

Slutrapport UNGMODs forskningsprojekt · augusti 2012

# Ungas multimodala gestaltning – hur digitala medier används för uttryck och reflektion



Patrik Hernwall (projektledare)

Helena Bergström

Ana Graviz

Mats Nilsson

## Innehåll

Ungas multimodala gestaltning – hur digitala medier används för uttryck och reflektion	1
<i>Om forskningsprojektet och dess tematiska glidning</i>	2
<i>Teoretiskt ramverk och centrala antaganden</i>	5
Multimodal gestaltning och meningsfulla uttryck	6
Medier och maktstrukturer	7
<i>Metod och datainsamling</i>	8
Allmänna reflektioner	8
Genomförda datainsamlingar	9
Fördjupade exempel från genomförda datainsamlingar	10
Resultat	18
<i>Relevansgörande och modal validitet</i>	19
<i>”Templates”</i>	21
<i>En tentativ modell för analys av multimodal gestaltning</i>	22
<i>Den abstrakta tråkigheten</i>	24
<i>Nyttiggörande</i>	26
Summering	27
Röster från medsökande och partners	29
Referenser	30
<i>Bilaga 1</i>	33
<i>Gunilla Larsson, Botkyrka kommun. 2012.06.15.</i>	33
<i>Åsa Sundelin, Rektorsakademien. 2012.06.11.</i>	35
<i>Christian Boström, lärarlagsansvarig Broängsskolan. 2012.05.14.</i>	37
<i>Bilaga 2</i>	38
Artiklar i journaler	38
Rapporter	38
Kandidatuppsats	39
Konferenser	39
<i>Bilaga 3</i>	41
<i>Bilaga 4</i>	42

# Ungas multimodala gestaltning

## – hur digitala medier används för uttryck och reflektion

Det för forskningsprojektet *Ungas multimodala gestaltning* (UNGMODs) centrala antagandet kan formuleras som: EU-parlamentets rekommendationer (hösten 2006) för det livslånga lärandet och utvecklandet av en digital kompetens understryker betydelsen av att fördjupa kunskapen om hur unga tar i anspråk IKT generellt, och specifikt möjligheterna till gestaltning av erfarenheter, information och kunskaper, i deras egen vardag. Detta betyder att digital kompetens rymmer såväl en teknisk/funktionalistisk nivå (att kunna hantera tekniken) och som en social/ humanistisk nivå, där det är till det senare som kritiskt tänkande, gestaltande, etc. kan hänföras (Erstad, 2005; Buckingham, 2006). Dessa ses alltså som centrala förmågor väsentliga att utveckla för "the New Millenium Learners" (Pedró, 2006) om digitala medier skall bli en frigörande kraft i relation till individens lärande och individens livssituation. Väsentligt att understryka är att denna frigörande potential är en essentiell del av den pedagogiska praktikens ambition (Hernwall, 2010), då redskap i den breda vygotkskianska meningen (mentala och fysiska redskap) erbjuder nya möjligheter för mänskligt handlande (Vygotskij, 1978). Att då ta i anspråk redskap bör förstås som dels ett

tekniskt handhavande, dels och framför allt ett sätt att tolka och förstå fenomen i världen. *Att människan tolkar världen via de redskap hon använder är i detta perspektiv en självklarhet – hur individen tolkar världen och sina egna möjligheter är en individuell situerad konstruktion.*

I denna slutrapport för forskningsprojektet UNGMODs kommer vi att utifrån en presentation av projektet och dess teoretiska utgångspunkter reflektera kring dels erfarenheterna av att arbeta med kreativa forskningsmetoder (jfr Gauntlett, 2011), dels de resultat som forskningsprojektet genererat. Vi har under perioden ht 2009 till vt 2012 följt en klass på Broängsskolan (från åk 7 till åk 9) respektive Tumba gymnasium (år 1 till år 3). (Det finns ett undantag här: På den i slutet av projektet genomförda workshopen [se nedan] deltog elever från en annan klass på Tumba gymnasium, då "våra" elever var på praktik och inte hade möjlighet att delta.)

## Om forskningsprojektet och dess tematiska glidning

I forskningsprojektet *Ungas multimodala gestaltning - hur digitala medier kan användas för uttryck och reflektion*, förkortat UNGMODs, har det övergripande syftet varit att studera hur unga människor (13-17 år) använder digital informations- och kommunikationsteknik (IKT) i både informella och formella vardagliga lärsammanhang, särskilt på vilket sätt möjligheterna till multimodal gestaltning stöder individens kritiska reflektion kring lärande, kunskapsbildning och jagutveckling. I denna slutrapport har vi för avsikt att beskriva hur vi arbetat i projektet, presentera de teoretiska referensramar vi utgått från, samt reflektera över de resultat som forskningsprojektet UNGMODs genererat. Vi inleder rapporten med att återge forskningsprojektets huvudsakliga forskningsfrågor och utgångspunkter.

Forskningsprojektet UNGMODs har pågått under perioden 2009 till 2012, och är finansierat av KK-stiftelsen (stiftelsen för kunskaps- och kompetensutveckling), inom ramen för satsningen "Unga nätkulturer". Forskningsprojektet har haft sin hemvist på Södertörns högskola, Stockholm. Medsökande i projektet har varit Botkyrka kommun och Rektorsakademien, där det är två skolor i Botkyrka kommun som varit våra samarbetspartners i forskningsprojektet: Broängsskolan (Bro) samt Tumba gymnasium (TGy). Forskningsprojektets huvudsakliga (initiala) frågeställning handlar om hur unga (13-17 år) personer uttrycker erfarenheter, information och kunskaper i multimodala gestaltsformer på fritiden och i skolan. Ur detta genererades tre sammanflätade tematiker:

- a) *Vilka digitala medier använder unga på sin fritid för gestaltning, samt till vad använder de dessa medier?*

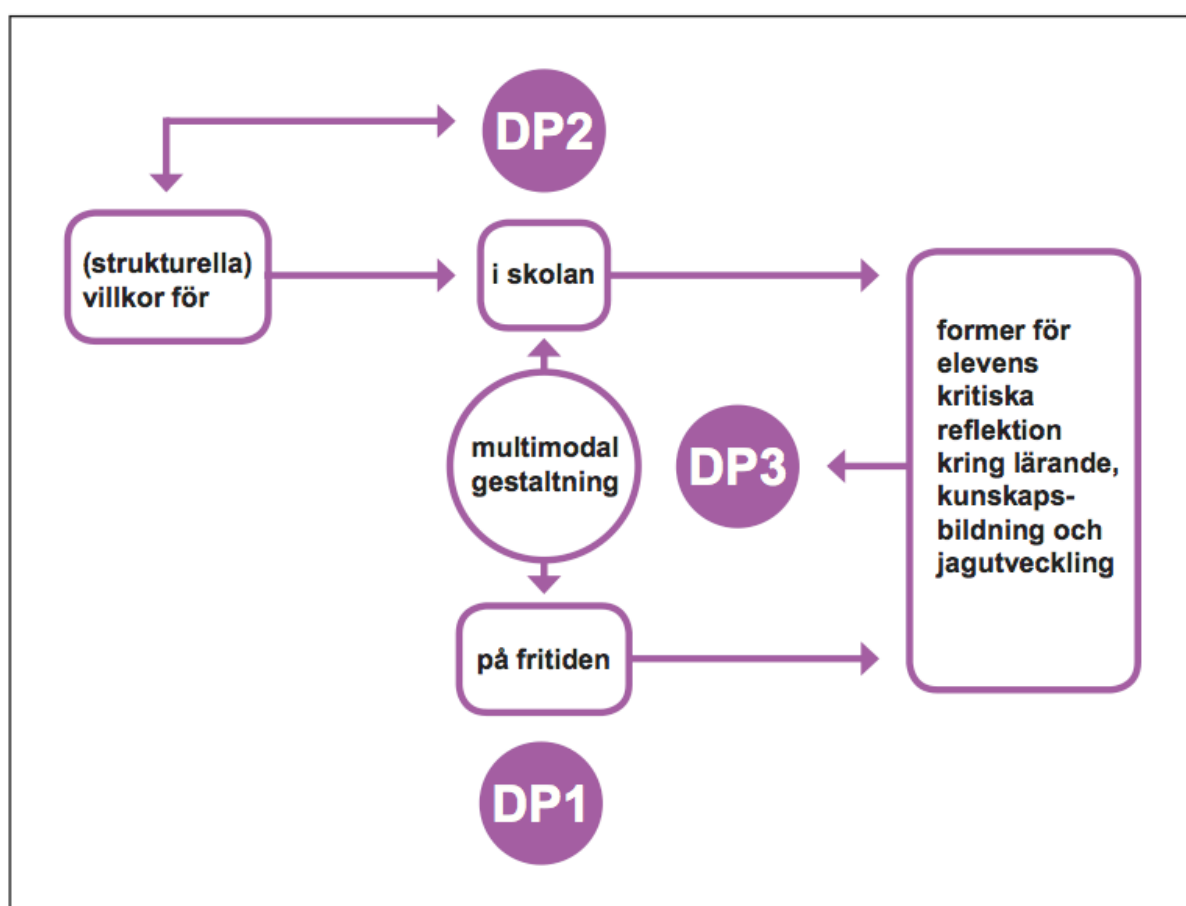
- b) *Vilka digitala medier använder unga på skoltid för gestaltning, samt till vad använder de dessa medier?*
- c) *Hur använder unga medietekniska redskap för att komplettera verbala och skriftliga (i begreppets traditionella betydelse) berättelser vid gestaltning?*

Dessa tre tematiker är knutna till tre delstudier: (i) En analys av ungas multimodala uttryck på fritiden; (ii) en analys av ungas multimodala skoluppgifter, samt; (iii) hur unga brukar medietekniska redskap i en gestaltningsprocess. Delstudierna (i) och (ii) har utvecklat grundläggande kunskaper om hur ungas multimodala gestaltning skiljer sig åt i skola respektive fritid. Men också, och framför allt, har dessa två delstudier genererat kunskap om mediets kvaliteter och möjligheter så som det upplevs av unga i deras vardag. Tentativa analyser av (i) och (ii) ledde under projektets gång till delstudie (iii), där lärare och medsökande, och i viss grad eleverna själva, deltog i diskussionerna om formerna för denna delstudie. På detta sätt blev delstudie (iii) både en egen delstudie och en möjlighet att pröva preliminära slutsatser från delstudierna (i) och (ii). Vi ville med detta upplägg, i dialog med unga/elever och skolornas företrädare, skolledare och skolutvecklare, utveckla kunskap om och metoder för iscensättandet av ett lärande med hög grad av relevans för det samtida och nära förestående samhället.

Forskningsprojektet har alltså en tydlig koppling till aktionsforskningstraditionen, särskilt så den bedrivs inom ramen för formell pedagogisk verksamhet. Rönnerman et al. (2008, i Rönnerman & Salo, 2012), definierar aktionsforskning som ett spänningsfält i vilket en praktisk och en teoretisk kunskap möts, buren primärt av praktiker respektive forskare. Vi har alltså valt att medvetet samverka med både elever och lärare på de två skolorna inom ramen för deras vardagliga praktik, där formerna för denna samverkan kommer att beskrivas mer utförlig senare i denna rapport. Dessutom involverades redan i planeringsstadiet forskningsprojektets medsökande och inkluderade representanter från de som skulle bli våra samarbetspartners (de två skolorna). Denna dialog med medsökande i planeringsstadiet var ett krav från KK-stiftelsen vid utlysningen.

Den kontinuerliga analysen av det empiriska underlaget hade en betydelsefull roll för inte bara utvecklandet av tentativa hypoteser och försöksvisa slutsatser, utan också för hur forskningsprojektets övergripande tematik utvecklades (se Figur 1 nedan). Denna ”iterativa” process gav alltmer förfinade teoretiska redskap i växelspel med en ökad känslighet för det empiriska fältet. Det senare – utvecklingen av forskningsprojektets tematik – är i grund och botten sprunget ur en återkommande diskussion om i skolorna förekommande hinder och begränsningar för ungas multimodala gestaltning. För oss, i UNGMODs forskningsprojekt, medförde detta att vi valde att något formulera om syftet med projektet. Till det ursprungliga syftet med projektet – att studera hur unga människor (13-17 år) använder digital

informations- och kommunikationsteknik (IKT) i både informella och formella vardagliga lärsammanhang, särskilt på vilket sätt möjligheterna till multimodal gestaltning stöder individens kritiska reflektion kring lärande, kunskapsbildning och jagutveckling – lade vi till förledet ”villkor för”: *Villkor för* unga människors användande av digital informations- och kommunikationsteknik (IKT) (etc.). Detta medför att den mångfald erfarenheter vi har burit med oss från mötet med elever, lärare och skolorna i deras arbete med – och som det visade sig många gånger frånvaro av arbete med – digitala medier ges ett reflekterande sammanhang. Det ursprungliga syftet med forskningsprojektet har inte ändrats. Samtidigt erbjuder denna komplettering (”villkor för”) att studiens syfte givits ett bredare sammanhang. Även om detta då snuddar vid implementeringens utmaningar, skall det inte ses som en implementeringsstudie. Fokus har fortsatt och genomgående varit på ungas multimodala gestaltande.



Figur 1: UNGMODs tematik och dess relation till de tre delprojekten (DP1, DP2 och DP3), samt den tematiska glidningen mot ”villkor för”.

