processer kring IKT. Någon lyfter också att de vill organisera för att använda biträdande förskolechefer eller nyckelpersoner som deltar på IKT-träffar. Syftet är att de sedan kan sprida digital kompetens vidare på olika förskolor och avdelningar/hemvister via APT, studiedagar eller andra former. Något som omnämns av flertalet förskolechefer är ett behov att utveckla kunskaper kring ett källkritiskt förhållningssätt. Ett sätt kan vara, skriver någon, att skapa utrymme i arbetsorganisationen där de pedagoger som har en kunskap kring IKT kan dela med sig till andra.

Pedagoger kan behöva byta arbetslag för att kunskapen om IKT ska kunna spridas ytterligare för att pedagoger blir mer trygga i att använda verktygen. Även arbetsorganisationen på avdelningen skulle behöva struktureras om skriver någon förskolechef. Framförallt berörs hur barnen organiseras i olika grupper och pedagogers delaktighet i barns lek. IKT-plattformen lyfts fram som något som behöver ges utrymme i arbetsorganisationen.

Flertalet förskolechefer skriver att de behöver organisera för kompetensutveckling både inom Ping Pong och hur pedagoger kan använda digitala verktyg i undervisningen. Flera förskolechefer betonar att de måste se över arbetet i förhållande till den nya läroplanens innehåll.

Utvecklingsorganisationen

Under denna rubrik framgår endast olika sorters kompetensutveckling generellt i underlagens analyser och inte hur organisation sker mot det prioriterade området. Beskrivna kompetensutvecklingsinsatser är flyttade till arbetsorganisationen.

Insatser från förvaltning

Nedanstående punkter är insatser som önskas från förvaltningen

- Utbildning hur digitala verktyg kan användas i undervisningen
- Ping Pong både grundutbildning och fortbildning
- Stöd av IKT-pedagog genom olika insatser utifrån VP t ex temakvällar
- Utbildning källkritik
- Introduktion Penpal
- Genomgång av lärplattform i förhållande till reviderad läroplan
- Studiebesök på andra förskolor i Borås Stad som arbetar med IKT i undervisningen
- Utbildningar kring hur olika material, tekniker, skapande och berättande kan förankras till digitala verktyg

6 Slutsats och utvecklingsområden

I tidigare rapport 2017 skrevs Ping Pong fram som ett större utvecklingsområde och flertalet förskolechefer poängterade att inte lärplattformen användes i större utsträckning. I denna rapport fokuseras mest på att de verktyg som mestadels finns att tillgå inte används i den utsträckning som önskas. Här anges att de önskar få kompetensutbildning kring hur de kan användas konkret i undervisningen. Insatser från IKT-pedagog betonas ha gett resultat och flertalet förskolor vill fortsätta få insatser under kommande läsår. Blue Boot och Penpal är verktyg som upplevs ha integrerats något mer i undervisningen, dock är det pedagogers intresse som till viss del styr.

Några förskolechefer poängterar att det behöver skapas en positiv bild av IKT i förskolan och att pedagoger behöver uppmuntras att se möjligheterna att använda IKT i undervisningen. Något som anges vara ett större utvecklingsområde är att arbeta med källkritik tillsammans med barnen, flertalet förskolechefer ser att pedagoger upplever ämnet som komplext. Kunskapen kring digital kompetens är ojämn mellan avdelningar och mellan pedagoger. Det påverkar hur digitala verktyg presenteras och används. Pedagoger behöver utveckla kompetens i hur de kan planera en digital miljö och utveckla undervisningen med stöd av verktyg. Barns delaktighet och inflytande lyfts som utvecklingsområden inom undervisning som kategori. Några förskolechefer upplever att om barnen använder digitala verktyg sker det oftast på egen hand utan en

närvarande pedagog. I analyserna framkommer vikten av att ha appar som leder till att barns samspel stärks och att barnen inte blir konsumenter utan producenter.

Utvecklingsområden

- Öka kunskapen hur digitala verktyg kan användas i undervisningen
- Använda lärplattan på varierade sätt i undervisningen
- Utveckla kunskap kring att arbeta källkritiskt

7 Frågor för fortsatt analys på enheten

Arbetslag

- Hur kan vi använda digitala verktyg som en del av undervisningen?
- Hur kan barn göras delaktiga i sin dokumentation?
- Vad kan vi använda lärplattan till förutom appar?
- Hur använder vi Ping Pong för utveckling av undervisningen?

Förskolechef

- Vilka utvecklingsbehov ser du när det gäller dina förskolors användning av Ping Pong?
- Vad behöver du som förskolechef göra för att barn ska ges möjlighet att utveckla digital kompetens?
- Vad behöver du tillhandahålla för att digitala verktyg ska bli en del av undervisningen?

Förvaltning

- Vad behöver IKT-plattformen innehålla för att stödja pedagogers arbete på förskolan?
- Hur kan Ping Pong bli implementerad som en del i undervisningen i förskolan?
- Vilket stöd behöver ges för att digitala verktyg ska bli en del av undervisningen?

8 Referenser

Kjällander, S. (2015) Förskolebarn och digital literacy. U-K. Lundgren Öhman (Red), *Mediepedagogik på barnens villkor* (s. 129-142). Stockholm: Lärarförlaget.

Kyrk Seger, E.. (2015) Ett nytt lärarskap växer fram. U-K. Lundgren Öhman (Red), *Mediepedagogik på barnens villkor* (s. 39-52). Stockholm: Lärarförlaget

Lundström, M.. (2015) En pedagogik med barnets röst U-K. Lundgren Öhman (Red), *Mediepedagogik på barnens villkor* (s. 167-177)). Stockholm: Lärarförlaget

Nielsen, M. (2018). *Barns och lärares aktiviteter med datorplattor och appar i Förskolan*. Acta Universitatis Gothoburgensis. ISBN 978-91-7346-976-0 (pdf)

Skolverket. (2018). *Läroplan för förskolan*. Stockholm: Fritzes

Skolverket och Statens medieråd, materialet Nosa på nätet, sagoboken
superundersökarna.

[https://statensmedierad.se/publikationer/pedagogisktmaterial/nosapanatetsagoboken
superundersokarna.652.html](https://statensmedierad.se/publikationer/pedagogisktmaterial/nosapanatetsagoboken
superundersokarna.652.html)