

DIGITALT STÖD FÖR DELAKTIGHET

UNGAS ANVÄNDNING AV
DIGITAL TEKNIK INOM RAMEN FÖR
KOMMUNERNAS LSS-VERKSAMHETER

Elisabet Björquist
Charlotta Isaksson
Nina Tryggvason

Rapport i
korthet

Den här rapporten beskriver ett forskningsprojekt som varit en del av ett treårigt samverkansprojekt mellan Högskolan Väst, FoU Socialtjänst vid Fyrbodals kommunalförbund samt kommunerna Orust, Mellerud, Munkedal, Tanum, Uddevalla och Vänersborg. Projektet påbörjades 2016 och avslutades 2018. Dess syfte var att – med stöd av välfärdsteknik, och då särskilt informations- och kommunikationsteknik (IKT) – främja delaktighet och självständighet hos barn och unga i samhällets LSS-verksamheter.

Samverkansprojektet bestod av två delar: ett utvecklingsprojekt och ett forskningsprojekt. Inom ramen för utvecklingsprojektet gjordes satsningar på inköp av surfplattor till kommunernas verksamheter samt på utbildning av personal. I varje kommun utsågs också en särskild samordnare inom IKT. Forskningsprojektets specifika syfte var att undersöka om och i så fall hur användning av digital teknik kan främja delaktighet och självständighet för barn och unga som omfattas av LSS. Undersökningen bestod av två delar och dess upplägg och forskningsfrågor utvecklades i dialog mellan forskare, kommunernas IKT-samordnare och en representant från Fyrbodals kommunalförbund. Det empiriska underlaget utgörs av individuella intervjuer med personal om deras erfarenheter av hur den digitala tekniken används av de unga i verksamheterna (delstudie 1) samt av fokusgruppsintervjuer med personal som intervjuat de unga om deras syn på och erfarenheter av digital teknik (delstudie 2).

Studiens resultat visar att den digitala teknik som används av barn och unga i LSS-verksamheter framför allt utgörs av verksamhetens surfplattor, men i viss mån även av de ungas egna smartphones.

FÖRFATTARE



Elisabet Björquist är lektor i barn- och ungdomsvetenskap vid Högskolan Väst. Hennes forskning bedrivs inom området barn och unga med funktionsnedsättning och hon undervisar bland annat om barns rätt till inflytande och delaktighet samt välfärdsteknik i socialt arbete. Elisabet undervisar främst på socialpedagogiska programmet och på magisterprogrammet i barn- och ungdomsvetenskap.



Charlotta Isaksson är lektor i teknik och social förändring vid Högskolan Väst. Hennes forskning behandlar människors samspel med teknik, med fokus på hållbarhet. Hon undervisar i sociologiorienterade ämnen, välfärdsteknik i socialt arbete och kvalitativ metod.



Nina Tryggvason är lektor i socialt arbete vid Högskolan Väst. Hennes forskning berör främst barn och unga samt föräldraskap med fokus på delaktighet, men också barns rättigheter och socialt arbete. Hon undervisar på socialpedagogiska programmet och det barn- och ungdomsvetenskapliga magisterprogrammet.

I den första delstudien framkom att det vanligaste sättet att hantera den ”nya” tekniken är att använda surfplattor som en aktivitet *i sig*, i syfte att lära sig använda tekniken eller träna på exempelvis matematik och språk. Ett annat sätt är att istället ha tekniken *som stöd* för en vanligt förekommande aktivitet. Det kan vara vid exempelvis matlagning, olika arbetsmoment, utflykter och samvaro, oftast för att underlätta kommunikation.

Det här sättet att ta stöd av tekniken i vardagen framkom även i delstudie 2. De unga i studien upplever att den digitala tekniken är en naturlig del av vardagen och den används på många sätt – ofta kreativa – för att lära sig nya saker, söka information, utveckla och fördjupa intressen, spela spel och ha kontakt med andra. De unga efterfrågar tillgång till samma teknik som andra jämnåriga har. De önskar också att kunnig och intresserad personal ska finnas tillgänglig som stöd. Det som står i vägen och upplevs som hinder för att kunna använda den digitala tekniken är, förutom tillgång till ”rätt” personal, också om tillgång till ”rätt” teknik: surfplattor som är individuellt anpassade och kan användas när de unga vill och behöver dem samt fungerande internetuppkoppling, vilket nästan alla digitala aktiviteter kräver.

Vår slutsats är att digital teknik i LSS-verksamheter har potential att öka såväl delaktigheten som självständigheten hos de unga. För att det ska uppfyllas krävs individualiserad teknik som kan användas på de ungas egna villkor, vilket i sin tur kräver en organisation med kunnig och intresserad personal, en satsning på tillräcklig tillgång till teknik och fungerande internetuppkoppling.

INNEHÅLL

Bakgrund	4
Kunskapsläge	5
Undersökning	7
Syfte och mål	7
Forskningsmetod	7
Kontext och deltagare	7
Resultat	9
Delstudie 1	9
Delstudie 2	14
Diskussion	20
Digitaliseringens möjligheter	20
En ny professionell roll	21
Organisationen halkar efter	22
Referenser	23

BAKGRUND

I stort sett alla svenska hem är idag uppkopplade till internet och olika typer av digitala verktyg används flitigt av både barn och vuxna (PTS, 2013). Ungdomar umgås ofta dagligen med sina kamrater över nätet, exempelvis genom att chatta, spela spel och dela bilder. Även små barn tittar på filmer och gör olika digitala aktiviteter och så gott som alla skolbarn har egna mobiltelefoner (Davidsson & Thoresson, 2017). För barn och unga med intellektuell funktionsnedsättning¹ är detta inte lika självklart, trots att den digitala tekniken har stor potential att bidra till ökad delaktighet och självständighet: tidigare studier har visat att unga med intellektuella funktionsnedsättningar genom deltagande på nätet vill vara både *som* andra och *med* andra (Löfgren-Mårtenson, 2008; Molin, 2008; Molin, Sorbring & Löfgren-Mårtenson, 2015).

WHO (2007) definierar delaktighet hos barn och unga med funktionsnedsättning som *en persons engagemang i en livssituation*. Med det menas exempelvis vad den unga gör tillsammans med andra, hur involverad denna är och vad han eller hon upplever vara meningsfullt att göra. Delaktighet handlar också om att ha möjlighet att engagera sig. Det innebär, så som artikel 12 i FN:s barnkonvention lyfter fram, att barn har rätt att uttrycka sig om det som berör dem och att deras åsikt ska tillmätas betydelse (UNICEF, 2009). Det innebär också att ha tillgång till det som de flesta andra har och på så vis bli mer delaktig i vardagens aktiviteter.

FN:s konvention om rättigheter för personer med funktionsnedsättning ratificerades i Sverige 2008 och började gälla från första januari 2009. All offentlig verksamhet i Sverige ska följa konventionens artiklar, vilket innebär att alla kommuner är skyldiga att respektera, skydda, uppfylla och främja rättigheterna. Konventionen utgår bland annat ifrån vikten av att förebygga funktionshinder genom förändringar i den fysiska miljö i vilken människor lever. Det inkluderar även användningen av informations- och kommunikationsteknik (IKT). I artikel 9 tydliggörs att målet är att:

...främja tillgång för personer med funktionsnedsättning till ny informations- och kommunikationsteknik [IT] och nya system, däribland Internet...

[Regeringen, 2008]

Föreliggande rapport behandlar barns och ungas användning av digital teknik inom ramen för samhällets LSS-verksamheter (se faktaruta). Vi belyser hur de unga, med stöd av den digitala tekniken, kan bli mer delaktiga och självständiga i vardagen. Det handlar då särskilt om att kommunicera sina önskemål och vara med i ett samtal eller en aktivitet tillsammans med andra och bli mindre beroende av personalen.

Möjligheten att ta del av sociala samspel, underhållning och lärande med stöd av digital teknik är inte självklar. Den digitala miljön kan upplevas som svår att hantera och många unga med funktionsnedsättning behöver därför stöd av personer med digital kompetens (Alfredsson Ågren m.fl., 2018; Johansson, 2017; Ramsten m.fl., 2016). Det är därför viktigt att framhålla att det inte bara är tekniken i sig som har potential att öka delaktigheten utan även hur och i vilket sammanhang den faktiskt används och vilket stöd de unga får för att kunna behärska den.

Mot bakgrund av den ökade digitaliseringen i samhället och att barn och unga i LSS-verksamheter har rätt att vara delaktiga i samma utsträckning som andra startades 2016 ett treårigt samverkansprojekt mellan den barn- och ungdomsvetenskapliga forskningsmiljön (BUV) vid Högskolan Väst, FoU Socialtjänst vid Fyrbodals kommunalförbund samt kommunerna Orust, Mellerud, Munkedal, Tanum, Uddevalla och Vänersborg. Samverkansprojektet bestod av ett utvecklingsprojekt i de deltagande kommunerna samt av ett forskningsprojekt. Syftet med utvecklingsprojektet var att främja delaktighet och självständighet hos barn och unga upp till 30 år i LSS-verksamheter genom att öka tillgången till och användningen av välfärdsteknik. Begreppet välfärdsteknik innefattar flera olika typer av digitala tekniker vars syfte är att

¹ I texten används omväxlande begreppen funktionsnedsättning och intellektuell funktionsnedsättning. Med båda avses i det här sammanhanget målgruppen för LSS-verksamheter (se faktaruta).