## Teoretiskt ramverk och centrala antaganden

Sedan datorns och internets breda genomslag under mitten av 1990-talet, har möjligheterna för användaren att själv producera och publicera material stadigt ökat. Denna utveckling är samtidigt intimt sammanflätad med sociala mellanmännsliga aktiviteter, inte minst i s.k. sociala nätverk som YouTube, Facebook eller Bilddagboken. Nätverk som blivit alltmer tillgängliga via en ökad utbredning av både datorer och tjänster (som t.ex. trådlöst internet). Detta betyder, tänker vi, att villkoren för mänskligt handlande och meningsskapande är intimt sammanflätade med en teknisk utveckling. Vilket i en mening inte är något nytt; människan som kulturvarelse är beroende av den samtida tekniken. Vad som däremot är nytt, är att vi i vår egen samtid är del av en teknisk utveckling som kan ses på tre nivåer: skiftet från en teknisk infrastruktur (den mekaniska) till en annan (den digitala); hastigheten i förändringen, samt; att det är svårt att förutsäga ens en nära utveckling, är omöjligt att extrapolera en situation bara 15-20 år fram i tiden. Sammantaget är detta inte bara en utveckling, utan också en dramatisk förändring där den digitala infrastrukturen får återverkningar på livets alla områden.

Vårt särskilda fokus är riktat mot ungas villkor för meningsskapande, lärande och jagutveckling via bruket av digitala medier. Vår utgångspunkt är att unga bär vittnesbörd inte bara om sitt eget användande av digitala medier, utan också att de är vittnen som har en autentisk blick i den mening att de utgör den generation som alltid haft digitala medier som en självklar del av sin värld. En generation som givits en rad olika benämningar (Nät-Generationen, Nätets infödda, C-Generationen, etc.), där det gemensamma argumentet är att tillgången till och användandet av digitala medier medfört en avgörande skillnad i relation till storheter som individens varseblivande, kunskapsbildning och sociala mönster. Vilket är ett argument som går hand i hand med Berger & Luckmanns (1967) teori om primär och sekundär socialisation. Eller, med andra ord, att det vi lär som barn och unga i mångt och mycket utgör referenspunkten för senare erfarenheter och hur dessa kommer att förstås.

Sammanfattningsvis betyder detta att människans villkor är sammanflätade med teknikens utveckling vilket vidare leder till argumentet att de unga har en mer självklar (eller "naturlig") relation till digitala medier. Forskningsprojektets teoretiska hemvist är socio-kulturell teoribildning (Vygotskij, 1978; Wertsch, 1991; Säljö, 2005), där individen ses som ett aktivt intentionellt symboltolkande meningsskapande subjekt, nedsänkt i ett historiskt och kulturellt sammanhang. I vår strävan efter att uppmärksamma och studera icke-traditionella kunskapsformer (Miller, 2005), har vi strävat efter att komplettera det socio-kulturella perspektivet på lärande med ett intersektionellt perspektiv (Lykke, 2003; 2010; McCall, 2005; de los Reyes & Mulinari, 2005). Detta har gjort det möjligt att kritiskt granska

lärsammanhangets komplexa maktstrukturer och dess betydelse för lärandets villkor. (Forskningsprojektets teoretiska ramverk diskuteras även i Hernwall, 2010.)

## Multimodal gestaltning och meningsfulla uttryck

Användaren av digitala medier har tillgång till en repertoar av uttrycksformer som tidigare medieformer inte kan erbjuda; de digitala mediernas multimodala gestaltungsformer gör möjligt konsumtion, analys och (re)produktion av traditionellt åtskilda teckennivåer (typografisk text, tal, ljud, bild, rörlig bild). *Gestaltning* är då sättet som dessa multimodala resurser används. Gestaltningen skall vidare förstås som en instans som erbjuder möjligheten till reflektion och eftertanke, då gestaltningen äger en intentionalitet och en kommunikativ ambition (se Hernwall & Lindkvist, 2011; Hernwall, 2010). Eller, med andra ord, att varje försök att kommunicera innehåller en avsikt, vilken inkluderar en subjektiv tolkning av mediet, mottagaren och budskapet.

Varje medieform har sitt unika sätt att lagra, processa och distribuera innehåll. Mediebrukaren i den andra medieåldern (Poster, 1995) är en innehållsproducent i en deltagande mediekultur (Jenkins, 2006), som fritt kan röra sig mellan rollerna som konsument och producent (ex. Manovich, 2001; Bolter & Grusin, 1999). För samtidens barn och unga utgör datorer och digitala artefakter naturliga inslag i deras vardag (ex. Tapscott, 1998; Buckingham & Willett, 2006; Dunkels, 2007; Hernwall, 2008). Redan från unga år är de brukare av olika digitala artefakter (såsom mobiltelefon, digitalkamera, dator och datorspel, etc.), vilket ger en vana att gestalta erfarenheter och information med olika semiotiska teckensystem (som skriven text, bild, ljud och rörlig bild). Multimodalitet (Kress & van Leeuwen, 2001), liksom remediering (Bolter & Grusin, 1999) och multiliteracies (Cope & Kalanzis, 2000), uppmärksammar dels att den digitala tekniken gör det möjligt att hantera olika semiotiska uttrycksformer i ett och samma medium, dels den nära relationen mellan analys och (re)produktion. En multimodal digital textualitet, som kombinerar olika semiotiska resurser (van Leeuwen, 2005), skapar nya förutsättningar för såväl mediebruk som textförståelse (Kress, 2003). Med denna övergripande bestämning av multimodal gestaltning, kan vi nu sammanfatta *multimodal* som inbegripande konsumtion, analys och (re)produktion av traditionellt åtskilda teckennivåer (typografisk text, tal, ljud, bild, rörlig bild) i en och samma båda teknisk plattform som representation.

En socialemiotisk teori om multimodalitet, som hos Kress (2009:65), menar att "alla tecken [signs] är motiverade förbindelser av form av mening". Detta betyder att det finns en avsikt eller intentionalitet i *valet* av modalitet och därmed att sättet som individen uttrycker sig på är *motiverat*. Detta antagande har viktiga implikationer;



- individens möjligheter att uttrycka sig ökar med de modaliteter hen<sup>1</sup> tagit i anspråk,
- individens möjligheter att uttrycka sig är avhängigt tillgången till redskap,
- uttryckets (eller gestaltningens) kvaliteter är beroende av vilka modaliteter som dess rethor<sup>2</sup> har att tillgå.

Denna sista punkt, att uttryckets kvaliteter är beroende av rethorns tillgång, skall förstås i begreppet ”tillgångs” dubbla betydelse. Dels tillgång som en fysisk tillgång till konkreta redskap, infrastruktur, etc. Dels tillgång som en mental kognitiv tillgång till sätt att tänka och erfarna möjligheter, eller med andra ord tillgång till en erfarenhetsbaserad förståelse för redskapets möjligheter och begränsningar. I ett socialsemiotiskt perspektiv är dessa två dimensioner sammanflätade, där erfarenheten av tidigare användande förändrar uppfattningen av redskapets menings- och handlingserbjudanden (eng. affordances).

## Medier och maktstrukturer

I ett socialsemiotiska perspektiv, blir lärande i första hand ett relationellt fenomen, där individen är aktiv i sitt tolkande av världen hen lever i. Lärandet är med andra ord inte avskilt från normer, värderingar eller maktstrukturer, utan snarare intimt sammanflätade med dessa. Så, lärandets situationella sammanhang bär med sig de ”nedärvda” erfarenheter och föreställningar som förekommer där. I sin bok ”Design för lärande – ett multimodalt perspektiv” (2010) menar Selander och Kress att lärande skall förstås som ”meningsskapande kommunikation inom ramen för erkännandekulturer och institutionella avgränsningar” (s.20). Vi menar därför att villkoren för individens lärande är sammanflätade med de maktstrukturer som förekommer inom den situation lärandet – denna allestädes närvarande process – sker. Här visar det intersektionella perspektivet att ”power differentials and identity markers” (Lykke 2010) som genus, klass, ålder, förmåga/kapacitet, etc., är samverkande och varandra intersekerande storheter vilka skapar unika positioner och villkor. Likväl som situationen är bärare av maktstrukturer, är de redskap vi använder ”könade” (Berg & Lie 1995). På samma sätt som individens kön är sammanflätat med individens genus, är artefakterna och miljön ömsesidigt sammanflätat med genus och de både möjligheter och begränsningar som ligger i detta faktum. Väsentligt är dock att dessa maktordningar och identitetsmarkörer är i ständig förhandling och omvandling och skall

---

<sup>1</sup> Vi använder det könsneutrala ”hen” istället för köns- och därmed maktmarkörer som ”hon” eller ”han”.

<sup>2</sup> Kress (2009) använder begreppet ”rethor” för det kompetenta kommunicerande subjektet, som hanterar olika modaliteter, deras kombinationer, och rör sig mellan traditionella positioner som sändare, producent och mottagare.

alltså inte ses som varken eviga eller absoluta. ”Fortsatt bär dock miljön skolan/klassrummet maktordningar och identitetsmarkörer, där läraren är överordnad eleverna vilket ofta förstärks via möblering, arbetsuppgifternas karaktär och disciplineringens struktur. Och här skapar sig flickor och pojkar olika förutsättningar, dels visavi varandra, dels visavi läraren. Men också visavi miljön (eller hur de tar rummet i besittning).” (Hernwall & Lindkvist, 2011, s. 35) Dessa, för att låna begrepp från Lykke (2010) ”maktordningar och identitetsmarkörer”, är viktiga att ha i minnet om vi skall förstå vad som sker – och vad som inte sker – i vardagens olika rum (hemmet, fritiden, skolan, etc.).

## Metod och datainsamling

### Allmänna reflektioner

I forskningsprojektet UNGMODs har strävan varit att komma nära de ungas egna autentiska röster. Vi har inte bara varit på plats på skolorna för att följa dem i deras vardag, utan också tagit del av deras arbeten, bjudit in dem till att vara våra medforskare samt att de deltagit i workshops vi arrangerat.

Vi har arbetat utforskande i en etnografiskt baserad interaktiv tolkande process, inspirerad av abduktionens hypotesprövande arbetssätt (Peirce, 1955). Den etnografiska ansatsen kräver en nyfikenhet för det oväntade, som i kombination med fokuserande begrepp (Patton, 1990) utgör en god garanti för att ny kunskap skall kunna genereras. Här har vi särskilt uppmärksamma de etiska och metodologiska krav som ställs vid kvalitativa studier med barn och unga (se. t.ex. Christensen & James, 2000). Barndomssociologins (James & Prout, 1997; Mayall, 2002; Holloway & Valentine, 2003) uppmärksammande av att barn är en socialt konstruerad kategori, har viktiga metodologiska konsekvenser. Framför allt i att de betraktas som aktiva och meningsskapande medlemmar i samhället, vilkas erfarenheter och perspektiv är väsentliga om vi skall förstå deras situation. Särskilt betydelsefullt är detta i ett fält som det här undersökta, vilket ofta benämns utifrån vuxenvärldens normer och föreställningar. Det är alltså väsentligt att försöka se med den andres (den studerades) perspektiv.

Genom att studera hur unga använder digitala medier och hur de förstår och nyttjar mediernas handlings- eller meningserbjudanden (jfr ”affordances”), fördjupas förståelsen för ungas villkor eller den digitala teknikens möjligheter/ begränsningar. Fokus har varit att komma nära de ungas egen erfarenhet och förståelse av digitala medier i deras egen vardag. Begreppsligt har vi valt att benämna de unga som ”medforskare” för att möjliggöra ett aktörsperspektiv. Vi har därför valt att låta de unga vara inte bara informanter om sitt eget

mediebruk, utan också aktiva utforskare av jämnårigas mediebruk samt även dialogpartners i analysen av insamlat empiriskt material. Löfberg menar att detta inifrånperspektiv ofta är en nödvändighet om det skall vara möjligt att förstå det nya, det annorlunda:

*/.../ how new techniques are appropriated and made part of our modern culture must be carried out through the eyes of the people involved. It is only people themselves that perceive the world and who attribute affordances to what they see, and who can use what they see as a quality for enhancing action. (Löfberg, 2006, s. 19).*

## Genomförda datainsamlingar

Nedanstående sammanställning kommer att exemplifieras och utvecklas ytterligare under nästkommande rubrik, med särskild fokus på kreativa metoder (metodkurs, workshops samt skolprojekt). Tydligt har dessa metodologiska angreppssätt givit empirisk data på olika datanivå. Detta har erbjudit särskilda utmaningar i det analytiska arbetet, då denna empiriska data i en mening pekar mot olika håll. Samtidigt har detta varit den stora styrkan, då den speglar en existerande komplexitet.

	Broängsskolan		Tumba gymnasium	
Tema a. <i>(Vilka digitala medier använder unga på sin fritid för gestaltning, samt till vad använder de dessa medier?)</i>	<b>Metodkurs</b> , inkl. elevernas egna data-insamlingar: Intervjuer/samtal, observationer, (multi)modala (digitala och analoga) gestaltningar.	ht09	<b>Metodkurs</b> , inkl. elevernas egna data-insamlingar: Intervjuer/samtal och observationer.	vt10
Tema b. <i>(Vilka digitala medier använder unga på skoltid för gestaltning, samt till vad använder de dessa medier?)</i>	<b>Elevdatorer:</b> (multi)modala gestaltningar.  Observationer, samtal, etc.	vt10  <i>kont</i>	<b>Skolprojekt</b> ("Afghanistan"): observationer och multi-modala gestaltningar.  Observationer, samtal, etc.	ht10  <i>kont</i>
Tema c. <i>(Hur använder unga medietekniska redskap</i>	<b>Skolprojekt</b> ("MultiFun"): samtal, observationer,	vt11	<b>Skolprojekt</b> ("Afghanistan"): observa-	ht10

för att komplettera verbala och skriftliga berättelser vid gestaltning?)	multimodala gestaltningar. <b>Workshop:</b> samtal, observationer, multimodala gestaltningar.	ht11	tioner och multimodala gestaltningar. <b>Workshop:</b> samtal, observationer, multimodala gestaltningar.	ht11
--	--	------	---	------

Tabell 1. Datainsamling på de två skolorna.

Notering: Studiet av elevernas datorer på Broängsskolan kom även att inkludera tema b (fritid); metodkursen på Tumba gymnasium kom även att inkludera tema a (skola).

Metodkurserna finns beskrivna i Hernwall & Lindkvist, 2010, och i Graviz & Hernwall, 2013. Metodkurserna liksom elevdatorerna finns beskrivna i Graviz & Lindkvist, 2010 [rapport 1]. Skolprojekten ("Afghanistan" och "MultiFun") finns beskrivna i Graviz & Hernwall, 2011 [rapport 2].

Texterna ovan finns här: [http://mt.sh.se/ungmods/?page\\_id=447](http://mt.sh.se/ungmods/?page_id=447). För fler texter från projektet, se bilaga 2.

## Fördjupade exempel från genomförda datainsamlingar

Gauntlett (2011) beskriver ett viktigt karakteristika för kreativa metoder som "people are asked to *make* something as part of the process" (ibid., s.3). Den tanke som ligger bakom dessa metoder är att, återigen med Gauntletts ord, "unusual experience gets the brain firing in different ways, and can generate insights which would most likely not have emerged through directed conversation" (ibid., s.4). Utifrån vår ambition att nå de ungas egna röster, så som de uttrycks i såväl verbala utsagor som handlingar och multimodala gestaltningar, har det för oss varit naturligt att söka oss bortom traditionella intervjuer och observationer. Det första steget i denna process var den s.k. metodkursen.

### Metodkurs – hur elever blev våra medforskare

Se även Graviz & Lindkvist, 2010; Hernwall & Lindkvist, 2011; Graviz & Hernwall, 2013.

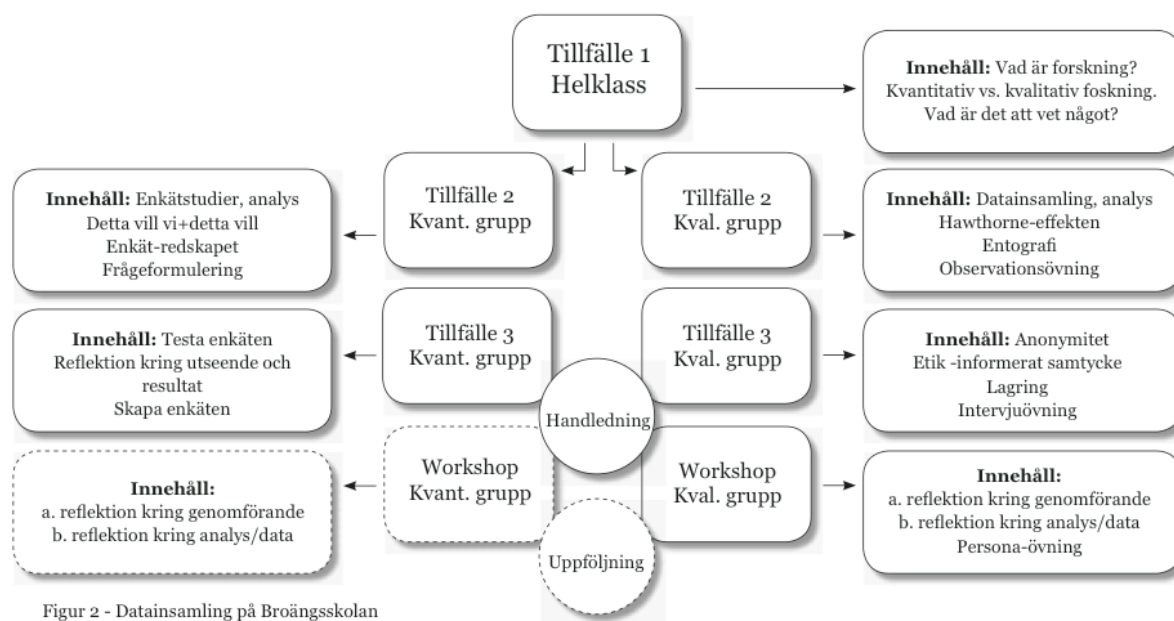
I enlighet med tema a (vilka digitala medier som används för gestaltning på fritiden), önskade vi en fördjupning (nyansering) av kvantitativ/statistisk data. Här skulle exempelvis mediedagböcker eller etnografiska studier i hemmiljö kunna vara ett alternativ. Vi valde dock en annan väg, vilket också skall förstås i ljuset av att vi önskade utveckla elevernas reflekterande kompetens visavi deras bruk av multimodal gestaltning; dels som en allmän kompetens i linje med 21st century skills (etc.) (se t.ex. Pedró, 2008). Dels som en medveten

strategi för att öka deras analyserande och tolkande förmåga visavi bruket av IKT generellt, och multimodal gestaltning specifikt. Detta var några av de centrala utgångspunkterna för att utveckla *metodkursen*.

För att de unga skulle kunna ta rollen som medforskare utarbetades en intensivkurs i forskningsmetodik, inom vilken de skulle insamla data om sina kamraters användning av digital teknik på fritiden (tema a). Denna metodkurs skall inte jämföras med de som ges på en högre akademisk nivå avseende djup eller omfattning. Däremot var den ett kondensat av både forskningsmetodik, datainsamlingstekniker och analysmetoder inom primärt samhällsvetenskaplig forskningstradition (se figur 2 nedan). I den s.k. kvalitativa gruppen (de elever som skulle arbeta med den kvalitativa studien) ingick c.a en fjärdedel av klassens elever (valda av deras lärare). Övriga elever i klassen deltog i utvecklandet av en kvantitativ studie, att genomföra på skolan via deras interna kommunikationsplattform. (Det skulle komma att visa sig att det trots allt inte gick att genomföra en sådan studie via den kommunikationsplattform de använde på skolan. Detta kom att bli ett avgörande bakslag, vilket resulterade i att denna enkätstudie aldrig kom att genomföras. Däremot genomfördes metodkursen som sådan, med flera intressanta resultat. Dock kommer vi fortsatt att fokusera den kvalitativa studien i denna rapport.)

Det uttalade syftet med denna kurs i forskningsmetod var att ge en grupp elever på Broängsskolan, samt sedermera eleverna på Tumba gymnasium, en konkret inblick i hur forskning bedrivs genom framför allt praktiska övningar (men även teoretiska/filosofiska inslag). Metodkursen var mer "framgångsrik" på Broängsskolan än på Tuba gymnasium, vilket kan förklaras på flera olika nivåer. Det går dock inte att komma undan på vilket sätt lärarlagens engagemang på de respektive skolorna påverkat genomförandet (detta är en tematik vi får anledning att återkomma till senare).

Det skall betonas att elevernas datainsamling utgjorde ett möjligt kompletterande empiriskt underlag, där det huvudsakliga empiriska underlaget kom från metodkursens tillfällen som sådana. De fyra tillfällen vi träffades eleverna under genomförandet av metodkursen var vår huvudsakliga datainsamlingsteknik, då vi planerade uppgifter och diskussionsteman för att fånga upp deras subjektiva erfarenheter och reflektioner. Både i termer av deras eget (och sin omgivnings) bruk, som deras reflektioner på den empiriska data de kom att samla in.



Figur 2 - Datainsamling på Broängsskolan

Figur 2. Datainsamling på Broängsskolan. (Se också Graviz & Lindkvist, 2010.)

Medan tillfälle 1 utgjordes av två lektionstimmar (80 minuter), var tillfälle 2 och 3 på tre timmar respektive. Vid dessa två tillfällen var vi på Södertörns högskola, för att ytterligare markera för eleverna att de deltar i ett forskningsprojekt. Det fjärde tillfället, workshop, genomfördes under en heldag i en konferens- och undervisningslokal. Mellan tillfälle 3 och 4 (workshopen) var inlagt två handledningstillfällen då vi fanns tillgängliga i deras skola för att ge dem stöd i deras datainsamling. Mellan tillfälle 3 och 4 hade de 4 veckor på sig. Efter tillfälle 3 utarbetade vi tillsammans med eleverna en lathund som de kunde ha som stöd i deras egna studier av hur deras jämnåriga använder digitala medier på fritiden (se bilaga 3).

Tillsammans med de unga, via generativa samtal (tillfälle 4), har skapats gemensamt utvecklade tolkningar och förståelser om ungas multimodala gestaltning. Dessa tolkningar och förståelser är, åtminstone i sin ambition, baserade på de ungas förståelse om sin egen vardag. Vi menar att det är möjligt att tilldela unga människor en mer aktiv roll än vad vanligt är, då de är just de autentiska vittnen som bär unika erfarenheter och perspektiv. Även om deras utsagor inte är opartiska, vilket vi svårligen kan avkräva dem, så är de trovärdiga. Vårt uppdrag, som forskare, är då dels att i den analytiska fasen av forskningsprocessen skapa relevanta perspektiv, distanseringar och generaliseringar. Under genomförandet av metodkursen har vi strävat efter att låta dem använda sina egna privata erfarenheter för att reflektera över hur de kan genomföra framför allt intervjuer och observationer bland jämnåriga, vilka etiska och metodologiska dilemman och utmaningar de kan möta, etc. Varje sådant tillfälle på metodkursen var alltså ett viktigt tillfälle för att

fördjupa vår förståelse för deras bruk, där det empiriska underlag de sedan skulle komma att samla in skall ses som en extra dimension, snarare än ett huvudsakligt empiriskt underlag för forskningsprojektet UNGMODs. Däremot har deras reflektioner om och analys av det material de samlat in varit mycket värdefull data. Metodkursen har medfört att eleverna, både under metodkursen, men även vid andra tillfällen, haft en mer aktiva roll i projektets datainsamling samt att de deltagit i generativa samtal om insamlad data. Ett sådant tillfälle är genomförda skolprojekt.

### **Skolprojekt – och relevansgörandet av multimodal gestaltning**

Se även Hernwall, 2010; Graviz & Hernwall, 2011.

I vår strävan efter att inte enbart studera utan också bidra till en kritisk reflektion på skolorna har vi genomfört två vad vi benämner skolprojekt. Detta är tematiska projekt i skolmiljön, under ledning av skolans personal, där dessa teman utvecklats/skapats i dialog mellan respektive lärarlag och forskningsprojektet. På Broängsskolan föregicks genomförandet av en dialog mellan forskningsprojektet och lärarlaget, där forskningsprojektet presenterade ramarna för en idé baserat på preliminära intryck från dittillsvarande analyser av inte minst elevernas hårddiskar (jfr nedan). Ett omedelbart resultat av forskningsprojektet blev att våra iakttagelser om närvaron av genusstrukturer i elevernas/ungdomarnas bruk av IKT i både skolmiljö och på fritiden (Hernwall & Lindkvist, 2011; Graviz & Lindkvist, 2010) utgjorde tematisk bas för skolprojektet *MultiFun*. (Se bilaga 4 för en mer utförlig beskrivning av uppgiften, så den presenterades för eleverna.)

#### **MultiFun**

Du/ni ska skapa en reklam för en fiktiv produkt med namnet *MultiFun* – produkten ska man ha nytta av både i skolan och på fritiden, samt den ska vara rolig. Målgruppen är barn i åldern 7-8 år, vilket ställer krav på hur ni utformar reklamen. Gör ett noggrant förarbete där du/ni undersöker vad som tilltalar barn i den åldern och utifrån det fundera ut ett manus för det media du/ni använder dig av. Du/ni ska också vara tydliga med om reklamen riktar sig till ett speciellt kön, eller om den ska nå både pojkar och flickor.

[ur instruktionerna för skoluppgiften ”MultiFun”, Broängsskolan, våren 2011]

*MultiFun* omfattade ämnena SO, Svenska och Musik/Mediaprofil, och sträckte sig över 3 veckor våren 2011, samt ett redovisningstillfälle ytterligare någon vecka senare: ”Presentationen av ert arbete ska bestå av dels det färdiga resultatet av reklamen, samt en

Keynote där ni presenterar era tankar och den process som ledde fram till resultatet.” (ur instruktionerna för skoluppgiften ”MultiFun”, Broängsskolan, våren 2011). Vilka medier de kan använda för sin reklam exemplifieras med ”Film (reklamfilm), Ljud/Audio (radio-reklam), Bild (affisch/tidningsreklam/reklamfolder)” (ur instruktionerna för skoluppgiften ”MultiFun”, Broängsskolan, våren 2011).

Skolprojektet på Tumba gymnasium har en annan förhistoria. Återigen var det ett tematiskt projekt som sträckte sig över flera ämnen (Samhällskunskap, Religion, Svenska, Medicin-kunskap) under två veckors tid, hösten 2010. Projektet genomfördes när eleverna gick i årskurs 2, och hade som övergripande ambition att reflektera kring och kritiskt granska en aktuell händelse utifrån hur denna framställdes i media. Lärarlaget valde den då aktuella händelsen där svenska FN-soldater blivit beskjutna i Afghanistan, vilket ramades in som:

### **Från Stureplan ... till Afghanistan**

Du har förmodligen aldrig varit där, kanske inte heller träffat någon därifrån. Ändå matas du med bilder och berättelser från landet femhundra mil härifrån. Men hur angår Afghanistan dig och på vilket sätt är du berörd av vad som händer långt där borta? I det här projektet kommer du förhoppningsvis att få svar på en del av dessa frågor och få en större förståelse för hur andra länders situationer angår och påverkar oss i Sverige.