Personer med funktionsnedsättning kan ha rätt till stöd enligt lagen om stöd och service till vissa funktionshindrade (LSS). Korttidsvistelse, bostad med särskild service och daglig verksamhet är exempel på stödinsatser.

LSS omfattar tre grupper som kallas lagens personkrets. Grupperna består av personer med:

- utvecklingsstörning, autism eller autismliknande tillstånd
- betydande och bestående begåvningsmässigt funktionshinder efter hjärnskada i vuxen ålder föranledd av yttre våld eller kroppslig sjukdom
- andra varaktiga fysiska eller psykiska funktionshinder som uppenbart inte beror på normalt åldrande, om de är

stora och förorsakar betydande svårigheter i den dagliga livsföringen och därmed ett omfattande behov av stöd eller service.

LSS innehåller tio preciserade insatser för särskilt stöd och särskild service:

1) rådgivning och annat personligt stöd, **2)** personlig assistans, **3)** ledsagarservice, **4)** kontaktperson, **5)** avlösarservice i hemmet, **6)** korttidsvistelse utanför det egna hemmet, **7)** korttidstillsyn för skolungdom över 12 år, **8)** boende i familjehem eller i bostad med särskild service för barn eller ungdom, **9)** bostad med särskild service för vuxna eller annan särskilt anpassad bostad samt **10)** daglig verksamhet.

[www.kunskapsguiden.se]

bibehålla eller öka trygghet, aktivitet, delaktighet och självständighet för personer som har eller löper risk att få en funktionsnedsättning (Socialstyrelsen, 2018). Inom ramen för utvecklingsprojektet var informations- och kommunikationsteknik (IKT) i fokus och mer specifikt handlade det om användningen av vanliga datorer, smartphones och surfplattor.

Tillvägagångssättet i utvecklingsprojektet var att stödja och utveckla personalens kunskap och handhavande kring IKT för personer med funktionsnedsättningar, för att därigenom främja de ungas delaktighet och självständighet. De verksamheter och personalgrupper som utvecklingsprojektet riktades mot är den personal som stödjer barn och unga med funktionsnedsättningar inom följande LSS-verksamheter: korttidsvistelse, bostad med särskild service eller daglig verksamhet. I varje kommun tillsattes en samordnare inom välfärdsteknik med fokus på IKT. Samordnarnas uppgift var att hålla nätverksmöten, anordna utbildningar och workshops för personal samt hålla sig uppdaterade med det senaste inom välfärdsteknik i syfte att förmedla erfarenheter och kunskap såväl inom den egna verksamheten som mellan de kommuner som deltog i projektet.

Parallellt med utvecklingsprojektets uppstart påbörjades det forskningsprojekt som redovisas i denna rapport. Ytterligare en uppgift för IKT-samordnarna var att samverka med oss forskare.

Kunskapsläge

Tidigare forskning kring unga med funktionsnedsättning och digital teknik har skett i relation till vardagsmiljöer som hemmet och framför allt skolan (se ex. Boyd m.fl., 2015; Lindström & Hemmingsson, 2014; Sankardas & Rajanahally, 2017). Däremot är den forskning som rör hur digital teknik används och integreras i andra institutionella miljöer, som korttidsboende och daglig verksamhet enligt LSS, begränsad. I följande framställning behandlas tre områden som är centrala för studien. Det första handlar om *varför* digital teknik är viktig för barn och unga med funktionsnedsättning, det vill säga vilka möjligheter digital teknik skapar för barn och unga med funktionsnedsättning att vara delaktiga och göra sådant som andra barn och unga gör. Det andra området handlar om *vad* som krävs för att digital teknik ska vara tillgänglig, till exempel när det gäller teknisk utrustning, tillgång till internet och

stöd från omgivningen. Det tredje området belyser *hur* tekniken används av unga med funktionsnedsättning i olika miljöer.

Enligt tidigare forskning kan användningen av surfplattor och smartphones och/eller individanpassade appar samt tillgång till internet utgöra ett stöd i vardagen för unga med funktionsnedsättning. Den digitala tekniken kan underlätta genomförandet av vardagliga aktiviteter och vara ett stöd för kommunikation i olika situationer (Buchholz m.fl., 2018; Harris, 2010; Näslund & Gardelli, 2013; Stephenson & Limbrick, 2015).

Olika typer av hjälpmedel för personer med funktionsnedsättning har funnits länge och i takt med samhällets digitalisering har utvecklingen av digitala hjälpmedel avsedda för exempelvis kognitivt stöd ökat. Exempel på sådana är olika typer av planeringsverktyg där symboler och ljud guidar användaren i hur tiden kan planeras och när det är dags för nya aktiviteter i vardagen (se ex. Dart, 2019; Infoteket, 2016).

Hjälpmedel som är designade särskilt för personer med funktionsnedsättning kan främja delaktighet, men de kan också uppfattas som stigmatiserande. På senare tid har dock den digitala tekniken kommit att bli viktig som kom-ihåg-hjälpmedel för oss alla, till exempel inköpslistan i mobilen, den digitala kalendern och påminnelserna via sociala medier om när våra vänner fyller år, och hjälpmedelsfunktioner som tidigare funnits i de specialdesignade verktygen finns numera ofta som appar i mobiler och surfplattor. Det har möjliggjort för personer med olika typer funktionsnedsättningar att använda samma teknik som andra, vilket kan upplevas mindre utpekande och mer positivt (Söderström & Ytterhus, 2010). Resultatet från en amerikansk studie visar till exempel att en ung kvinna med autism genom att använda en surfplatta med förberedda instruktioner i form av illustrativa bilder utan stöd av personal kan handla sin egen mat i mataffären (Burckley m.fl., 2015). En annan studie visar hur unga kvinnor med intellektuella funktionsnedsättningar genom att använda vanliga funktioner i mobilen har blivit mindre beroende av stödpersonal för att exempelvis laga mat och hitta rätt i kollektivtrafiken. Det har stärkt deras känsla av egenmakt, och de unga kvinnorna var många gånger bättre än stödpersonalen på att använda appar, vilket har gynnat deras självförtroende (Cumming m.fl., 2014). Det finns sammantaget mycket som pekar på att digitala verktyg har potential att öka såväl självständighet som delaktighet.

En förutsättning för att unga med funktionsnedsättning ska dra nytta av samma digitala verktyg som andra

är att de har tillgång till tekniken samt att den också används. Det senare är inte självklart. I en intervjustudie med unga med intellektuella funktionsnedsättningar fann Alfredsson Ågren m.fl. (2018) att de unga hade tillgång till både surfplattor och mobiler, med uppkopplingsmöjligheter, men att de inte användes kontinuerligt. En förklaring till det är att utrustningen, trots att den var portabel, sågs som stationär och dessutom som tillhörande en viss verksamhet – den var inte individanpassad och blev därmed svår att nyttja.

Personer med funktionsnedsättning, liksom den personal som assisterar dem, behöver också stöd för att kunna använda tekniken: Till exempel visar Darcy m.fl. (2017), vilka har undersökt hur unga med funktionsnedsättning använder mobil telefoni, att de som upplever mest nytta och nöje med tekniken också har fått kontinuerligt stöd och träning i att använda den. Ramsten m.fl. (2016) har undersökt hur svenska kommuner organiserar stödjande strukturer för att göra IKT tillgängligt för unga med mild till måttlig intellektuell funktionsnedsättning och menar att det finns brister i stödet, i relation till såväl personalen som till de unga i verksamheterna. I flera kommuner saknas dessutom IKT-utrustning helt. Bristen på organisatoriskt stöd och oklarheter kring vems ansvar det är att tillgodose de ungas tillgång till utrustning och stöd gör att teknikanvändningen blir avhängig enskild personals kunskap och intresse (Ramsten m.fl., 2016). Ett exempel på det ger Alfredsson Ågren m.fl. (2018) då de i sin studie fann att en anledning till att de unga inte använder digitala verktyg och internet är att personalen hävdade att de inte har den kunskap som krävs för att hjälpa till.

Även om tillgång till teknik är en grundläggande förutsättning är det alltså inte tekniken *i sig* som bidrar till ökade möjligheter till självständighet och delaktighet, utan snarare *hur* den används (Chadwick m.fl., 2013; McNaughton & Light, 2013). Exempelvis valde de unga i Alfredsson Ågren m.fl. (2018) studie att inte använda alla tekniska enheter som fanns tillgängliga då de hellre ville ha *en* enhet som var individanpassad för att lättare känna igen sig, kunna navigera bland kända appar och slippa uppdateringar och byten av lösenord. Anpassning kan också handla om att använda enheterna på sitt eget sätt, genom att till exempel söka med hjälp av bilder och röststyrning istället för ord. Teknikanvändandet kan på så sätt förstås som en del av den sociala, kulturella och materiella omgivning som formar hur tekniken används och vilken mening den tillskrivs (Pols, 2017).

UNDERSÖKNING

Forskningsprojektet påbörjades i början av 2016, det vill säga samtidigt som utvecklingsprojektet startade. Inledningsvis planerades hela samverkansprojektet under gemensamma möten mellan en representant från FoU Socialtjänst vid Fyrbodals kommunalförbund, samordnarna i välfärdsteknik i de sex medverkande kommunerna och forskare från Högskolan Väst.

Det empiriska materialet samlades in genom enskilda intervjuer med personal inom olika LSS-verksamheter (delstudie 1) samt fokusgruppsintervjuer baserade på ungas berättelser om användandet av digital teknik (delstudie 2). Datainsamlingen påbörjades några månader efter utvecklingsprojektets start och avslutades hösten 2018.

Syfte och mål

Det övergripande syftet med studien var att undersöka om och i så fall hur användning av digital teknik som smartphones och surfplattor kan främja delaktighet och självständighet hos barn och unga i LSS-verksamheter. Syftet konkretiserades i följande frågeställningar:

- Hur används digital teknik av barn och unga i LSS-verksamheter?
- På vilket sätt kan den digitala tekniken bidra till ökad självständighet och delaktighet hos barn och unga i LSS-verksamheter?
- Vilka förutsättningar och resurser krävs för att främja delaktighet hos barn och unga genom användning av digital teknik?

Målet med studien var att bidra med ökad kunskap om förutsättningarna för barn och ungas användning av digitala tekniker inom LSS-verksamheter och vilka möjligheter och begränsningar användningen av dessa tekniker kan medföra. Kunskapen kan användas för att utforma rekommendationer för initiering och användning av digital teknik, såväl inom institutionella miljöer som inom andra insatser för personer i behov av stöd. En annan uppgift i vilken man kan ha användning för kunskapen är organisering av ledsagarservice och kontaktperson enligt LSS. Kunskapsbidraget kan förhoppningsvis utgöra underlag för reflektion och diskus-

sion bland personal, beslutsfattare och politiker om hur verksamheter kan organiseras för att bättre kunna möta barns och ungas behov i ett digitaliserat samhälle.

Forskningsmetod

I studien användes en modell för samverkansforskning som ursprungligen utvecklades i Högskolan Västs barn- och ungdomsvetenskapliga forskningsmiljö (BUV). I korthet innebär modellen att samtidigt som ett utvecklingsprojekt initieras på fältet formuleras forskningsfrågor gemensamt mellan praktiker och forskare. Därefter fortgår projektet samtidigt som det beforskas. I den här studien formulerades frågeställningarna i samråd med IKT-samordnarna i de medverkande kommunerna. Samordnarna var även behjälpliga med att förmedla kontakter och information om forskningsstudien till informanterna. Samverkansforskningen innebär också en möjlighet för personalen att dela erfarenheter och idéer om sin praktik när det gäller IKT, vilket gav möjlighet till vidare verksamhetsutveckling.

Kontext och deltagare

De LSS-verksamheter som finns representerade i studien är korttidsvistelse, bostad med särskild service och daglig verksamhet. Avhängigt individuella förmågor och behov har de unga i de olika verksamheterna alla någon form av behov av stöd från personal. Korttidsvistelse utanför det egna hemmet finns för att antingen ge de unga en aktiv fritid eller ge föräldrarna avlastning (Sjöberg, 2016). Det innebär att unga med rätt till korttidsvistelse kan tillbringa korta eller långa perioder, mer eller mindre regelbundet, av sin fritid där och då har möjlighet att leka, spela spel eller bara ha det mysigt. Bostad med särskild service är i den här studien en form av gruppboende där unga vuxna, äldre än 18 år, bor. I gruppboendet tillbringar de alltså det mesta av sin fritid (Sjöberg, 2016). Daglig verksamhet innebär i det här fallet en verksamhet i speciellt anpassade lokaler för sysselsättning under dagtid. Här finns en stor variation av olika aktiviteter. Avhängigt den ungas behov och framför allt önskemål kan verksamheten bestå av aktiviteter enskilt eller i grupp, för att till exempel träna eller bibehålla funktioner eller utföra lättare arbete.

Exempel på aktiviteter är utflykter, matlagning, spel, hantverk, förpackningsarbete eller trädgårdsskötsel (Socialstyrelsen, 2008). Daglig verksamhet är ett alternativ till arbete på den öppna arbetsmarknaden där det även under raster finns personal tillgänglig för dem med behov av stöd.

Datainsamling – delstudie 1

För att fånga upp de professionellas erfarenheter av hur digital teknik används av barn och unga inom LSS-verksamheterna intervjuades personal från en av de deltagande kommunerna där man börjat använda digital teknik och utbildade personal ett–två år före projektstarten. Till kommunens korttidsvistelser, gruppboheter och dagliga verksamheter hade två surfplattor per enhet införskaffats. Personalen hade fått utbildning i att använda surfplatta och deltagit i workshops för att lära sig använda olika appar, exempelvis *Book Creator* som är ett verktyg för att skapa elektroniska böcker med text och bilder.

Under perioden för datainsamlingen omfattades 80 personer i kommunen av LSS-insatser, varav ungefär hälften var under 30 år. Från september till december 2016 genomfördes semistrukturerade individuella intervjuer med 16 personer ur personalen från de olika verksamheterna. Semistrukturerade intervjuer innebär att den som intervjuar utgår ifrån förutbestämda teman men i övrigt låter den intervjuade berätta fritt (Kvale & Brinkman, 2009). Flera i personalen arbetade med såväl barn och ungdomar som vuxna och samtliga var kvinnor med en bakgrund som exempelvis undersköterska, pedagog eller socialarbetare. De barn och unga som det berättades om i intervjuerna var vid tillfället mellan fem och 30 år och har olika typer av funktionsnedsättningar.

I samband med intervjuerna fick personalen beskriva hur de själva förstår begreppen delaktighet och självständighet. För att få en nyanserad bild av de olika sätt på vilka digital teknik användes i verksamheten bad vi dem därefter beskriva en eller flera situationer då de tillsammans med barn eller unga använt exempelvis en surfplatta. Kompletterande frågor ställdes kontinuerligt under intervjuerna för att fånga upp intentionen med att använda tekniken på det sätt som beskrevs. Uppföljningsfrågor ställdes också för att fånga samspillet mellan personerna i situationerna och hur personalen stöttade de unga i teknikanvändningen.

Datainsamling – delstudie 2

För att låta barn och unga, oavsett grad av funktionsnedsättning, göra sina röster hörda användes en tvåstegsmetod. I det första steget genomfördes intervjuer i form av informella samtal. Dessa samtal genomfördes

av personal, i verksamheterna korttidsvistelse och daglig verksamhet, som de unga kände sig trygga med och som hade kunskap om de ungas kommunikations-sätt. När personalen valde vilka unga de skulle intervjua tog de hänsyn både till deras intresse för och förmåga att hantera tekniken och till deras förmåga att kommunicera sina erfarenheter. Det framkom i fokusgrupperna att många unga har samma förmåga och intresse för digital teknik, men att alla inte kan förmedla sina erfarenheter och därmed inte är med i studien.

Som underlag vid samtalen hade personalen en tematiserad intervjuguide. De teman som avhandlades var: vilken digital teknik de unga brukar använda, vilka miljöer tekniken används i och tillgången till teknik. Vidare efterfrågades vilken typ av program och appar de använder samt till vad och med vem. Dessutom ombads intervjuerna vara uppmärksamma på vilka möjligheter, hinder, önskemål och behov av stöd de unga gav uttryck för i relation till den digitala tekniken. Intervjuerna genomfördes vid ett eller flera tillfällen per person under perioden april till september 2018. Totalt intervjuades åtta unga, varav fem killar och tre tjejer, mellan tio och 30 år (medelåldern var 20 år).

I nästa steg deltog den person som genomfört intervjun med den unga i fokusgruppsintervjuer tillsammans med andra i personalen som också gjort intervjuer. I maj och september 2018 genomfördes två sådana fokusgruppsintervjuer med totalt åtta personer från fem kommuner. Lika många arbetade på korttidsvistelse som på daglig verksamhet. Fokusgruppsintervju som metod innebär att deltagare samtalar med varandra om ett givet ämne. Idén med fokusgrupper är att deltagarna genom interaktion stimuleras att fördjupa sig i ämnet (Krueger & Casey, 2009; Wibeck, 2010). Snarare än svar på frågor består därför det empiriska materialet efter en fokusgruppsintervju av det som framkommit i diskussionen (Krueger & Casey, 2009; Wibeck, 2010). I det här fallet låg fokus på personalens tolkningar av vad de hade fått veta av de barn och unga de intervjuat. Det empiriska underlaget utgörs därför inte av barnens egna ord och direkta erfarenheter, utan av hur personalen tolkade det de unga berättat för dem. Flera av deltagarna i fokusgrupperna hade dock gjort anteckningar och kunde i vissa fall ordagrant återge vad de unga sagt.

Bearbetning och analys av intervjuerna

De båda delstudierna analyserades var för sig. Samtliga intervjuer, såväl de individuella som de i fokusgrupp, spelades in och transkriberades ordagrant. Textmaterialet analyserades sedan genom tematisk innehållsanalys, vilket är en metod för att identifiera, analysera och rapportera mönster eller teman som framträder (Braun & Clarke, 2006).

RESULTAT

Nedan presenteras resultaten från delstudie 1 och 2 var för sig, men först vill vi ge en bild av hur personalen ser på delaktighet och hur barn och unga tänker om att bli intervjuade och medverka i ett forskningsprojekt. Alla resultat styrks med citat. För att visa variationen av informanter står typ av verksamhet samt typ av intervju (I för intervju respektive FG för fokusgruppsintervju) och nummer på intervjuerna angivet efter varje citat.

Personalens erfarenheter av att använda digital teknik varierar. Även om de själva ibland tyckte att de saknade såväl kunskap som erfarenhet av att använda digital teknik i sina verksamheter var de entusiastiska och hade en positiv inställning i intervjuerna:

Jag tycker att det är jättespännande. Det finns stora möjligheter.

[gruppbestad, I 15]

... att använda iPads... det ser jag hur mycket bra som helst med.