[ur instruktionerna för skoluppgiften ”Från Stureplan ... till Afghanistan”, Tumba gymnasium, hösten 2010]

I ”Afghanistan-projektet” blev vi inbjudna av lärarlaget att ge input till en uppgift de själva skapat konturerna till och som i sin grundform genomfördes varje år. Vårt bidrag här var framför allt i att betona betydelsen av att erbjuda eleverna möjligheter till multimodal gestaltning:

Du kommer att med hjälp av den information du hittar och bearbetar **redovisa dina kunskaper i en saklig, digital presentation** (film, ljud, foto etc.) Innehållet ska vara baserat på olika källor som du refererar till i presentationen. Detta görs tillsammans med en **munlig redovisning**.

[ur instruktionerna för skoluppgiften ”Från Stureplan ... till Afghanistan”, Tumba gymnasium, hösten 2010]

Denna digitala presentation var utöver den ”argumenterande text där du [eleven] redogör för varför, eller varför inte, Afghanistans sak är vår”.



Uppenbart är det stora likheter mellan skolprojekten: Båda har en tematisk både bredd och öppenhet. Eleverna skall arbeta i grupper, och själva genomföra kritiska studier. En central redovisningsform är, som vi benämner det, multimodal gestaltning ("saklig, digital presentation" på Tumba gymnasium och "reklam" på Broängsskolan), där eleverna själva får välja hur denna gestaltning skall utformas. Presentationen skedde inför lärare, medlemmar från forskningsprojektet samt deras klasskamrater. Och i båda skolprojekten trycktes det på betydelsen av att eleverna redovisade arbetsformer och arbetsprocesser. Samtidigt finns några intressanta skillnader, som pekar mot utmaningarna i att relevansgöra multimodal gestaltning i skolans vardag. Ett sätt att förstå denna utmaning på, är via begreppet "modal validitet" (Nilsson, inskickad), eller hur olika modaliteter har olika giltighet i olika sammanhang.

Det som på en av skolorna (Broängsskolan) sågs som ett viktigt mål med uppgiften – att eleverna uttryckte sig via en bred textualitet i en digital gestaltsform – blev på andra skolan (Tumba gymnasium) snarare ett tillägg, och i någon mån en belastning som inte fick uppmärksamhet från lärarna. (I Graviz & Hernwall, 2011, för vi ett längre resonemang kring detta.) Elevernas strategi för att hantera denna situation där den framställningsform som engagerat dem, som de lagt ner ett förhållandevis stort arbete i, och som ligger i linje med deras utbildningsprofil, var att vända sig till sina jämnåriga klasskamrater. I en mening var lärarna frånvarande i denna dialog, då de varken kunde relevansgöra presentationernas relation till uppgiften eller hantera bedömning/betygsättning av dessa presentationer (se också Bergström, et al., manus). Detta underlag hade alltså en påtagligt mer framskjuten plats på Broängsskolan. Samtidigt blev eleverna här anvisade en särskild programvara (keynote) för sina presentationer, vilket äger en dubbel pedagogisk-didaktisk dimension: å ena sidan ett stöd och resurs som både guidar och hjälper till vid utformning. Å andra sidan en begränsning som riskerar att stöpa allt i enlighet med inbyggda mallar (eller "templates"; en diskussion vi återkommer till senare).

Den öppenhet för intryck från forskningsprojektet vid utvecklingen och genomförandet av skolprojektet som lärarlaget vid Broängsskolan visade inför skolprojektet, kan återfinns bland lärare på Tumba gymnasium vid återkopplingen efter genomfört skolprojekt. Primärt rör detta sig om en ökad självkritisk medvetenhet om både betydelsen av ett uppmärksammande av elevernas multimodala gestaltningar, och behovet av att utveckla pedagogisk-didaktiska former för bedömning och betygsättning av dessa multimodala gestaltningar.

## **Workshops – kreativ öppenhet, och teknikens inramning**

En redan från början uttalad ambition med forskningsprojektet UNGMODs har varit att studera hur unga använder medietekniska redskap för att komplettera verbala och skriftliga berättelser vid gestaltning (tema c), genom att nyttja tentativa slutsatser från projektet för att tillsammans med lärarna utveckla arbetsformer som stödjer elevernas bruk av medietekniska redskap i en gestaltningsprocess (delprojekt iii). Formerna för detta kom att bli en heldags workshop med respektive elevgrupp (Broängsskolan samt Tumba gymnasium) hösten 2011. Platsen var samma kombinerande konferens- och undervisningslokal där Broängseleverna deltagit i en metodworkshop hösten 2009, i en byggnad som är känd för eleverna från Tumba gymnasium då denna används för undervisningen i deras karaktärsämnen. Uppgiftens tematik utarbetades i samråd med lärarkollegierna på de två skolorna, där vi å ena sidan strävade efter en öppen uppgift som gav eleverna frihet att använda multimodal gestaltning utifrån egna preferenser, och å andra sidan kunde utgöra ett avstamp för fortsatta diskussioner i skolorna.

Ett viktigt incitament för workshoparna var att vi skulle ha en praktisk situation att pröva tentativa hypoteser som forskningsprojektet så långt genererat. En sådan erfarenhet var att genus ofta var förekommande som en oreflekterad men aktiv maktstruktur, som påverkar synen på teknik och teknikanvändande (jfr Skolprojekt, Broängsskolan ovan). En annan erfarenhet var att i rollen som elever (d.v.s. i skolan) var deras bruk av multimodal gestaltning sparsam. Snarare då att skolans traditionella gestaltningsformer (muntlig och skriftlig presentation) är förhärskande (se Graviz & Hernwall, 2011; Nilsson, inskickad).

*Året är 2026: Hur lär man sig i framtiden? Vilken betydelse har våra digitala prylar? Och hur ser de ut?* Detta var grundförutsättningarna för det scenario som eleverna i grupper om fyra skulle arbeta med under en dag. Efter en inledande bakgrundspresentation av uppgiften där vi även gav exempel på och diskuterade vad som var tekniska innovationer 1996 – för 15 år sedan, introducerade vi ungdomarna till själva uppgiften, där de skulle arbeta tillsammans i grupper om 4. De var ombedda att ta med sig sina bärbara skoldatorer (Mac PowerBook) till workshopen. (Gruppindelningen gjordes av deras lärare utifrån kriteriet att det skulle vara dynamiska grupper gärna med blandning av flickor och pojkar.)

### Arbetsmoment workshopar *År 2026*

Fyra personer som lever tillsammans, de är två vuxna och två barn.

Moment 1. Före lunch. Papper och penna.

Steg 1. Att göra tillsammans i grupperna. Papper och penna.

- Hur gamla är de?
- Vad heter de?

- Varifrån kommer de?

Steg 2. Att göra individuellt i grupperna. Papper och penna.

- Rita hur "din" person ser ut.
- Skriv en kort berättelse om "din" person (intressen, vänner, osv.)
- Varifrån kommer de?

Steg 3. Att göra tillsammans i grupperna. Papper och penna.

- Vad gör de på dagarna?
- Var gör de detta?

Steg 4. Att göra tillsammans i grupperna. Papper och penna.

- Vilka medier använder de?
- Vad gör de med dessa medier?

Ge exempel på:

- En teknik som har utvecklats; vad, hur?
- En teknik som är ny; vad, hur, etc.?
- En teknik som försvunnit; vilken och varför?

Moment 2. Efter lunch. Med datorerna.

Gör en presentation av era personer, vilken skall innehålla:

- Rörlig bild.
- Ljud.
- Bild (foto, "tecknat", osv).
- Animation.
- m.m.

Se <http://prezi.com/g866enz78avi/ungmods-workshops-november-2011/> resp. <http://prezi.com/62ebtpdnquhy/ungmods-workshops-v2-tgy-november-2011/> för introduktionen till dessa två workshoppar.

Till moment 1 respektive 2 hade de c.a 2 klocktimmar på sig. Respektive workshop avslutades med att eleverna presenterade sitt arbete inför hela gruppen, i en form som de själva valt. Det enda kravet på denna presentation var att den skulle göras i digital form.

Några av de huvudsakliga intrycken från dessa workshoppar är att de karaktärer de skapade i flera fall tilläts agera utanför konventionella köns- och maktstrukturer. Eller med andra ord; deras familjer utmanade ofta rådande könsmaktsordning. Här visade ungdomarna/eleverna en kreativ frihet som ofta var både lustfylld och humoristisk, men med en kritisk udd. Motsvarande kreativitet var snarare kringskuren när det kom till presentationerna, vilka hade en tendens att följa mallar och konventioner. Detta senare kan förstås på flera nivåer, där mallar ("templates") som programvara och strukturer/traditioner från skolan spelat en betydelsefull roll. Vi återkommer till diskussionen om "templates" senare i denna rapport.

**Dessa tre ovan beskrivna datainsamlingstillfällen** har det gemensamt att de är utvecklade med ambitionen att samtidigt komma nära de ungas egna uttryck *och* utmana sätten som de uttrycker sig på. Genom att skapa något oväntat eller i alla fall ovanligt ges tillgång till *ett annat* material än det i vardagen förekommande, vilket väcker kreativitet och nyfikenhet (Gauntlett, 2011). Härigenom har dessa tillfällen varit värdefulla för forskningsprojektet såväl som ungdomarna/eleverna och lärarna, även om det inte alltid är möjligt att i korta ordalag sammanfatta vad de resulterat i. Det är i denna mening ett svårbemästrat empiriskt underlag.

Vi vill här nämna de kopior på Broängselevernas datoter som en ytterligare form för datainsamling som erbjudit ett svårbemästrat underlag. Genom att sätta upp en trådlös server i elevernas klassrum, har vi sömlöst kunnat skapa kopior på hårddiskarna på deras **elevdatorer**. Detta material har gett oss ett fascinerande, och samtidigt ett omfattande och svårbemästrat empirisk material. Analysen av detta material har bland annat inspirerat utformningen av skolprojektet *MultiFun*, då det var tydliga skillnader i innehåll på dessa hårddiskar vid en jämförelse mellan flickornas och pojkarnas datorer – en skillnad som även syntes i deras datorrelaterade aktiviteter i klassrummet. (Se också Graviz & Hernwall, 2011.)

Genomgående har alltså varit vår ambition att låta de ungas egna röster, i termer av verbala utsagor, handlingar och multimodala gestaltningar, utgöra en väsentlig utgångspunkt vid analysen av hur unga personer uttrycker erfarenheter, information och kunskaper i multimodala gestaltningsformer på fritiden och i skolan. Särskilt med fokus på hur möjligheterna till multimodal gestaltning stöder individens kritiska reflektion kring lärande, kunskapsbildning och jagutveckling. Vad har vi då funnit? Vilka (tentativa) slutsatser kan forskningsprojektet UNGMODs presentera?

## Resultat

Innan vi går vidare och reflekterar över några av forskningsprojektet UNGMODs huvudsakliga resultat, är det viktigt att understryka att gestaltning är en grundläggande förutsättning för skolans verksamhet. Visserligen sker denna gestaltning primärt via skriven text och muntlig presentation, men likväl är gestaltning av ”kunskaper”, ”erfarenheter” och ”reflektioner” en grundförutsättning för både lärar- och elevrollen. Där eleven förväntas (eller uttryckligen anmodas) gestalta (”visa”) vad hen kan eller lärt sig. Medan läraren å ena sidan återger (beskriver, berättar, etc.), och å andra sidan validerar (bedömning och betygssättning).

I forskningsprojektet UNGMODs har vi fokuserat på IKT-baserad multimodal gestaltning, och hur denna både används såväl som den kan ge stöd åt kritisk reflektion kring lärande, kunskapsbildning och jagutveckling utifrån den övergripande frågeställning hur unga personer uttrycker erfarenheter, information och kunskaper i multimodala gestaltningsformer på fritiden och i skolan.

## Relevansgörande och modal validitet

I en mening är det möjligt att se hur skolans praktik av relevansgörande är intimt sammanflätat med validering, bedömning och betygssättning. I denna tolkning är skolans innehåll styrt av det som skall betygsättas (och bedömas), medan det oväntade har svårare att få plats inom en redan befintlig uppsättning strukturer (jfr diskussionen kring ”templates” nedan).

För att multimodal gestaltning skall få en mer framträdande plats i skolans formella lärmiljöer är det avgörande att strukturer uppmärksammas och utmanas:

- En fysisk tillgång till datorer som inte är kringskuren av låsta datorskåp eller dåligt fungerande nätverk.
- Relevant kringutrustning (kablage, kameror, eluttag, programvara, etc.) måste finnas att tillgå.
- Fungerande projektorer (inkl. kablage) i klassrummen och en trygghet hos läraren i felsökning.
- En återkommande uppmuntran till eleverna från lärare att använda digitala medier och multimodala gestaltningsformer.
- Tematiska arbetsformer, där elevernas uppmuntras till överskridande (snarare än upprätthållandet av ämnesstrukturer, etc.).
- Arbetsformer i en mer generell mening, där digitala medier ses som en resurs bland andra.
- Former för bedömning, feedback och betygssättning; former som är tydliggjorda.

Eller, med ett ord, den avgörande betydelsen av att digitala medier *relevansgörs*. Ett relevansgörande som alltså inbegriper hela den pedagogiska verksamheten.