[korttids, I 14]

Jag tycker det är fantastiskt. All tid vi har lagt ner på att lära oss plattan, men det har varit värt det för vi har fått så mycket igen... Vi kör mycket med den [Book Creator], vi har ju kört in oss på den. Därför använder vi den mycket, trots att vi ju inte alla är några it-människor.

[daglig verksamhet, I 8]

Personalen är mycket positiv till att de unga ges möjligheter till ökad delaktighet och självständighet. Det tolkas som att de unga får valmöjligheter, kan växa och klara sig själva i större utsträckning och kan göra sig förstådda i sociala sammanhang.

[Delaktighet är]... att känna gemenskap med samhället, inte utanförskap. Att man är delaktig i olika aktiviteter. Och att kunna. I våra brukares fall är det väldigt mycket att kunna umgås med andra människor, kanske

att göra sig förstådda på olika sätt, att kunna visa vad dom har gjort eller vad dom ska göra. Och självständighet är väl att klara av det själv, med så lite hjälp som möjligt.

[daglig verksamhet, I 7]

Barnen och de unga i den andra delstudien var också mycket positiva. Att få frågan om att delta gjorde att de kände sig speciella och utvalda:

... tyckte det var roligt och kände sig liksom: "Yes! Jag är utvald att få vara med på detta." Så det var kul.

[korttids, FG 1]

*"Ja. Du får berätta för vem du vill", sa han!
"Jag tycker bara det är roligt att du vill berätta vad jag tycker om", så tyckte han.*

[korttids, FG 2]

Påfallande är att alla studiens deltagare, både de unga och personalen, har ett större intresse för, och kanske mer kunskap om, digital teknik än övriga i verksamheterna. När det gäller de unga handlar det dock inte bara om intresse och kunskap utan, som sagt, också om vilken förmåga de har att förmedla och kommunicera det de tycker:

Han som jag pratat med är ju det [speciellt intresserad], men det är väldigt många av dom som är på korttids som har en svår utvecklingsstörning och som är väldigt intresserade och otroligt duktiga – men dom är ju svåra att intervjuva eftersom dom inte har nåt tal.

[korttids, FG 1]

Delstudie 1

I delstudie 1 ges en bild av hur den digitala tekniken, framför allt surfplattor, har blivit en del av LSS-verksamheterna. Vi har identifierat två övergripande sätt att

använda surfplattorna: Å ena sidan har användningen blivit en schemalagd aktivitet i sig (se avsnittet ”Att använda surfplattan som en enskild aktivitet...”), och då är det framför allt verksamhetens surfplattor som används. Å andra sidan används surfplattor som en del av andra vanligt förekommande aktiviteter, exempelvis matlagning och utflykter, och under samtal (se avsnittet ”Att använda surfplattan under annan aktivitet...”). Ofta sker användningen då som ett stöd för att kunna genomföra den andra aktiviteten, men ibland används den också för att underlätta den mellanmänniska kommunikationen. I de flesta fall är det även här verksamhetens surfplattor som används, men ibland används de ungas egna.

Att använda surfplattan som en enskild aktivitet...

I de aktuella verksamheterna är de flesta aktiviteter som försiggår under dagen planerade av personal och schemalagda med eller utan de ungas medverkan. De unga har personliga scheman, ofta illustrerade med bilder. Några har scheman för hela veckor medan andras visar en dag i taget.

I flera av personalens berättelser framstår användningen av surfplattan som en aktivitet *i sig* som kan ha många syften. ”Att använda surfplattan” har då blivit en av de schemalagda aktiviteterna:

Hon har sitt schema på väggen: en tavellist med en bild på henne när hon håller i plattan, då vet hon att vi ska jobba med den. Hon gör det en gång i veckan.

[daglig verksamhet, I11]

Personalen har alltså utvecklat aktiviteten ”att använda surfplattan” som brukar pågå från en kvart upp till en timme, en till två gånger i veckan. Den unga sitter då tillsammans med någon ur personalen i ett avgränsat utrymme och just att använda surfplattan är i fokus. Syftet med denna aktivitet förändras över tid. I början handlar det om att den unga ska bekanta sig med den nya tekniken, lära sig att hantera själva surfplattan och dess funktioner samt förstå vad den kan användas till. Så småningom börjar surfplattan användas för att träna på olika saker och bibehålla förmågor eller utveckla nya.

...för att bli kompis med surfplattan

Personalen menar att man måste börja med att fånga den ungas intresse för tekniken. Det görs inledningsvis genom att använda appar avsedda för små barn. Det är appar med djur som låter, löv som faller, stjärnor som blinkar eller bara figurer som skiftar färg när man touchar skärmen:

Så vi började väldigt, väldigt enkelt med såna här orsak-verkan: jag trycker och det plingar och låter... Så då använde vi en app som hette ”My First Sound”. Det är olika kategorier – det kan vara djur eller fordon – och trycker man då så säger djuret sitt läte och man kan även spela in sig själv. Så vi började, vi arbetade mycket med att få igång kommunikationen då. Att ”vad säger hästen?” och så kunde den här personen då säga vad det hette och så tryckte man och så sa den ljudet.

[daglig verksamhet, I2]

I början är det svårt med den finmotorik som krävs för att toucha en pekskärm. Personalen måste då handgripligen hjälpa till:

Det är ju till exempel jätteroligt med dom här djuren som gömmer sig bakom buskarna. Om han inte hittar då, kan han ta mitt finger och så ska jag hjälpa till att hitta den.

[korttids, I5]

Med hjälp av de här programmen eller apparna ser de unga att något sker när de vidrör skärmen, de upptäcker att de själva kan få någonting att hända varpå deras nyfikenhet väcks. Det de lär sig är framför allt att hantera tekniken:

Det var jag som styrde [i början]. Han höll i min hand och så var det jag som tryckte, för det var lite läskigt att trycka. Och sen så började han styra handen. Och sen fick vi börja försöka med hans hand, men det var ändå viktigt han fick hålla i oss samtidigt. Men då kunde han hålla och ta ut sitt finger, och så fick vi liksom börja och peka. Och nu trycker han själv. Ibland vill han ha med oss, men ibland räcker det att vi bara finns där och han trycker själv.

[daglig verksamhet, I2]

Att vänja sig vid den nya tekniken innebär en process som handlar dels om att komma över sin oro för nya saker, dels om att lära sig koordinera sina handrörelser. Men surfplattan väcker stegvis de ungas nyfikenhet:

Han som är 21 då, han kan komma och öppna paddan och klicka på YouTube-knappen, men så händer det ingenting, för han kan inte skriva in. Men då har vi ofta... vi vet vad det är han vill. Han vill se

ett visst klipp kanske, som vi skriver in. Eller så vill han gärna se på det här "Photo Booth", det förändrar ansiktet och han tycker det är kul.

[gruppbestad, I12]

I början är det alltså personalen som agerar mest, men så småningom lär sig den unga att själv använda surfplattan.

... för att träna på matematik och språk

Flera olika appar används för att de unga ska träna på matematik, förstå olika färger eller utveckla språket. Korsordsappar, pussel eller spel som går ut på att lösa enkla problem används för att den unga ska ges möjlighet att lära nytt eller bibehålla kunskap. Då är det den unga själv som arbetar med surfplattan, med stöd av personal:

Hon jobbar mest med medelsvåra korsord men klarar dom svåra också. Vi sitter oftast vid ett bord i ett avskilt rum varje tisdag eftermiddag. Det står på hennes schema.

[daglig verksamhet, I11]

Men enligt personalen handlar det inte bara om att träna på exempelvis matte och språk utan också om att våga prova nya saker. En ur personalen berättar om en kille som genom att använda surfplattan nu vågar testa något nytt:

Han har utvecklat sin kunskap om appar [...] ville då inte testa nya appar, men det gör han nu. Testar det mesta, tycker jag.

[daglig verksamhet, I6]

De appar som används för att utveckla eller skaffa sig nya kunskaper benämns av personalen som "arbetsappar", till skillnad från de appar som mest är för nöjes skull. En kille älskar en app som går ut på att gång på gång krascha en helikopter. Samma kille vill också gärna se på YouTube-klipp. En ur personalen berättar att hon för att motivera honom att arbeta med matte en stund låter honom titta på filmklipp efteråt:

... vi har att när han är klar med sitt arbete med apparna, då får han en stund – kanske innan fiket eller så – då han får kolla på YouTube.

[daglig verksamhet, I7]

... för underhållning

Även de fria aktiviteter som förekommer i verksamheterna korttids och daglig verksamhet är ofta schema-lagda. Därför blir tid med surfplattan för nöjes skull också en aktivitet *i sig*. Att spela spel, lyssna på musik eller titta på film på YouTube är enligt personalen en populär sysselsättning hos de unga under de fria aktiviteterna:

Det är schemalagt för vissa brukare [...] när dom har fri tid kan dom välja mellan iPad eller att se på tv eller så... Det kan vara olika dagar också, det kan vara allt från efter mellanmålet, efter maten, efter uteaktivitet... Det var ett tag vi hade efter maten på en brukare för att slappna av, som en lite vila.

[korttids, I5]

En annan ur personalen berättar om en pojke som vill spela spel så fort han ser en surfplatta och att personalen därför kan tvingas gömma surfplattor ibland. Personen menar att surfplattan kan fånga killens intresse på ett sätt som inte alla aktiviteter kan:

Han vill inte leka med lego, inte söla med vatten... Ibland gillar han att titta på film... men han gillar iPaden för den är så omedelbar.