Ett påtagligt hinder i bruket av multimodal gestaltning i skolmiljön, och som i sin konsekvens hindrar de unga/eleverna att se lärandekvaliteter i detta bruk i skola såväl som på fritid, är den förhärskande idén om den skrivna texten som den huvudsakliga medieformen för kunskaps(re)presentation. Eller, med andra ord, text och muntlig presentation har hög

*modal validitet* i skolan, medan andra medieformer som musik, film, mashups, etc. har låg modal validitet (se Nilsson, inskickad; Bergström, Hernwall & Nilsson, manuskript).

I denna situation kan det uppstå en informell bedömarkultur bland eleverna, där de i de multimodala gestaltningarna – i vilka de ofta lägger ner omfattande resurser (tid, engagemang, etc.) – adresserar klasskamrater snarare än lärare. (Lärarna får s.a.s. hålla tillgodo med den skriftliga inlämningen.) I Graviz & Hernwall (2011) och framför allt Bergström, Hernwall & Nilsson (manuskript) diskuterar vi hur lärare inte kommenterar/bedömer elevers multimodala gestaltningar och elevers strategier för att hantera denna situation (genom en informell bedömarkultur).

Vår tolkning är att det är viktigt att lärarna tar i anspråk inte bara mediets egenskaper, utan gör detta i relation till den pedagogiska praktikens målsättningar. Att använda digitala medier, skall inte förväxlas med förändring eller utveckling av en pedagogisk praktik. Ett steg mot en sådan förändring handlar om att utveckla bedömningsformer för en bred modalitet, eller det vi kan benämna som en flexibel digital grammatik (Hernwall, 2010). En flexibel digital grammatik som bygger på det enkla faktum att med nya redskap följer nya pedagogiska utmaningar och krav. En central egenskap hos digitala medier är den öppenhet som erbjuder möjligheter för den kreativa användaren att själv utforma både mediet som produktionen (en egenskap som fångas i begrepp som "rethor" (Kress, 2009) "produser" (Bruns, 2006), web 2.0, etc.). Och med det nya möjligheter till subjektiva såväl som kollektiva handlingar och meningsskapanden. Denna flexibla digitala grammatik "tar avstamp i brukarens kreativitet, [och] behöver därför stödja det oväntade och det oförutsägbara. Vilket i första hand är ett perspektiv på människan och hennes förmågor, snarare än tekniken och dess användande." (ibid., s.108). Digitala medier blir så funktioner i människans vardag, där på förhand uppsatta mål avseende tekniskt handhavande (av typen datorkörkort) missar den kanske avgörande kvaliteten i digitala medier: Att dessa är sammanflätade med människans sociala och intellektuella praktiker. Eller, med andra ord, att utveckla arbetsformer – med stöd av digitala media – där människans kreativitet uppmuntras och utmanas.

Vägen mot relevansgörande, modal validitet och en flexibel digital grammatik går (bland annat) via uppmärksammandet av de strukturella hinder (eller utmaningar) som förekommer i den aktuella miljön. Samtidigt är det viktigt att ha i minnet att strukturer kan utgöra stöd och resurser för människans i hans handlingar. Låt oss med detta titta närmare på några sådana strukturella både stöd och hinder (inte sällan både och), eller "templates" som vi väljer att kalla dem, vilka är relaterade till bruket av digitala media.

## ”Templates”

Ett *template* är en mall som ger användaren stöd att skapa digitala filer utifrån en fördefinierad stil eller layout. Sådana templates finns i flera av de programvaror som eleverna använder, och som lärarna inte sällan förespråkar. Ett template blir med detta ett stöd för elevens informationsbearbetning och ger i förlängningen en ökad tydlighet i presentationen. En ytterligare fördel är att mallarna ofta uppmuntrar till en mix av modaliteter som bild, text, typsnitt, placering av objekt, färger, etc. Den slutprodukt som skapas via mallar ger ett professionellt intryck samtidigt som mallen underlättar den innehållsliga kommunikationen mellan sändare och mottagare. En intressant bieffekt av inbyggda stöd är att av programvaran föreslagna (och ibland automatiskt genererade) lösningar kan bli fel: i ett exempel skulle eleverna illustrera verbs böjningsformer, och här blev i ett elevarbete ”komparera” korrigerat av rättstavningsverktyget till ”komprimerade”. (I Hernwall, 2010, diskuteras templates mer utförligt.)

Exempel på programvaror som har templates och som använts av eleverna är Pages, iMovie, Keynote och PowerPoint.

Ett template är bärare av värderingar och konventioner, en uppsättning handlingserbjudanden (affordances) som individen tar del av och förvaltar. Att arbeta med templates i programvaror formar vad som är möjligt inte bara att uttrycka, utan också vilka möjligheter till uttryck som individen (rethorn) uppfattar. Liksom med den fysiska platsen *skola*, så formar alltså programvara och framför allt templates gestaltningens villkor. I denna metaforiska mening är skolans lärandemiljöer ett template, med mer eller mindre explicita ramar och strukturer för individernas handlingar. Låt oss illustrera detta resonemang med följande exempel:

- I klassrummet på Broängsskolan förekom tydliga genusbaserade handlingsmönster, där flickorna riktade sin uppmärksamhet mot sociala medier (Facebook, bloggar, mobiltelefoner, etc.) medan pojkarna riktade sin uppmärksamhet mot spel (av java-karaktär), youtube-klipp och musik. De senares aktiviteter tog också en mer markant plats i rummet genom verbala kommentarer och att spela musik i datorns högtalare.
- På Broängsskolans elevers datorer återkom motsvarande genusbaserade handlingsmönster där pojkarnas datorer oftare innehöll bilder på fotbollsspelare och nedladdade spel, och flickornas datorer rymde ett större antal bilder (självpporträtt, etc.) tagna med datorns webbkamera.
- På Tumba gymnasium bar skoldatorerna negativa konnotationer, där bruket av dessa (i kärnämnen) väckte elevernas motstånd. Vi kan förstå detta som att de digitala mediernas erbjudanden är ”inlåsta”, där varken lärare eller elever kommer åt mediets

unika kvaliteter då de är ”förskolade”. (Se Nilsson, inskickad, för en utveckling av tematiken ”det låsta skåpet”.)

Det som förenar dessa exempel är alltså att det i skolan som miljö förekommer såväl explicita som implicita strukturer som påverkar hur digitala medier kommer att användas och vilka möjligheter som individerna uppfattar i dessa media. Samt hur detta är sammanflätat med i miljön (jfr ”klass|rummet”) redan förekommande strukturer. Ett resonemang som naturligtvis även gäller fritidens, och hemmets, användande av digitala medier. (Se också Hernwall & Lindkvist, 2011.)

En ytterligare utmaning i att s.a.s. ta sig ur den skrivna textens grepp, är att det behövs modeller eller stöd för bedömning andra modala gestaltningsformer än ”text”. Hur en sådan modell kan se ut, som tar hänsyn till en gestaltnings komplexitet och gör det möjligt att kommunicera dess kvaliteter, är något vi önskar diskutera under nästa rubrik.

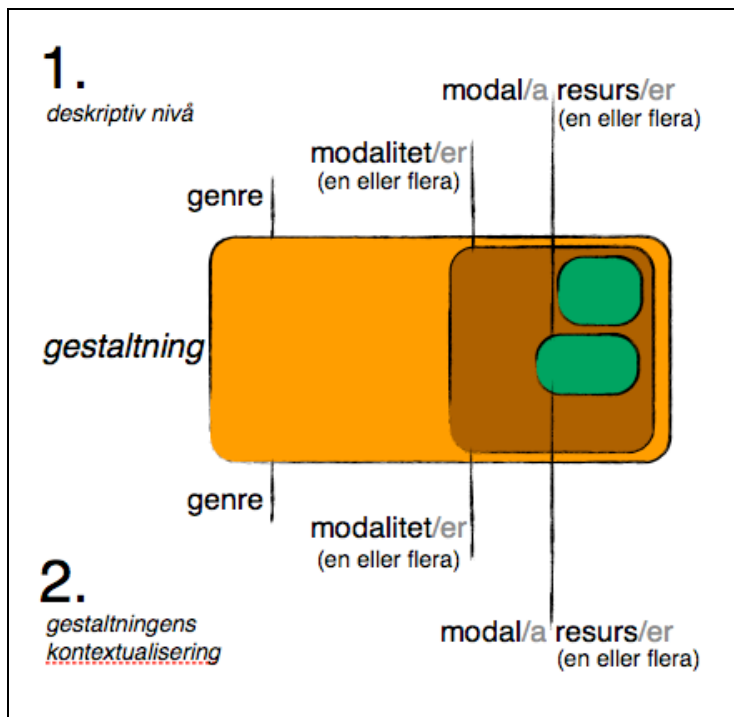
## En tentativ modell för analys av multimodal gestaltning

En återkommande utmaning i forskningsprojektet UNGMODs har varit analysen av multimodala gestaltningar. Övergripande har vi tagit intryck av en kulturesemiotisk begreppsapparat (Kress, 2009), vilken vi beskrivit ovan. Nyckelord i denna begreppsapparat är ”alla tecken är motiverade”, skaparen och förmedlaren av innehåll som en ”rethor” och ”multimodalitet” som ett alternativ till det breda textbegreppet.

Fortsatt kvarstår i en mening samma problem: Men hur kan vi då analysera, i betydelse kommunikera och bedöma, multimodala gestaltningar? *Kommunicera* för att det är viktigt att kunna förmedla innehåll i en modalitet (t.ex. animation) i en annan (t.ex. tal) för att på detta sätt befästa och bekräfta innehåll och kvalitet. *Bedöma* för att år ena sidan kunna ge feedback till rethorn. Och å andra sidan kunna avtäckas om, och i så fall i vilken grad, en multimodal gestaltning ger uttryck för en för sammanhanget viktig kompetens, förmåga eller kritisk reflektion; alla återkommande nyckelbegrepp vid bedömning och betygssättning.

Den modell vi här föreslår är inte mer än ett tentativt förslag, som kräver en fördjupad kritisk analys. Detta till trots, eller kanske snarare just därför, vill vi presentera den här (och då med förhoppningen att den ställer frågor till en pedagogisk-didaktisk verksamhet).





Figur 4. Tentativ modell för analys av multimodal gestaltning. Se Bergström & Hernwall, 2012. [från presentation NERA2012, Köpenhamn]

De tre nyckelbegreppen är:

- **genre**, eller kulturellt förankrade former för kommunikation;
- **modalitet**, eller distinkta former för kommunikation (ofta i kombination), som text, bild, ljud;
- **modal resurs**, eller kommunikativa element som används i enlighet med regler för att nå det tänkta kommunikativa målet (om t.ex. ett ord i denna text är fetstilt är det rimligt att anta att författaren vill betona just det ordet).

Från projektets sida vill vi, genom modellen, visa på komplexiteten i elevers multimodala gestaltningar och hur vi ser kvaliteter i dem. Modellen skall läsas i två steg.

*Steg 1. Deskriptiv nivå.*

1. Vilken **genre** tillhör den aktuella gestaltningen? Genre-begreppet är här viktigt, då skilda genres använder sig av olika modaliteter och modala resurser på olika sätt.
2. Vilka **modaliteter** används?
3. Vilka **modala resurser** används? Naturligtvis kan en och samma typ av semiotisk resurs användas för att förstärka olika modaliteter (t.ex. en typ av filter till fotografi och film, eller dialektala uttryck i text och tal).

Denna deskriptiva nivå görs för att skapa en överblick av gestaltningens komplexitet. För att närma sig dess kvaliteter, vilka ju är en mer subjektiv dimension, skall nu dessa tre nivåer relateras till gestaltningens **kontextuella affordances** (eller meningserbjudanden) via en analytisk position. Kontextuella affordances är sammanhangsbundna restriktioner eller möjligheter för det kommunicerade innehållets gestaltning.

*Steg 2. Gestaltningens kontextualisering.*

1. Vilken är **genrens** kontextualisering? Om vi i steg 1 konstaterade att genren är en slideshow, kan vi här t.ex. *benämna* den som en företagspresentation.
2. Vilka är **modaliteternas** kontextualiseringar? Vad *associerar* t.ex. en clipart-bild eller resultatredovisningar/siffror?
3. Vilka är de **modala resursernas** kontextualiseringar? Vad *associerar* t.ex. en humoristisk clipart-bild? Hur skall rödmarkerade siffror förstås?

Viktigt att ha i minnet är att denna flexibla digitala grammatik (se Hernwall, 2010) är rörlig och utan fasta eller absoluta regler. Det betyder då att *läsning* och *bedömning* av multimodal gestaltning ställer krav på motsvarande flexibilitet, där vad som är modaliteter och vad som är semiotiska resurser är sammanhangsberoende. En absolut fördel med detta synsätt är att fokus hamnar på gestaltningen och vad de avser att uttrycka, snarare än regelsystem eller fördefinierade mål (jfr Graviz & Hernwall, 2011).

Som sagt, detta är ett första tentativt förslag för hur en modell för analys av multimodal gestaltning *kan* se ut. Ett skäl till att det är viktigt att finna former som gör det möjligt att förstå och kommunicera multimodala gestaltningars kvalitet och komplexitet, är direkt relaterat till begreppet ”relevansgörande”: Att göra skolan mer relevant ur ett *eleversperspektiv*, för att utmana *den abstrakta tråkigheten* de idag ofta upplever i skolan.

## Den abstrakta tråkigheten

Inom ramen för forskningsprojektet UNGMODs skrev Lise-Lotte Hagström och Joanna Miller Phillips kandidatuppsatsen ”Den abstrakta tråkigheten – villkor och möjligheter, utifrån ungas perspektiv, att relevansgöra digitala medier som en resurs för lärande i skolan” (Södertörns högskola, 2011). Den empiriska studien, som bygger på observationer och ostrukturerade intervjuer, genomfördes vid Tumba gymnasium oktober-november 2010 och utgår från elevernas perspektiv på skolan, bruket av digitala medier, etc. Denna diskussion om ”den abstrakta tråkigheten” är intressant då den flätar samman hur eleven upplever sin egen skolvardag med en kritisk blick av skolans strukturer (eller ”templates”, för att återknyta till det begrepp vi använde ovan).

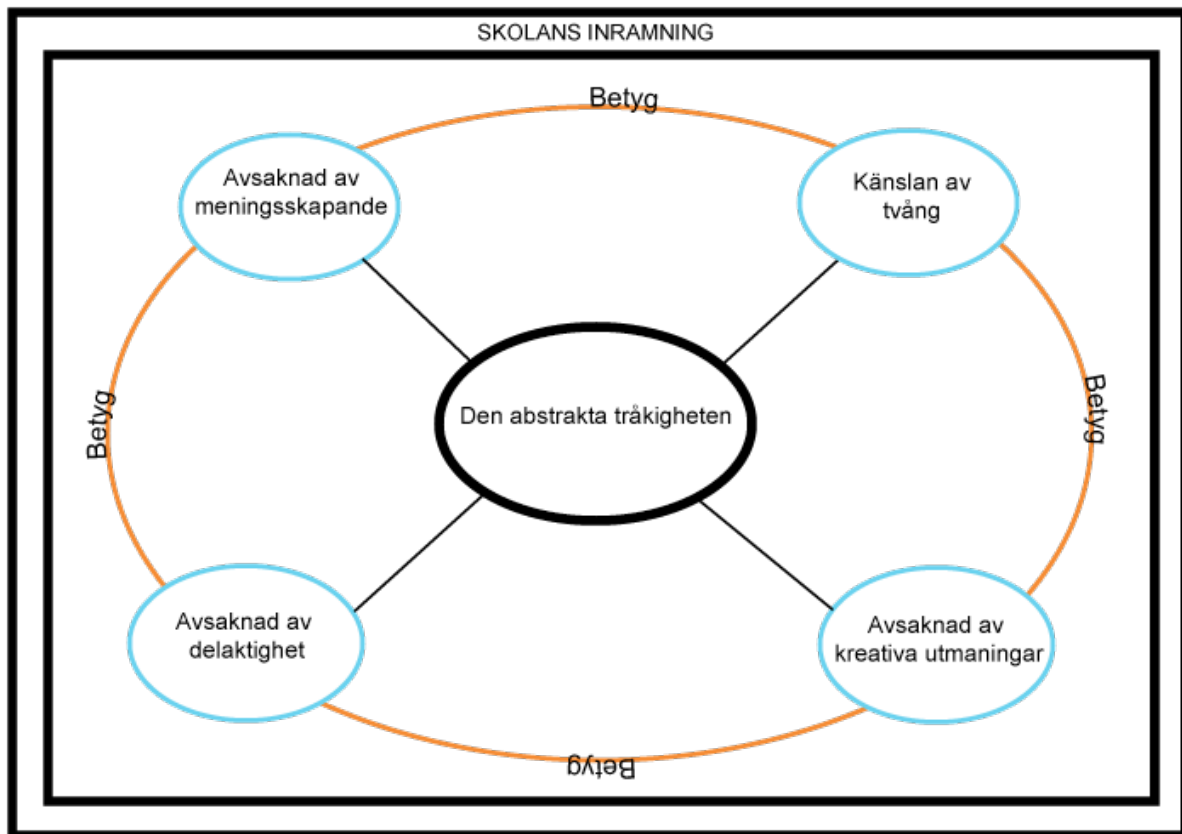
Ur uppsatsens sammanfattning:

*Dagens barn och ungdomar är uppvuxna med digitala medier. Både vuxna och barn är uppkopplade allt mer, enligt Olle Findahls rapport "Svenskarna och Internet" (2009). Vår erfarenhet är att på många arbetsplatser använder nästan alla datorn som ett arbetsredskap och alla förväntas kunna använda en dator. I skolan ser det däremot ut på ett annat sätt. Redskapet finns förvisso men används sparsamt. Enligt en undersökning i Findahls rapport har 99 procent av alla skolbarn tillgång till datorer och Internet i skolan, men trots det är det ovanligt att de får skoluppgifter där Internet ska användas (Findahl 2009).*

*Syftet med vår uppsats är att utifrån ungas perspektiv förstå hur digitala medier kan nyttig- och relevansgöras som en resurs för lärande i skolan. Målet med studien har varit att förstå hur unga relevansgör digitala medier som resurs för lärande i skolmiljö. Det blir då också viktigt att undersöka hur skolmiljöns villkor och möjligheter påverkar de ungas reflektioner.*

*Ett av de resultat vi fann var ett mönster av ett abstrakt fenomen. Lärarna beskriver eleverna som studietrötta och omotiverade, eleverna själva säger att "det är tråkigt bara". Detta är ett faktum som bara accepteras av lärare och elever utan djupare reflektion. "Det är skolan". Vi benämner detta fenomen som "den abstrakta tråkigheten" och det är också i den som vår analys gör avstamp. "Den abstrakta tråkigheten" har sin förklaring i skolans inramning som erbjuder en design av undervisning där lärarna inte relevansgör lärande och där eleverna inte känner sig delaktiga. Det har också en förklaring i avsaknaden av kreativa uppgifter och en maktstruktur där närvaro har stor betydelse för bedömningen. Vi fann också att eleverna inte kunde relevansgöra digitala medier eftersom de hela tiden hamnade i ett cirkelargument runt vikten av betyg. Vi menar att detta kan förklaras av "den abstrakta tråkigheten". Vår slutsats är att unga inte kan relevansgöra digitala medier som en resurs för lärande eftersom skolan inte relevansgör lärande.*

Den modell författarna presenterar för att illustrera fenomenet "den abstrakta tråkigheten" och hur denna växelverkar med å ena sidan krav (betyg) och å andra sidan avsaknad av relevans, kan också ses som en central fråga riktad till pedagogisk didaktisk verksamhet: hur motivera eleverna till kreativt arbete, när deras upplevelse av skolan ofta är motsatsen?



Figur 3. Den abstrakta tråkigheten. Hagström & Miller Phillips, 2011.

## Nyttiggörande

Med begreppet "aktionsforskning" (se den inledande beskrivningen "Om forskningsprojektet och dess tematiska glidning") följer gärna en uppfattning om att förändra, eller delta i en förändringsprocess. För aktionsforskning inom formell pedagogisk verksamhet (skolan) är det svårt att komma förbi att forskares närvaro i klassrummet (etc.) *påverkar* och med det utgör ett bidrag till förändring. Viktigt att understryka är att skolans verksamhet är i ständig förändring och utveckling: Eleverna blir äldre; Lärare blir alltmer erfarna; Interaktionen i klassrummet är oförutsägbar; etc. Skolan skall alldeles uppenbart vara nyttig och relevant ur ett flertal olika perspektiv (samhällsnytta, elevnytta, till nytta för föräldrar, inkomst för yrkesgruppen lärare, etc.). Vår idé om aktionsforskning skall inte ses som en medveten strävan att nå på förhand uppsatta mål, utan snarare som en arbetsform där dialog mellan forskare och beforskade är en kvalitet i sig och som befruktar båda parter. Att forskningen med detta skulle kunna förlora i objektivitet uppvägs, menar vi, av kvaliteter som relevans, dialog och ömsesidig nytta.

I forskningsprojektet UNGMODs har medsökande haft en aktiv roll från de första utkasterna till en forskningsansökan till dess slutförande. Däremot har denna roll haft olika karaktär över tid, och för olika aktörer. Vår huvudsakliga medsökande har varit *Botkyrka kommun*, vilket inkluderar två skolor, två arbetslag och två klasser elever. Vi har i vårt arbete strävat efter dialog med framför allt elever och lärare/lärlag, där vi kan se hur forskningsprojektet varit både en utmaning (tid, engagemang, etc.) och en möjlighet (kritisk blick på den egna verksamheten, nya impulser, etc.) för dem. Botkyrka kommun som administrativ enhet har visat intresse för forskningsprojektet och bl.a. använt det som bollplank i (och till viss del argument för) den utvidgade satsningen på elevdatorer i kommunen. *Rektorsakademien*, vilka varit vår andra medsökande, har bl.a. bedrivit ett riktat förändringsarbete där forskningsprojektet UNGMODs utgjort en partner i diskussionerna kring detta.

Utöver medsökande, har forskningsprojektet UNGMODs också haft en vetenskaplig referensgrupp knuten till sig. Denna, som består av Sol-Britt Arnolds-Granolund [Finland], Peter Becker [Sverige], Ola Erstad [Norge] och Åsa Sundelin [Sverige], har träffats vid två tillfällen för att i seminarieform diskutera forskningsprojektets upplägg, genomförande, tentativa resultat, och så vidare. Dessa möten, liksom den kompletterande kontakten via digitala media, har varit en mycket värdefull resurs för forskningsprojektet, vilka ökat dess kvaliteter. Att mäta, eller värdera, graden av nytta i ett forskningsprojekt som UNGMODs är därmed svårt. En sådan bedömning bör snarare rikta sig mot t.ex. hur vi via vår önskan om utveckling och förändring av en rådande praktik kan välja att ta upp aspekter vi finner viktiga (det som vi ovan benämnt som ”villkor för”). Denna relevansgörandets komplexa problematik visar sig då gå över fenomen som modal validitet, ”templates”, inlåsning av kompetenser eller resurser och bedömningsformer. En indikator på graden av framgång ges också via våra partners och medsökandes subjektiva utsagor (se bilaga 1 och rubriken ”Röster från medsökande och partners” nedan).

## Summering

Forskningsprojektet UNGMODs huvudsakliga frågeställning har varit hur unga (13-17 år) personer uttrycker erfarenheter, information och kunskaper i multimodala gestaltungsformer på fritiden och i skolan. Samt, i sin förlängning, hur möjligheterna till multimodal gestaltning stöder individens kritiska reflektion kring lärande, kunskapsbildning och jagutveckling. Det går naturligtvis inte att komma fram till något enkelt svar på detta, och det har inte heller varit avsikten. Snarare då har vi strävat efter att finna goda (i betydelsen intressanta och illustrativa) exempel från de ungas vardag där de använder multimodal

gestaltning och hur denna används i en kritiskt reflekterande process. I denna slutrapport har vi summerat några av våra huvudsakliga reflektioner, och sökt presentera tematiskt. Viktigt här är komma ihåg (a) att gestaltning är en förutsättning i skolans vardagliga praktik (av bedömning och betygssättning) samt (b) att en av de övergripande ambitionerna med forskningsprojektet (och hela utlysningen) har varit att initiera och/eller uppmuntra en kritisk reflektion hos såväl lärare och elever, som medsökande. Genom de kreativa metoder (se Gauntlett, 2011) vi används inom ramen för en pedagogiskt orienterad aktionsforskning, är det odiskutabelt att vi bidragit till dessa kritiska reflektioner. Kritiska reflektioner som otvetydigt behövs.

Med detta kan vi så besvara den övergripande tematiken – om och i så fall hur möjligheterna till multimodal gestaltning stödjer en kritisk reflektion kring lärande, kunskapsbildning och jagutveckling bland de ungdomar vi träffat – på åtminstone tre olika sätt.

1. Nej, eftersom skolan inte ens ger dessa möjligheter och digitala medier generellt, och multimodal gestaltning specifikt är underutnyttjat. I denna tolkning riskerar det sparsamma användandet av digitala medier i skolans lärandemiljöer snarare vara negativt för självbilden och därmed lärandet. Begreppen ”den abstrakta tråkigheten” (Hagström & Miller Phillips, 2011) och ”det låsta skåpet” (Nilsson, inskickad) pekar i denna riktning.
2. Nja. Visserligen finns det (flera) goda exempel på att inte minst de elever som tar för sig också ger uttryck för en utvecklad kritisk distans till såväl lärande som den enda personen och hens förmågor/möjligheter. Samtidigt begränsar rådande maktstrukturer för flertalet elever. Detta skulle då betyda att digitala medier, så som de använts här, gynnar de redan gynnade. Begreppen ”modal validitet” (Nilsson, inskickad; Bergström, Hernwall & Nilsson, manuskript) och situationella villkor (Bergström, Hernwall & Nilsson, manuskript) illustrerar dessa maktstrukturer.
3. Ja, redan möjligheten till multimodal gestaltning innebär ytterligare ett redskap för individens – likväl som gruppens – kommunikation. Ett redskap som har inte bara en annan utan också större öppenhet, som inbjuder till kreativt skapande och därmed oöverblickbara möjligheter, vilket vi diskuterar i Graviz & Hernwall (2011). Visserligen kräver detta att det utvecklas förfinade former för bedömning och betygssättning (se ”En tentativ modell för analys av multimodal gestaltning” ovan) för att digitala medier skall ha en självklar och trygg plats i den pedagogiska praktikens vardag – risken är annars påtaglig att den multimodala gestaltningen blir reducerad till utsmyckning.