[korttids, I10]

Sammanfattningsvis visar resultatet att användandet av surfplattan som en aktivitet *i sig* är det vanligaste sättet att använda den digitala tekniken i verksamheterna. Trots att personalen berättar entusiastiskt om hur de har skapat möjligheter för de unga att använda surfplattan inom ramen för verksamheten är det dock tydligt att de förväntar sig att få ut mer av användningen. För det första beskrivs att vissa unga har "fastnat" i användandet av de enkla appar som primärt var tänkta som stöd för att lära sig att hantera tekniken. För det andra talas det mycket i termer av teknikens potential att öka möjligheterna för de unga att bli mer delaktiga och mer oberoende av personalen.

Att använda surfplattan under annan aktivitet...

Det andra sättet att använda surfplatta i verksamheterna är att använda den som *som stöd* i en annan aktivitet och då oftast för någon form av kommunikation, vilket enligt personalen är själva kärnan i begreppet delaktighet:

Nästan ingen hos oss talar – det är tecken som stöd eller enstaka ord – så kommunikation är viktigt och en iPad skulle kunna vara jättemycket till hjälp för att kommunicera.

[daglig verksamhet, I 11]

Här används verksamhetens surfplattor eller de ungas egna och framför allt tre program: kameran, ett vanligt skrivprogram och appen *Book Creator*. Idén med dessa är att låta de unga få information nog för att kunna förbereda sig för aktiviteter, för att mer självständigt kunna genomföra dem och för att dokumentera dem efteråt. De två första undertemanen visar just detta medan det tredje visar hur de unga på eget initiativ använder surfplattan för att kommunicera och dela erfarenheter med andra.

... för att kunna förbereda sig och kunna genomföra

För att ge de unga möjlighet att förbereda sig för nya aktiviteter brukar personalen fotografera med surfplattans kamera:

För att ge en förutsägbarhet i vad som kommer att hända. Om vi ska gå en ny väg till skolan, till exempel, så fotar vi den för att vederbörande ska kunna se vilka ställen vi kommer att passera på vägen från punkt A till B.

[korttids, I 3]

Inför exempelvis en promenad till en, för den unga ny, affär kan personalen illustrera hur vägen ser ut. Foton visar tydligt att där exempelvis finns ett övergångsställe och hur det ser ut när man kommer fram:

Vi har haft den för att visa en ny väg vi ska gå för att komma till biblioteket... Vi vill förbereda honom så att vi inte bara ska köra över och ”nu ska vi, nu får du följa med”. Han ska känna att han är med på vad vi gör... Han får liksom en inblick i vad som kommer att hända...

[korttids, I 4]

Genom att titta på foton kan de unga alltså förbereda sig på en ny aktivitet. Det går också att visa hur de bör agera i den nya situationen. För att exempelvis hyra en video är det viktigt att visa legitimation och att betala.

De unga som bor i gruppbostad bor oftast i egen lägenhet. För många av dem är det betydelsefullt att så självständigt som möjligt klara dagliga göromål, trots

att de kan behöva mycket stöd. En ur personalen berättar att hon med hjälp av foton på surfplattan illustrerat steg för steg hur en av de unga kan göra ordning i sitt rum:

Han har [tidigare] tittat på när vi har städad eller gjort nåt annat... och så fick han hjälpa till och då tog jag kort på när han gör det [bäddar sängen]... Jag tror att han förstår lättare när han har den här boken än om jag bara säger att ”så bäddar du sängen”.

[gruppbostad, I 13]

En annan ur personalen berättar om en kille som har sin dagliga verksamhet i en snickerigrupp. En gång blev han ombedd att hämta en stjärnskruvmejsel, men visste inte hur en sådan ser ut. Då hämtade han verksamhetens surfplatta och fick hjälp att googla fram en bild på en stjärnskruvmejsel. Inspirerad av det föreslog killen själv att han skulle göra en bok med bilder på olika verktyg och vad de används till. Med hjälp av kameran i surfplattan och information hämtad genom sökningar via Google gjorde han så, tillsammans med personal, en bilderbok med enkla texter om varje verktyg:

Alltså han kunde skriva eller googla på hammare, men sen att förstå vad i texten som behövde stå i boken fick jag ju hjälpa honom med. Och sen gjorde vi likadant med alla verktygen. Han blev jättenöjd. Den ligger ju i plattan – vi sa ju att man kunde skriva ut och göra en inplastad bok, men han sa att det räcker ju, vi har den ju där, i ”Book Creator”.

[daglig verksamhet, I 8]

... för att dokumentera och återberätta sin egen dag

Att skriva dagbok är en sedan gammalt en vedertagen aktivitet i LSS-verksamheter. Kameran i surfplattan används både för att ta foton och för att filma i syfte att dokumentera vad de unga gör under dagen:

Han använder sin egen [iPad] och under dagen när vi gör olika aktiviteter... han har alltid med sig den i sin ryggsäck, det är bara att ta fram den. Och då tar vi kort hela tiden, på saker som han gör eller när han vill ta kort... Om vi ser en fågel eller så visar han på nåt sätt att han vill ta kort på den här fågeln, och så håller jag den [iPaden] och så trycker han på knappen.

[daglig verksamhet, I 7]

Genom att använda appen *Book Creator* sätts fotografierna tagna under dagens aktiviteter ihop med enkla texter så att det blir en dagbok. Det är något de unga gör tillsammans med personal vid dagens slut för att dokumentera dagen och kommunicera med andra vad de har gjort:

Vi åker på biltur, och så tar vi kort längs vägen ... lite kort när vi sätter oss i bilen och så, var vi är och stopp i [orten dom for till], och på affären och på båtarna. Och sen så spelar vi in musik, vi filmar radion som spelar musik. [...] Och sen när vi kommer hem så gör vi en bok i "Book Creator", och sen flyttar vi över den till "iBooks" och så tittar vi på den och han spelar musikklippet. Så det kändes... det var jättekul!

[gruppbestad, I15]

De unga kan också bläddra i dagböckerna för att välja vad de vill göra eller inte göra, vilket har skapat en ny möjlighet till delaktighet i vardagen:

Vid dom här aktiviteterna har vi oftast "välja", så att man får välja olika aktiviteter. Så den vet, den har insett vad som kommer att hända – så kan den välja om den vill göra det eller inte. Eller välja en annan aktivitet.

[korttids, I4]

Trots att dagböckerna kan underlätta för de unga att kommunicera sina upplevelser med föräldrar och andra de känner är personalen osäker på om så verkligen sker:

... jag vet faktiskt inte om han tar initiativ att visa sin bok hemma. Jag har förstått det som att dom kan komma åt hans "iBooks", men om han gör det eller inte, det vet jag inte.

[daglig verksamhet, I11]

... för att dela erfarenheter med andra
Situationer då surfplattan används för att dela erfarenheter med andra äger rum under både fri tid och schemalagda aktiviteter i de olika verksamheterna. Enligt personalen har många av de unga svårt att berätta vad de har gjort eller ska göra i sammanhang utanför verksamheten. En ur personalen berättar om ett tillfälle då några ungdomar på en daglig verksamhet började prata om vad de skulle göra på den kommande semestern. En ung man ville gärna berätta om den resa han skulle göra med sin familj, men han hade svårt både att berätta och att komma ihåg vart de skulle resa.

Han hämtade då surfplattan på kontoret och trots att han inte kunde stava riktigt kunde han googla fram resebyråns sajt och visa såväl vilket land familjen skulle resa till som vilket hotell de skulle bo på:

Alla deltagare var med och fick höra [...] om hans resa. Det var två till som satt med. Han kunde kommunicera lika väl med dom andra som med oss personal. Sen blev det som ringar på vattnet, det har ju gjort att han hämtar plattan ofta nu. [...] vill inte ha bilder och tecken för att det är "iöntigt", men plattan är toppen.

[daglig verksamhet, I8]

En annan ur personalen berättar om en ung man som är intresserad av att diskutera aktuella nyheter. Han hade länge klippt och klistrat med hjälp av pappers-tidningar, vilket kunde ta så lång tid att nyheterna blev inaktuella. Med surfplattan har han fått helt andra möjligheter, då han genom enkla sökningar på Google mycket snabbare kan visa nyheter i text och bild och både berätta om och diskutera dessa med sina kamrater:

Han gör så nu – det kan vara nyheter till exempel – då kan han gå och ta fram på ... Han vill gärna prata om saker som har hänt då när han följer nyheterna mycket. Och istället för att han ska behöva sitta och traggla jättelänge, försöka säga vilken nyhet det är han vill prata om eller nåt som har hänt, så kan han själv gå och hämta iPaden och öppna Aftonbladet och bläddra ner där.

[daglig verksamhet, I1]

Dessa två exempel visar hur en surfplatta enkelt kan användas för kommunikation i stunden, då den unga vill och behöver. Ett sista exempel visar hur en ung kvinna, med stöd av bilder i sin surfplatta, delat en för henne omskakande upplevelse med sina kamrater. Hon hade tidigare varit med om en bilolycka och en ur personalen beskriver entusiastiskt vilken uppmärksamhet och medkänsla flickan fick av sina kamrater när hon visade foton från olyckan på sin surfplatta:

Ja, dom tyckte ju att "åh gud, hur gick det?" och "herregud!". Det blir ju väldigt så. "Gick det bra?" och "Mår alla bra?" "Hur mår du?" Så där fick dom väl jättekontakt, att verkligen kunna visa henne att dom kände med henne.

[daglig verksamhet, I6]



Gemensamt för flera av de unga är att de digitala verktyg de uppfattar som roliga tycks ha som sideffekt att hjälpa dem förbättra sin kommunikativa förmåga, vilket givetvis underlättar deras interaktion med omgivningen.