Det är viktigt att ha i minnet att *lärande* och *kunskapsbildning* sker oavsett miljö eller situation. Däremot verkar det som att många elever inte ser att det de gör på fritiden kvalificerar till lärande eller kunskap så som skolan, utifrån deras perspektiv, definierar (eller begränsar) dessa fenomen (se Bergström & Hernwall, inskickad). Digital multimodal

gestaltning bär alldeles uppenbart möjligheter som är svåra, eller omöjliga, att överblicka i dagsläget. För den professionella pedagogiska praktiken är det därför viktigt att utforska dessa möjligheter med ett öppet sinne, i en allmän strävan efter pedagogisk förändring och utveckling.

## Röster från medsökande och partners

Vi ställde frågan "Vad har UNGMODs forskningsprojekt bidragit med i relation till er verksamhet? (Eller, vad har ni lärt er?)" till våra medsökande (Botkyrka kommun och Rektorsakademien) och partners (ansvariga vid Broängsskolan och Tumba gymnasium). Bortsett Tumba gymnasium har övriga svarat. Dessa berättelser finns i sin helhet i bilaga 1. Vår uppfattning är forskningsprojektet UNGMODs är orienterat mot en tematik vars arbetsformer och bedömningspraktiker ännu inte är integrerade i den pedagogiska praktiken. Ungas multimodala gestaltning sker fortsatt s.a.s. vid sidan om en skolpraktik som mångt i mycket är oförändrad trots omfattande samhällsliga förändringar. Och här hamnar framför allt eleverna, ungdomarna, i kläm.

Det är vår absoluta uppfattning att forskningsprojektet UNGMODs har skapat en ökad medvetenhet bland såväl lärare och elever om betydelsen av inte bara ett bredare textbegrepp, utan också och framför allt pedagogisk-didaktisk utveckling. Naturligtvis är närvaron av denna medvetenhet högre bland lärarna än eleverna. Eleverna däremot har famnat de möjligheter till multimodal gestaltning som erbjudits dem, även om de själva har svårt att se den pedagogiska nyttan. Se bilaga 1 för de medsökandes egna berättelser.

# Referenser

[Texter i rött är författade inom ramen för UNGMODs forskningsprojekt.]

- Berg, Anne-Jorunn & Lie, Merete (1995) Feminism and Constructivism: Do Artifacts Have Gender? *Science, Technology, & Human Values*, 20 (3), 332-351.
- Berger, Peter L & Luckmann, Thomas (1967) *The social construction of reality. A treatise in the sociology of knowledge*. London: Penguin.
- Bergström, Helena & Hernwall, Patrik (inskickad) *Digitala medier som platsbunden resurs: Ungas handlingar och i anspråkstaganden*.
- Bergström, Helena, Hernwall, Patrik & Nilsson, Mats (manus) *Digital media as a footbridge between home and school. Young people making sense of ICT in different contexts*.
- Bolter, J. David & Grusin, Richard (1999) *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bruns, Axel (2006). Towards produsage: Futures for user-led content production. I: F. Sudweeks, H. Hrachovec, & C. Ess (eds.), *Cultural attitudes towards technology and communication 2006*, (275–284). Murdoch: Murdoch University.
- Buckingham, David (2006) Defining digital literacy. What do young people know about digital media? *Nordic Journal of Digital Literacy*, vol 1, 263-276.
- Buckingham, David & Willett, Rebekah (eds.) (2006) *Digital generations : children, young people, and new media*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Christensen, Pia & James, Allison (2000) *Research with Children. Perspectives and Practices*. London: Falmer Press.
- Cope, Bill & Kalantzis, Mary (eds.) (2000) *Multiliteracies: literacy learning and the design of social futures*. London: Routledge.
- de los Reyes, Paulina & Mulinari, Diana (2005) *Intersektionalitet. Kritiska reflektioner över (o)jämlighetens landskap*. Malmö: Liber.
- Dunkels, Elza (2007) *Bridging the distance: children's strategies on the Internet*. Diss. Umeå university.
- Erstad, Ola (2005) *Digital kompetanse i skolen – en innføring*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gauntlett, David (2011) *Making is Connecting: The social meaning of creativity, from DIY and knitting to YouTube and Web 2.0*. London: Polity Press.
- Graviz, Ana & Hernwall, Patrik (2013/in press) Supporting awareness through participation. Young people as co-researchers on digital media use. *Revista de la educación*, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.
- Graviz, Ana & Lindkvist, Annika (2010) Lägesrapport vt 2010. Se <http://mt.sh.se/UNGMODs>.
- Graviz, Ana, Hernwall, Patrik (2011) Ungas multimodala gestaltning i skolan. En lägesrapport från forskningsprojektet UNGMODs våren 2011. Se <http://mt.sh.se/UNGMODs>.



- Hagström, Liselott & Miller Phillips, Joanna (2011) *Den abstrakta tråkigheten – villkor och möjligheter, utifrån ungas perspektiv, att relevansgöra digitala medier som en resurs för lärande i skolan*. Kandidatuppsats, Södertörns högskola.
- Hernwall, Patrik (2008) Utmaningar och betydelser. Reflektioner kring innebörden av en digital kompetens. I: Carlsson, Ulla (red.) *Den kompetenta gamern. En konferens om ny mediekompetens*. Nordicom Information 2 2008.
- Hernwall, Patrik (2010) Att ta i anspråk det okända – mot en flexibel digital grammatik. *Utbildning & Lärande*, Vol 4, Nr 1, s. 98-112.
- Hernwall, Patrik & Lindkvist, Annika (2011) ”Två timmar är lagom” – unga som medforskare till deras egen medievärld. *Locus*, nr 1, s. 22-37.
- Hernwall, Patrik & Vestby, Guri Mette (2005) Kultur for forandring? IKT i flerkulturelle skoler. Oslo indre øst. *ITU skriftserie* nr 29.
- Holloway, Sarah L. & Valentine, Gill (2003) *Cyberkids, Children in the Information age*. London: Routledge.
- James, Allison & Prout, Alan (eds.) (1997) *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood*. London: Falmer Press.
- Jenkins, Henry (2006) *Convergence culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Kress, Gunther (2003) *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge.
- Kress, Gunther (2009) *Multimodality – A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. New York: Routledge.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo (2001) *Multimodal discourse—the modes and media of contemporary communication*. London: Arnold.
- Lykke, Nina (2010) *Feminist Studies. A Guide to Intersectional Theory, Methodology and Writing*. London: Routledge.
- Lykke, Nina (2003) ”Intersektionalitet – ett användbart begrepp för genusforskningen” i *Kvinnovetenskaplig tidskrift* 1.03 sid 47-56 (9).
- Löfberg, Arvid, (2006) Digital Technique as Perceptual Learning. I: Hernwall, P. (red.) *People and Technology. ICT in Everyday Life*. Publications from M3, #3. Institutionen för Kommunikation, Teknik & Design, Södertörns högskola.
- Manovich, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT press.
- Mayall, Berry (2002) *Towards a sociology for childhood, thinking from children’s lives*. Buckingham: Open University Press.
- McCall, Leslie (2005) Intersektionalitetens komplexitet. *Kvinnovetenskaplig tidskrift* 2-3 2005, sid 31-56 (25).
- Miller, Patricia M (2006) Gender and Information Technology. Perspectives from Human Cognitive Development. *Frontiers*, vol 26, nr 1, pp. 148-167.
- Nilsson, Mats (inskickad) *The Locked Cabinet – On Modal Validity and Access to Resources for Learning and Assessment*.

- Patton, Michael Quinn (1990) 2nd ed. *Qualitative evaluation and research methods*. Newbury Park, California: Sage publications.
- Pedró, Francesc (2006) The New Millennium Learners: Challenging our Views on ICT and Learning. Paper May 2006, OECD-CERI. <http://www.oecd.org/dataoecd/1/1/38358359.pdf>
- Pedró, Francesc (2008) The new millennium learners: Challenging our views on digital technologies and learning. *Digital kompetanse*, 2(4), 244–264.
- Peirce, Charles Sanders (1955) *Philosophical writings of Peirce. Selected and edited with an introduction by Justus Buchler*. New York: Dover.
- Poster, Mark (1995) *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press.
- Rönnerman, Karin & Salo, Petri (2012) 'Collaborative and action research' within education - A Nordic perspective. *Nordic Studies in Education*, 32 (1) s. 1-16.
- Säljö, Roger (2005) *Lärande och kulturella redskap. Om lärprocesser och det kollektiva minnet*. Stockholm: Norstedts akademiska förlag.
- Tapscott, Don (1998) *Growing Up Digital. The rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- van Leeuwen, Theo (2005) *Introducing social semiotics*. London: Routledge.
- Vygotsky, Lev Semyonovich (1978) *Mind in Society. The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Wertsch, James V. (1991) *Voices of the Mind: A Sociocultural Approach to Mediated Action*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

## Bilaga 1

Medsökandes och partners kommentar på frågan ”Vad har UNGMODs forskningsprojekt bidragit med i relation till er verksamhet? (Eller, vad har ni lärt er?)”:

*Gunilla Larsson, Botkyrka kommun. 2012.06.15.*

### Ungas multimodala gestaltning

- hur digitala medel kan användas för uttryck och reflektion.

Två skolor, Broängsskolan och Tumba gymnasium i Botkyrka kommun hade, innan projektet startade, profilerat sig genom att använda media i undervisning och lärande. De hade kontakter med medieforskare på Södertörns högskola och därigenom kom Botkyrka kommun med i forskningsprojektet ”Ungmods”.

Projektet utgick från elevernas sätt att använda datorn och för oss var det viktigt att på ett vetenskapligt sätt få reda på om det fanns vinster att göra genom att använda digitala verktyg i lärarandeprocessen.

Det är nästan 4 år sedan projektet startade och för kommunens del var följande utgångspunkter viktiga:

- Roligare och intressantare undervisning – lärande både i skolan och på fritiden (utan att man förstår att lärande pågår)
- Att använda elevernas verklighet i lärande
- Utveckla den digitala kompetensen för lärare och elever samt att ge lärarna kunskap om elevernas digitala värld.
- Metoder för att använda IKT i undervisningen
- Kritisk granskning - kritiskt tänkande, reflektion och analys innan ställningstagande
- Digital kompetens – en av nyckelkompetenserna bland EU:s nyckelkompetenser

Broängsskolan hade en snabb start och hade redan kommit långt i använda digital teknik, men under ett så här långt projekt finns en vardag och den skolledare som var med vid starten av projektet gick vidare och det blev lägre tempo i den digitala satsningen under en period. Nu är satsningen på digital teknik åter i gång med full kraft. Alla elever i årskurs 7-9

har numer en egen bärbar dator och en ny lärplattform har införts och används av lärare och elever.

Tumba gymnasium hade inte lika snabb start som Broängsskolan, kompetens och användning av digitala medier var inte så samlad. Det pågick en del framgångsrika satsningar i små öar i skolan. Samtliga elever och lärare har sen 4 år haft personliga datorer och det har positivt påverkat användning av digitala medier. Det finns ex delar av ett program som använder digitala läromedel.

Båda skolorna har påbörjat användning av läsplattor, mycket kommunikation sker också med elevernas privata mobiler.

Det är svårt att veta vad vi lärt genom detta projekt, det pågår så mycket hela tiden, kommunens skolor är inblandade i flera forsknings- och utvecklingsprojekt. En lärdom som vi har dragit genom detta projekt är att det behövs en samordnande funktion på central nivå när forskningsprojekt genomförs, det blir för sårbart när ansvariga skolledare kommer och går. De elever som ingick i forskningsstudien fick en intensiv kurs i forskningsmetodik och de lärde sig hur man kan samla empiriskt material. Även samtalen med forskarna gav eleverna kunskap om frågeformuleringar och analysmetoder. För lärarna del har projektet gett en kompetensutveckling om mediernas roll och även redskap för att kommunicera och använda digitala verktyg i undervisningen.

Vi har fortfarande en bit kvar när det gäller att se teknikens möjligheter och nya medier ställer krav på förnyelse av de undervisningsmetoder som används och för lärarnas del hoppas jag att de känner sig utmanade att våga tänka nytt och att de är intresserade av bygga upp och vidareutveckla sin digitala kompetens.

Stort tack till Patrik och medforskare i Ungmodsprojektet!

Gunilla Larsson

Forskning- och utvecklingsledare

Botkyrka kommun

Åsa Sundelin, Rektorsakademien. 2012.06.11.

## Reflektioner av Rektorsakademiens medverkande i forskningsprojektet UngMods

Här redovisas vilken nytta Rektorsakademien och Oneeighty haft av att delta i workshops och diskussioner med forskargruppen i Ungmods.

Det har varit oerhört intressant att få ta del av vad som studien visat från de olika skolorna. Både utifrån de rent konkreta exempel som målades fram men även utifrån generella tankar kring lärande och hur man i skolorna implementerar och utnyttjar teknikens nya erbjudanden. Att förstå vilka förutsättningar som krävs för att skapa en förändring i skolans inställning till lärande men också vad krävs för att upprätthålla en utveckling.

Utifrån att jag tidigare arbetat som mediepedagog på Broängens medieprofil där vi bl.a. arbetade med att implementera tekniken i alla moment av lärandet så blev jag själv förvånad över hur fort det går att regressera den utveckling som genomförts under tidigare tre år. Unika personer är bärare av pedagogiska utvecklingstankar och krävs därmed för att utveckling skall drivas vidare. Det förvånar mig lite att skolkulturer är SÅ svåra att förändra. Trots att det finns fantastiska exempel och en fem år gammal framgångssaga så återgår man ändå till konservativa undervisningsmetoder när förutsättningarna förändras.