Sammanfattningsvis visar resultatet att en surfplatta som används som en del av en annan aktivitet eller för att kommunicera med andra har stor potential att öka självständighet, medbestämmande och social interaktion, vilka alla är viktiga grunder för delaktighet. Dessutom är en surfplatta något som många människor använder och inte ett traditionellt hjälpmedel som exempelvis *Pictogram* eller *Widget*, vilka är kommunikationshjälpmedel specifikt avsedda för människor med funktionsnedsättning. Det innebär att användandet av surfplattan kan upplevas mer socialt accepterat och mindre stigmatiserande av de unga.

Delstudie 2

I delstudie 2 har vi alltså utgått ifrån hur personalen tolkar vad de unga har berättat för dem i intervjuer. Här belyser vi lite närmare hur barn och unga med stöd av tekniken samspekar med andra och hur tekniken kan underlätta såväl ökad delaktighet som självständighet. I tur och ordning beskriver vi hur de unga umgås och interagerar med andra genom att spela spel och hur de genom både spel och andra appar får möjlighet att utveckla sitt språk (se avsnittet ”Att samspeka”), hur olika funktioner på surfplattan gör det möjligt för de unga att vara mer självständiga (se avsnittet ”Ökad självständighet och delaktighet”) samt de begränsningar som finns och vilket behov av stöd de unga har (se avsnittet ”Begränsningar och behov av stöd”).

Att samspeka

Gemensamt för flera av de unga är att de digitala verktyg de uppfattar som roliga tycks ha som sideffekt att hjälpa dem förbättra sin kommunikativa förmåga, vilket givetvis underlättar deras interaktion med omgivningen. Dessutom tycks denna utvidgade kommunikativa kompetens tillsammans med den digitala kompetensen öppna upp för tankar om vilka möjligheter de kan innebära i ett framtida vuxenliv.

”När vi pratar spel så pratar vi engelska”

Flera av de unga har genom film, spel och andra aktiviteter förbättrat sina språkkunskaper. En av dem har just genom sitt spelintresse förbättrat engelskan, vilket har varit kontaktskapande och skapat framtidsdrömmar:

Det är lite roligt med den här killen, för vi har en annan gäst, som är från USA, och dom... Han pratar ju hur bra som helst med honom, så när dom pratar spel pratar dom engelska, och när det är nåt han inte förstår och så – det är mest när dom kollar på klippen eller vad dom nu gör – det är då dom pratar engelska, när dom ska förklara sina spel. Det är nåt dom ska göra i framtiden sen, dom ska jobba ihop då. Så det har han lärt sig jättemycket nu, och det känner han verkligen att han är jätteduktig på.

[korttids, FG 1]

Det är inte bara engelskan som utvecklas med stöd av tekniken. I en fokusgrupp berättas det om en hög-fungerande tjej som håller på att lära sig teckenspråk med stöd av en teckenspråksapp, något som tjejen själv tror kommer att vara till nytta i ett framtida yrkesliv:

Hon har gått vård och omsorgsinriktning på gymnasiet och särskola, så hon presenterar sig själv så som att hon är undersköterska och det är väldigt viktigt. Så hon har liksom fokus på... hon vill kunna mycket teckenspråk för hon tänker att hon kommer jobba med det framåt [...] Så det är ju språk och hon övar och tittar på den [surfplattan][...] Då sökte hon upp ord som hon inte kan, och så ser man hur personen tecknar ordet och så härmar hon och sen använder hon det.

[daglig verksamhet, FG 1]

Det finns också exempel på hur tekniken med sina inbyggda funktioner ger tillgång till möjligheten att över huvud taget kommunicera med andra:

Som språk – inte möjligheten att lära sig ett nytt språk, utan att ha ett språk. Du ser att du har en bild att visa, det är det här fokuset jag har, det jag vill förmedla till dig. Och också att hon som jag pratade med beskrev hur svårt det kan vara att skicka ett sms, det blir så lätt fel, hur man får ihop bokstäver – och man kan ändå få hjälp av autokorrekt eller vårt svenska språk, få stöd i att hitta småord, men framför allt bilderna.

[daglig verksamhet, FG 1].

”Jag tänkte vi kunde spela”

De digitala verktygen hjälper inte bara till att utveckla de kommunikativa förmågorna utan är också en språngbräda för fortsatt social interaktion. En spelintresserad kille har utvecklat ett eget fysiskt spel med utgångspunkt från ett digitalt spel han ofta spelar, vilket ger honom möjlighet att bjuda in andra att vara med och spela:

Det gör han både med personal och dom andra gästerna. Kompisarna. Han bestämmer reglerna och så frågar han om den vill vara med och spela eller om vi vill: ”Jag tänkte vi kunde spela.” ”Ja, det kan vi göra.”

[korttids, FG 2]

Att kunna söka information på internet skapar en möjlighet att utveckla och fördjupa sitt engagemang i olika specialintressen och därigenom få nya kontakter. En tjej berättar att hon söker kunskap och kontakter på nya sätt om det som är hennes stora intresse:

Hon söker mycket kunskap om [x] som är hennes specialintresse, och hon har kontakt med en amerikansk expert.

[daglig verksamhet, FG 2]

Tjejen berättar vidare att hon brukar delta i internationella *communities* där deltagarna delar samma specialintresse. På så sätt kan det som i grunden är ett genuint intresse – eller något man gör för nöjes skull eller för spänningens – också innebära att lära sig nya saker, bli bättre på något och öppna upp för interaktion med andra som har samma intresse.

Det finns fler sätt att interagera med stöd av eller via digitala verktyg. Ett vanligt sätt bland de unga är att umgås med jämnåriga genom att se på YouTube-klipp tillsammans, och då gärna på sådant som uppfattas som spännande. Det framkommer inga exempel på att de unga spelar digitala spel med varandra inom de verksamheter där de vistas, men däremot att de spelar onlinespel med andra utanför verksamheten:

På korttids spelar han inte med andra, men hemma på sitt playstation spelar han online. Jag tror att han spelar med såna han inte känner, men inte med någon annan på korttids.

[korttids, FG 1]

Sociala medier används både i och utanför verksamheten. Flera av de unga använder sms, *Messenger*, *Facebook* och *Skype*, mest i kommunikation med den egna familjen. För en tjej som har släkt utanför Sverige är *Skype* en förutsättning för att hålla kontakten:

Hon använde framför allt Skype [...] och det var som kontakt – hon har delar av sin familj i andra länder. Hon kunde göra det själv och framför allt ihop med familjen.

[daglig verksamhet, FG 1]

De unga verkar dock använda sig av dessa kanaler i en begränsad omfattning. Få har egna smartphones, vilket kan vara en del av förklaringen. Kanske kan det också bero på att funktionerna kräver att personal eller andra vuxna hjälper till i högre grad:

Det är ju det här med Skype, att kunna ringa sina släktingar när man vill prata eller bara säga nåt. Eller till sin närmaste familj, att kunna skicka sms eller bilder eller så. Men det är ju det där att det kan bli tokigt med orden på sms, så då kan man behöva nån som hjälper en att skriva rätt.

[daglig verksamhet, FG 1]

En av de unga verkar trots allt använda sig av sociala medier i hög utsträckning. Hon har bland annat blivit uppsökt av gamla kompisar via sociala medier och håller sociala relationer vid liv när vardagen inte tillåter fysiska träffar:

Hon träffar inte mycket av sina kompisar på fritiden, live alltså, utan det blir mest Messenger och Facebook... Så det är ju ändå en möjlighet för henne att hålla sociala relationer vid liv. Som hon säger: Man kanske har jobbat en hel dag och så kommer man hem och ska tvätta och sånt. Då är man kanske trött, så då orkar man liksom inte. Då håller hon ändå saker vid liv via sin dator eller telefon.

[daglig verksamhet, FG 1]

Ökad självständighet och delaktighet

Digitala verktyg har funktioner som kan kompensera för det de unga är mindre bra på, till exempel när det gäller finmotorik och stavning. Flera ur personalen framhåller att funktioner såsom autokorrigerering och sökmotorer som ger sökförslag underlättar för de unga att klara av saker som de tidigare har behövt hjälp med.

”Att slippa ha en personal över sig”

Det uppfattas som en stor vinst av de unga att klara sig självständigt och slippa ha någon ur personalen hängande över sig. Aktiviteter som tidigare styrts eller ledsagats av personalen leds nu istället av surfplattan, vilket upplevs som både roligare och mer självstyrande. Ett exempel på stöd är en matlagningsapp som används av flera:

Han tycker den är kul, att kunna vara delaktig i matlagningen och att den gör det här istället för att personalen ska säga allting: ”Nu tar du fram den eller den.” Det blir mer motiverande när det är iPaden som säger det än när det är vi som säger det.

[korttids, FG 1]

Det framkommer många fler exempel på hur funktionerna i de digitala verktygen hjälper de unga att bli mer självständiga i relation till personalen, som istället kan agera mer i bakgrunden. Viktigt är att verktygen lyfter fram det de unga klarar snarare än deras brister och öppnar upp nya möjligheter att göra saker när man vill och slippa vänta på att personalen ska ha tid:

Google tog han som sin första när han berättade vad han gör på iPaden. ”Google är jättebra”, sa han, ”för där kan man ju ställa alla möjliga frågor. Här kan man skriva in vad som helst här uppe och så kommer det fram förslag.”

[korttids, FG 2]

Nedanstående citat belyser mer detaljerat vad det kan innebära i förlängningen att i stunden, när intresset dyker upp, själv kunna söka på internet efter sådant som är spännande och roligt. Med stöd av tekniken kan de unga agera på liknande sätt som sina jämnåriga:

Att djupdyka i sitt intresse utan att vara beroende av att nu ska vi tillsammans gå till biblioteket och låna böcker... Om det är musik, att nu vill jag visa hur man dansar, då kan man gå in i det. Man kan söka, skriva dom här tre bokstäverna för att hitta en sångerska. Då har man det i ett format och behöver inte ta med en cd hemifrån. Det öppnar sig ett helt annat sätt att odla intressen! Och i stunden!

[daglig verksamhet, FG 1]

Att de unga behärskar tekniken ger dem självförtroende och stolthet. Att de kan till och med mer än personalen eller mer självklart har införlivat tekniken som en naturlig del av livet är andra aspekter som framträder. Det ger dem i förlängningen möjlighet att dela med sig av sin kunskap till andra, vilket ytterligare stärker självförtroendet. För en kille har det gjort att han beskriver sin funktionsnedsättning som en tillgång:

Den här killen, han tycker att han kan mycket mer än dom andra. Han var väldigt glad att han hade sin Asperger, det återkom han till flera gånger, att det var den som gjorde att han var så bra. Att det räcker att han tittar på en app en gång: ”Sen bara jag kommer ihåg”, sa han. Och att han gärna lärde ut till dom andra barnen.

[korttids, FG 2]

För vissa hjälper de digitala verktygen till att uttrycka vilka de är på ett nytt och mer självständigt sätt. En kille som tidigare inte kunnat kommunicera om sig själv och därför varit beroende av personal för att förmedla sig har nu fått nya möjligheter:

Han tar bilder under dagen på vad han har gjort – ja, på korttids och i skolan och hemma – och sen när dagen är slut lägger han in det här i systemet och... så lägger han till bilderna och skriver alltid nånting – ja, vart han gick på promenaden eller var han var och bada eller vad han åt och sådär – och sen så [...] berättar han när han kommer till skolan vad han har gjort dagen innan.

[korttids, FG 1]

”Jag vill inte ha, för det är inte det du har”

Det finns många exempel på digitala verktyg som i någon mån är designade för att utgöra ett stöd för den som har någon typ av funktionsnedsättning. Flera unga använder verktyget *Book Creator* som stöd för att få struktur i vardagen, exempelvis i hur man bäddar sängen eller städar sitt rum, eller för att dokumentera vad de har gjort. Ett annat hjälpmedel som används är påminnelseverktyget *Handi*. Det har funnits länge, men på senare tid finns det också som en app som de unga kan ha i sin mobil. Trots att det tack vare appen inte lika uppenbart är ett hjälpmedel finns det ett visst motstånd mot att använda verktyget. På frågan om vad han tycker om *Handi* svarar en av de unga killarna:

”Nae, och nu piper den där igen, du vet. Nu ska jag lägga mig då, eller så.”

[korttids, FG 1]

Samma kille berättar att hans största intresse är spel och att han kan spela på sin telefon, men han är negativ till alla former av digitala hjälpmedel:

Inga appar eller såna saker som man ska lära sig saker på, det är han inte intresserad av, utan det är bara liksom spel... I skolan [...] har han ju andra program för att lära sig saker, och det tycker han är skit, sa han. Så det är inte det som är grejen med det, utan det är bara för att spela sina spel.

[korttids, FG 1]

I stället för att ha specialdesignade hjälpmedel vill de unga bli en del av samhället genom att göra det andra gör, ta del av det andra har och lära sig det andra kan.

En av de unga säger att han varken har dator, surfplatta eller smartphone men är nyfiken och vill lära sig, vara med och delta.

”Jag har gjort en utveckling på det här”

De unga hanterar de digitala verktygen på ett kreativt och nyskapande sätt genom att skapa aktiviteter och produkter som utspelar sig och används utanför de digitala rummen. Och de är i högsta grad delaktiga och självbestämmande i denna process. Killen med spel som sitt största intresse drömmer om att bli spelutvecklare och hans spel förbättras och utvecklas hela tiden:

Sen gör han dom här spelen i verkligheten, alltså han gör ett eget spel då, som han spelar. Han skriver ut gubbar, skapar karaktärerna ifrån den här appen, dom här spelen. Det är hans stora intresse, och han vill ju bli spelutvecklare. [...] Ja, då sitter vi vid datorn då, så skriver han ut, så plastar vi in, så klipper han ut, så har han gjort en spelplan då. Det är tärning och det är tidtagning och grejer, så får vi sitta där och spela. [...] ”Jag har gjort en utveckling på det här” [säger han], liksom spunnit vidare på det.

[korttids, FG 1]

I ovanstående exempel startar den kreativa processen i den digitala världen för att sedan ta sig ut i den fysiska verkligheten. Det finns också exempel på när skapandeprocessen går åt andra hållet. En flicka som gillar att teckna utgår ifrån sina teckningar som hon sedan kombinerar med texter som skrivs på datorn. Hennes verk distribueras och till och med säljs som böcker:

Hon är rätt duktig på att teckna, och hon ritar troll. Hon tecknar på papper och så skriver hon sagor. Hon gör långa sagor om sina troll och sina djur, och texten hon skriver gör hon på plattan. Sen skriver hon ut och gör små böcker av det här, i ett vanligt skrivprogram typ Word. Hon har tryckt upp några böcker som hon har haft ute på försäljning, dom har allt blivit sålda.

[daglig verksamhet, FG 2]

Exemplen visar på hur de digitala verktygen antingen är med och utlöser eller möjliggör den kreativa processen. I ett tredje exempel går processen inte från ena eller andra hållet, snarare kan den beskrivas som en pendelrörelse som börjar med att en tjej intervjuar andra deltagare i den trädgårdgrupp som finns på hennes dagliga verksamhet. Med utgångspunkt i dessa inter-

vjuer skapar hon sedan en temakarta som i nästa steg används som ett pedagogiskt instruktionsmaterial för andra deltagare trädgårdsgruppen:

Och sen så använder vi det i verksamheten, så när det är samling och dom ska börja sin dag så då pratar vi om att idag ska vi odla och då ska vi vattna och så. Den finns ju på datorn, men vi har skrivit ut den fysiskt för att det är lättare att ha med, för man kanske pekar samtidigt som man jobbar och då kanske man håller på med jord och då är den där och är inplastad...

[daglig verksamhet, FG 1]

Begränsningar och behov av stöd

Digitala verktyg uppfattas av de unga vanligtvis som något roligt och naturligt. Men ibland sätter egna, tekniska eller verksamhetsmässiga begränsningar käppar i hjulet och då är det inte roligt längre. Nedanstående underteman visar exempel på vilka dessa begränsningar kan vara.

”Det är roligt om det inte är för svårt”

Att det är för svårt handlar ofta om de egna begränsningarna, vilket kan skapa frustration och ilska. En ur personalen utvecklar sina tankar utifrån hur den flicka hon intervjuat uttryckte sig:

Men det är ju det där att det kan bli tokigt med orden på sms, så då kan man behöva någon som hjälper en att skriva rätt. [...] Ja, över huvud taget när man ska kommunicera skriftligt. Ska man skriva hemma med ä eller inte? Det blir ju ett hinder om vi ska prata om det också. Då gäller det ju att hitta sätt att få stöd med detta. Så det var vad hon uttryckte i alla fall, att hon behöver hjälp med.

[daglig verksamhet, FG 1]

Det kan också handla om att inte klara av det sociala samspel som krävs eller att tempot är för högt. Samma flicka har fått ge upp försöken att spela med andra:

... hon spelade ju en del fotbollsspel och sånt. Jag frågade henne om hon spelade med andra och hon sa att hon har försökt, men att det går så fort. Då är det ju det där med stavningen och då hänger hon tydligen inte med, så då har hon valt bort den delen.

[daglig verksamhet, FG 1]

De unga verkar behöva mer stöd i inledningsskedet, just när ett nytt program eller en ny app ska introduceras. Om de hittar något de skulle vilja göra är de därför beroende av andra för att det ska bli verklighet:

Då handlar det ju om att det är personal med rätt kompetens som jobbar, så att hon kan komma igång med appen då. Så om det är personal som jobbar som inte kan eller inte vill lära sig, då faller det ju då [nån hummar igenkännande]. För hon behöver ju stöd i början när hon ska lära sig.

[daglig verksamhet, FG 1]

”Ahhh...vi har inget internet!”

Det största hindret för att de unga ska kunna använda den digitala tekniken på det sätt de önskar verkar vara begränsningar i själva tillgången till tekniken. På flera av verksamheterna finns ingen eller dålig nät-uppkoppling, eller så har man just fått tillgång till internet. Emellanåt har personalen därför fått göra uppdateringar av appar och program hemma. Eftersom många, för att inte säga alla, digitala aktiviteter som de unga vill ägna sig åt kräver uppkoppling skapar det stor frustration när det inte fungerar. Även andra tekniska problem kan bli irritationsmoment som måste hanteras. Följande citat sammanfattar vad flera unga framfört som hinder för att kunna använda digitala tekniker:

När internet inte funkar: ”Ahhh, vi har inget internet!” Eller när musen är trasig... Det är mycket kring det när nåt går sönder, då blir hon irriterad. När vi till exempel ska ladda ner en app och så säger det att det inte går för att det är nåt nytt som är med i uppdateringen eller så, det går för sakta, lösningen kommer inte direkt. Det kan vara att internet är nere för att routern är trasig eller för att sim-kortet inte hade kod... Då var det en frustration i det.