Vad gäller gymnasiet så förvånas man framför allt av oförmågan att tänka nytt kring lärande men även det faktum att pedagogerna inte såg hur man kan utnyttja den motivationsfaktor som teknik tillför lärandet. Vad som dessutom förvånade stort var det engagemang och hur förankringen av forskningen genomfördes hos pedagogerna på gymnasiet. Pedagogerna såg framför allt på de uppgifter och den medforskning som genomfördes av dem och forskarna som något som låg utanför kursplanen och deras och elevernas uppdrag. Resultatet av detta gjorde att eleverna upplevde att projektet endast innebar merarbete utan att det värerades av pedagogerna.

Utifrån detta har jag själv funderat mycket kring de skoluppdrag som vi genomförde i Oneeighty. Hur vi genom att använda teknik och kommunikation för att fånga unga hemmasittares formella kunskaper i deras informella lärande. Genom att fokusera på vad de unga kommunicerade istället för hur det kommunicerades fick vi tillgång till och öppnade upp för de unga att uttrycka sin kunskap på det sätt som var mest anpassat till de enskilda individerna.

Vi jobbade tillsammans i samtal i chatt där vi tydligt uppmärksammade och tog fasta på det lärande som återspeglades i processen. När detta i sin tur skulle lämnas in och redovisas till skolorna så var det i vissa fall svårt att få pedagogerna att tänka på "uttrycket" som kunskap. De som hade svårast att se våra ungas uppdrag som kunskap upplevde vi var de som var mest styrda av lokala kursplaner och valde att inte ta in all information som fanns tillgänglig om den unge.

Jag har upplevt att Ungmods rapporter och workshop stärkt mig i mina argument för varför detta är viktigt att jobba vidare med. Vi har fått argument och bekräftat att de processer vi sett och såg i samtal med de unga och utifrån deras sätt att uttrycka sina kunskaper har inneburit en tydlig utveckling hos de unga vi arbetet med. Vi har observerat att de lärprocesser som utspelar sig på fritiden och i skolan vid användningen av modern kommunikationsteknologi ger upphov till en tydlig kunskapsutveckling hos unga.

Ambitionen att undersöka hur ungdomars multimodala gestatning tar sig uttryck i skolan när datorer blir mer och mer frekventa är en oerhört viktig studie. Det krävs fler sådana. På grund av dess kvalitativa karaktär och därmed begränsade underlag så kan det vara svårt att dra alltför stora växlar på resultaten. Jag anser att man i framtiden bör genomföra fler studier av detta slag för att skapa en mer representativ bild av ungas multimodala gestaltungsformer. Vill absolut ta del av mer information kring den bedömningmodell som gruppen tog fram för att studera hur man konkret kan arbeta med att se kunskap i multimodala uttryck och processer.

Den kommunikations och informationsutveckling som har inträffat de sista decennierna har förändrat förutsättningar för många samhälls och arbetsinstitutioner. Framförallt tillgången på information och möjligheten att uttrycka sig med hjälp av ökad tillgång till kommunikationsverktyg har inneburit nya möjlighet för skolan att erbjuda eleverna alternativa verktyg och nya möjliga uttryck för att kommunicera sin kunskap. Att studera och uppmärksamma dessa processer är en för skolan och forskningens viktigare uppgifter framöver.

Vi behöver se till att skapa de bästa möjliga förutsättningar för våra unga så att de kan ges möjlighet att leva och verka i framtiden utifrån sin fulla potential.

Åsa Sundelin Rektorsakademien

## *Christian Boström, läroplansansvarig Broängsskolan. 2012.05.14.*

### **UNGMODS på Broängen**

Ungmoder har under dessa år bidragit med en hel del. Mitt perspektiv blir lite skevt med tanke på hur min tjänst har ändrats på skolan och mitt engagemang har förändrats, men grundtanken, att detta forskningsarbete ligger i vår skolas intresse, står kvar. Något som jag länge känt, men som blivit tydligare genom arbetet med dessa ungdomar, är hur gränsen mellan fritid och skola suddas ut. Eleverna gör mer och mer privata saker under skolarbetet (även om detta inte betyder att de inte lär sig viktiga saker) och mer skolarbete på fritiden. I takt med att de har blivit äldre har de mognat och själva haft en ganska god förmåga att planera sitt arbete, något som kanske föll lite under till exempel MultiFun. Det projektet blev för övrigt ett tydligt exempel på hur de ser att den moderna teknik som finns tillgänglig är användbar i skolarbetet. De vill att vi ska arbeta på ett sätt som ligger i tiden och uppgifterna behöver en dimension som känns rolig/intressant. Så har det ju alltid varit, men det blir ännu tydligare då barnen numera är ständigt uppkopplade och varje enskild minut är ett tillfälle för inläring. Skolan måste lära sig hur vi blir intressantare.

Eleverna använder multimedia på ett sätt som vi ännu är ganska dåliga att ta tillvara i skolan, vi ser lätt hinder eftersom vi har svårare än barnen att acceptera att gränserna för fritid/skola suddas ut. Dessa insikter har för oss på Broängen lett till att vi tar lite nya grepp med IT-biten och tar fram en ny handlingsplan med tydliga mål vart vi vill befinna oss om ett par år. Jag tror att det kommer hjälpa oss mycket.

Det finns en liten paradox i det hela dock, och det är att när vi har genomfört vissa uppgifter så har eleverna valt att använda "traditionella" metoder, trots att tekniken har funnits tillgänglig. Hur kommer det sig? Jag tror att det speglar deras förväntningar och förutfattade meningar om skolarbete till viss del vilket gör att väljer de metoderna med ryggraden. Dessutom är vi lärare dåliga på att visa alla möjligheter med tekniken för att nå målen. Eleverna kan inte allt vi tror att de kan och liksom oss behöver de inspiration för att ha modet att utmana både sitt eget och vårt tänkande. Vi har fortfarande förtvivlat svårt att nå transformation enligt Puenteduras SAMR-skala.

## Bilaga 2

Förteckning över texter från projektet. Se också [http://mt.sh.se/ungmods/?page\\_id=447](http://mt.sh.se/ungmods/?page_id=447).

Forskningsprojektet presenteras på <http://www.youtube.com/watch?v=cw7Ou62dhoU>.

### Artiklar i journaler

#### Publicerade

Hernwall, Patrik (2010) Att ta i anspråk det okända – mot en flexibel digital grammatik. *Utbildning & Lärande*, Vol 4, Nr 1, s. 98-112.

Hernwall, Patrik & Lindkvist, Annika (2011) ”Två timmar är lagom” – unga som medforskare till deras egen medievärld. *Locus*, nr 1, s. 22-37.

#### Manus

Bergström, Helena & Hernwall, Patrik (inskickad) *Digitala medier som platsbunden resurs: Ungas handlingar och i anspråkstaganden*.

Bergström, Helena, Hernwall, Patrik & Nilsson, Mats (manus) *Digital media as a footbridge between home and school. Young people making sense of ICT in different contexts*.

Graviz, Ana & Hernwall, Patrik (2013/in press) Supporting awareness through participation. Young people as co-researchers on digitala media use. *Revista de la educación*, Facultad de Humanidades, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.

Hernwall, Patrik (manus) Barn som medforskare. Ökad medvetenhet genom deltagande. För publicering i Centrum för Barnkulturs skriftserie.

Nilsson, Mats (inskickad) *The Locked Cabinet – On Modal Validity and Access to Resources for Learning and Assessment*.

### Rapporter

Graviz, Ana & Lindkvist, Annika (2010) Lägesrapport vt 2010.

Graviz, Ana, Hernwall, Patrik (2011) Ungas multimodala gestaltning i skolan. En lägesrapport från forskningsprojektet UNGMODs våren 2011.



## Kandidatuppsats

Hagström, Liselott & Miller Phillips, Joanna (2011) *Den abstrakta tråkigheten – villkor och möjligheter, utifrån ungas perspektiv, att relevansgöra digitala medier som en resurs för lärande i skolan*. Kandidatuppsats, Södertörns högskola.

## Konferenser

### **NERA 2012**

Helena Bergström & Patrik Hernwall: Translation, transduction and transformation as semiotic tools in multimodal figuration. Analysing multimodal figurations of pupils.

[<http://prezi.com/a-sr6liilljk/bergstrom-hernwall-nfpf-copenhagen-2012/>]

Ana Graviz & Patrik Hernwall: Young People as Co-Researchers in Developing Digital Media Use in Swedish Public School. [[http://prezi.com/w\\_yar18pf5uv/graviz-hernwall-nfpfnera-2012/](http://prezi.com/w_yar18pf5uv/graviz-hernwall-nfpfnera-2012/)]

### **TIES 2012**

Ana Graviz & Patrik Hernwall: Young people as co-researcher in developing digital media use in Swedish public school [<http://prezi.com/-7yctqvedglj/graviz-hernwall-ties2012-v2/>]

Helena Bergström, Patrik Hernwall & Annika Lindkvist: School, leisure and un-free time. Young people's conceptualisation of formal and informal situations in relation to their use of digital media [[http://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/11381965](http://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/11381965)]

Mats Nilsson: The locked cabinet – On access to pupils use of digital media.

[[http://www.slideshare.net/slideshow/embed\\_code/11381782](http://www.slideshare.net/slideshow/embed_code/11381782)]

### **NERA 2011**

Ana Graviz & Patrik Hernwall: Young people as co-researchers in developing digital media use in Swedish public school. [<http://prezi.com/4hczmxct5idl/young-people-as-co-researchers-in-developing-digital-media-use-in-swedish-public-school-nera-2011/>]

Annika Lindkvist: Young people's conceptualisation of formal and informal learning situations in relation to their use of digital media. [<http://mt.sh.se/ungmods/?p=708>]

**Intercultural vs Critical Education-Contrast or concordance? 2011**

Ana Graviz & Patrik Hernwall: Young People and Multimodal Expression – The Use of Digital Media for Expression and Reflection

[[http://www.slideshare.net/mats\\_nilsson/ungmods-intercrit-2011](http://www.slideshare.net/mats_nilsson/ungmods-intercrit-2011)]

**Språket, kroppen och rummet. Multimodala och digitala perspektiv på lärande 2010**

Patrik Hernwall: Digitala medier och ungas multimodala uttryck – nya möjligheter att skapa text [<http://www.slideshare.net/hernwall/digitala-medier-och-ungas-multimodala-uttryck-nya-mjligheter-att-skapa-text-sdertrns-hgskola-20101126-5927993>]

**NORDITEL 2010 – Workshop, Växjö 2010**

Patrik Hernwall: Young people using digital media for multimodal expression and reflection.

## Bilaga 3

Lathund, metodkursen. November 2009.

# Lathund kvalitativ undersökning

## Observation

Beskriv **miljön** [ta gärna kort, eller rita]

Hur ser det ut? (ljus, ljud, storlek, inredning, plats/var, möblerat)

Vilka är **närvarande**?

Namn, ålder, kön.

Hur sitter/står osv de? Rör de sig? Sitter stilla?

Känner de varandra sedan tidigare?

Vad **gör** de?

Vilka digitala medier använder de? [beskriv vilka medier, flera medier samtidigt?]

Vad gör de med de digitala medierna? Varför?

Hur använder de digitala medier? [ensamma, tillsammans, allvarliga, lekfulla, ...]

## Intervju

Vad brukar du göra? Vad har du slutat att göra? Varför?

Varför gör du så? Förklara!

Gör du olika i skolan och på fritiden - och i så fall varför?

## Bilaga 4

Beskrivning *MultiFun*, våren 2011, Broängsskolan.

### Uppgift/Examination:

Du/ni ska skapa en reklam för en fiktiv produkt med namnet **MultiFun** – produkten ska man ha nytta av både i skolan och på fritiden, samt den ska vara rolig. Målgruppen är barn i åldern 7-8 år, vilket ställer krav på hur ni utformar reklamen. Gör ett noggrant förarbete där du/ni undersöker vad som tilltalar barn i den åldern och utifrån det fundera ut ett manus för det media du/ni använder dig av. Du/ni ska också vara tydliga med om reklamen riktar sig till ett speciellt kön, eller om den ska nå både pojkar och flickor. Ta hänsyn till alla faktorer som påverkar utformningen (läsning, begrepps-förståelse etc.)

Under processen kommer du få uppgifter att göra, samt att gruppen förväntas föra en noggrann logg som kommer ligga till grund för vår förståelse för hur ni har tänkt under arbetet med reklamen.

Presentationen av ert arbete ska bestå av dels det färdiga resultatet av reklamen, samt en Keynote där ni presenterar era tankar och den process som ledde fram till resultatet.

### Exempel på medier ni kan använda er av i er reklamprodukt:

- Film (reklamfilm)
- Ljud/Audio (radioreklam)
- Bild (Affisch/tidningsreklam/reklamfolder)

Tänk på att ert val påverkar hur ni måste tänka för att nå er målgrupp, vissa medier är kanske lättare att påverka med än andra.

### Arbetsgång:

Du kommer få en introduktion i ämnet media/påverkan och hur reklam utformas för att nå sina målgrupper. D v s en del teori innan den egna produktionen börjar. Därefter bildas grupper om 3-4 personer.

Det är mycket viktigt att noggrant göra ert förarbete innan ni planerar filmen. Undersök hur ni ska nå målgruppen innan ni börjar med bildmanus. Själva filmen inkl. redigering görs sist av allt.

### Om Produkten:

MultiFun är vad ni gör den till. Ta reda på vad som intresserar barn i åldern 7-8 år och uppfinn en produkt som passar in på beskrivningen "rolig och nyttig i såväl skola som på fritiden".