[daglig verksamhet, FG 1]

Alla de tekniska problem som kan uppstå skapar förutom frustration ett större beroende av personalen. En dålig internetuppkoppling innebär också att de unga måste vänta, ibland så länge att de tappar intresset:

Många har inte har plattor hemma, så många vill skriva ut! Nu skriver vi ju ut deras digitala böcker, så får dom dom i pappersform att ta hem. Men det har varit så ett tag att vi inte har haft möjlighet till det och det har varit funktionsbrevlådor och sånt, och

det tyckte hon ju var sådär. Hon tappade lite geisten att jobba med just det.

[daglig verksamhet, FG 1]

Dessutom finns inbyggda hinder i organisationen, exempelvis begränsad tillgång till den teknik som finns – framför allt surfplattorna, som är så få att de måste schemaläggas för att alla ska få möjlighet att använda dem. Ett annat hinder är att de unga inte alltid har tillgång till verksamhetens lösenord:

Det är inte svårt för honom att göra det [logga in], men vi har ju hemliga lösenord på jobbet. För att dom inte ska kunna komma in när dom vill.

[korttids, FG 1]

Med tanke på dessa problem är det lätt att förstå att bättre teknik står högt upp på de ungas önskelistor:

För den här flickan har ingen egen iPad. Och det säger hon uttryckligen att hon vill ha, hon vill köpa en egen. Och på jobbet säger hon att, eftersom alla ska få använda den [verksamhetens iPad], så tycker hon det är frustrerande att den är på schema.

[daglig verksamhet, FG 1]

En annan flicka har en lång lista på allt hon vill ha:

Hon uttryckte: ”Jag vill ha en ny dator för den är fem år gammal och från skolan, jag vill ha en surfplatta för det har jag aldrig haft och jag vill uppdatera min telefon.”

[daglig verksamhet, FG 1]

De unga önskar sig framför allt nyare och mer uppdaterad digital teknik, större tillgång till den teknik som finns och helst att den ska tillhöra dem själva. De vill ägna sig *mer* åt digitala aktiviteter än de gör i nuläget. Samtidigt kan vi också skönja att de unga uppfattar att vuxenvärlden både hemma och i verksamheterna inte är odelat positiv till att så ska ske.

”När du inte är där”

Reglerna kring användandet av digitala verktyg – egna eller verksamhetens – varierar beroende på om verksamheten och dess personal ser det som positivt eller negativt. På ett ställe får de unga inte ha egna mobiler eller surfplattor, för att de inte ska ägna för mycket tid åt dem. Även på ett annat ställe verkar det finnas en oro

hos personalen över att de unga ska använda tekniken för mycket eller på fel sätt, och till exempel filma andra unga eller personalen utan tillåtelse, och man har därför känt sig tvungna att begränsa och övervaka de digitala aktiviteterna. I andra fall ses användandet som mer problematiskt:

Vi ser inget egentligt problem att han använder det för mycket. Sen gillar den här killen verkligen att göra saker, att vara ute och gå, vara ute och ja, gå och handla och så. Han tar ju oftast fram den direkt när man kommer tillbaka till korttids eller så, men vi har inte begränsat den på honom på korttids för vi känner att vi ändå kommer ut på aktiviteter, inte att det plockar bort andra grejer att sitta med iPaden eller så.

[korttids, FG 1]

Att såväl personalen som de unga i studien troligen är särskilt intresserade av digital teknik och hur den kan användas på sätt som är roliga och utvecklande framträder när personalen berättar om det medvetet pedagogiska förhållningssätt som innebär att med teknikens hjälp utveckla arbetsuppgifter och skapa möjlighet för de unga att bli mindre beroende av personalen:

Ja, det är ”InPrint” hon jobbar med när hon gör dom här temakartorna. Vi ser det här som ett spår, så det är en ganska lång arbetsuppgift som hon kommer att fortsätta med. Som hon har valt själv, i samråd med oss då. Vi hade visat en temakarta och hur en sån ser ut och [hon sa]: ”Det vill jag göra, det vill jag lära mig.” Och då hittade vi en form så att hon kan ”bära” själv – hon skapar utifrån uppgifter som vi ger henne, sen gör hon det själv.

[daglig verksamhet, FG 1]

De olika intressenivåerna gör att de unga ibland är beroende av att just den personal som har intresse, kunskap och ett positivt förhållningssätt är på plats för att de ska kunna förverkliga det de vill göra. Att inte ha tillgång till rätt personal kan till och med göra att de unga inte orkar vänta och fullfölja det de föresatt sig:

Hon säger: ”När du inte är där, då dina barn har varit så mycket sjuka [skratt] ... När du inte är där, då kan jag inte göra det.” Då blir hon missmodig och tappar geisten.

[daglig verksamhet, FG 1]

DISKUSSION

Barn och unga med stöd enligt LSS har rätt till jämlika levnadsvillkor och delaktighet i samhällslivet (SFS, 1993). I det följande diskuteras om och i så fall hur digital teknik kan möjliggöra ökad delaktighet och självständighet.

I vårt resultat visar sig delaktighet handla om att unga kan kommunicera sina önskemål, vara med i ett samtal och delta i en aktivitet tillsammans med andra. Det visar sig också vara viktigt för de unga att ges möjlighet att uttrycka sina önskemål och bli mindre beroende av personal. För unga med intellektuella funktionsnedsättningar kan delaktighet i dagens digitaliserade samhälle därför inbegripa både att få vara *som* andra och att få vara *med* andra (Molin, 2008). Resultatet visar att den digitala tekniken i form av smartphones och surfplattor har potential att öka de ungas delaktighet, men att det förutsätter att organisationen erbjuder teknik som fungerar och personal som har såväl kunskap som en positiv inställning till dess möjligheter.

Digitaliseringens möjligheter

I den allmänna debatten börjar röster höras som varnar för digitaliseringens baksidor, särskilt i relation till barn och unga. Det finns en oro för att mobiler och surfplattor tar alltför mycket tid och begränsar ungas interaktion med omgivningen, att flödet av information är för omfattande och att det som sker på nätet kan vara skadligt på olika sätt. Det finns anledning att vara medveten om att digitaliseringen kan ha negativa effekter för unga, och då även för unga i LSS-verksamheter. Samtidigt, om tekniken används på ett meningsfullt sätt på den ungas egna villkor, kan den bidra till ökade möjligheter till både självständighet och delaktighet.

I båda delstudierna framkommer att de unga tittar på YouTube-klipp, googlar när de vill veta något och spelar olika typer av spel. Det finns också exempel på hur de unga chattar, skypar och sms:ar med kompisar och familj. Att använda smartphones och surfplattor i verksamheterna möjliggör därför för de unga att få göra samma sak som andra jämnåriga gör (Davidsson & Thoreson, 2017). Vårt resultat visar också exempel på hur appar och spel fångar intresset och uppfattas som mer lustfyllt än exempelvis att leka med leksaker. Att det upplevs som roligt verkar öka förmågan att fokusera

på ett sätt som analoga aktiviteter inte alltid kan locka de unga till.

Det har alltid funnits stort utrymme för kreativa aktiviteter i LSS-verksamheter, men med de digitala teknikerna visar sig kreativiteten ta nya uttryck. De unga hittar nya sätt att göra saker på som tar sin utgångspunkt i, eller överförs till, digitala miljöer. Genom att skapa egna spel, göra böcker för instruktioner eller egna berättelser kan de fördjupa sina intressen och ser också vilka möjligheter dessa aktiviteter kan skapa i ett framtida yrkesliv. Det som utmärker användningen av den digitala tekniken jämfört med hur saker gjordes tidigare är att de unga får möjlighet att direkt i stunden och mer självständigt göra det som väcker deras intresse. Tekniken verkar hjälpa de unga på ett sätt som passar dem och samtidigt ge upplevelsen av att vara som andra.

Känslan av att vara delaktig förutsätter att man kan kommunicera vem man är och vad man vill. För många unga i LSS-verksamheter kan det ibland vara svårt och de behöver stöd i och alternativa sätt att både uttrycka sig och förstå andra. I resultatet finns många exempel på hur surfplattor hjälper de unga att uttrycka sina önskemål, göra val och förbereda sig på och genomföra nya aktiviteter, såväl enskilt som i grupp. Här är kameran i surfplattan ett viktigt verktyg som möjliggör dokumentation av både det som ska hända och det man har varit med om. De unga kan också googla fram information i såväl text som bild för att uttrycka vad de vill och menar. Man behöver inte kunna stava helt rätt i sökfunktionerna för att få fram resultat, vilket gynnar den här målgruppen.

Att använda bilder i LSS-verksamheter är inget nytt. Med hjälp av surfplattan underlättas kommunikation i stunden, vilket gör de unga mer delaktiga i det som händer här och nu. Kameran i surfplattan och att kunna spara bilderna i speciella program möjliggör för såväl personalen som de unga själva att skapa ett material som är individanpassat och som utgör ett stöd i delandet av erfarenheter. Det här innebär att surfplattan har en hjälpmedelsfunktion. Plattan utgör ofta ett stöd som gör de unga mindre beroende av personalen. Med stöd av påminnelser och instruktioner i form av illustrativa bilder skapas möjligheter för de unga att genomföra självständiga aktiviteter. En stor vinst med smartphones och surfplattor, istället för



Tekniken verkar hjälpa de unga på ett sätt som passar dem och samtidigt ge upplevelsen av att vara som andra.

specialdesignade digitala hjälpmedel, visar sig vara att de inte är lika stigmatiserande, vilket stämmer väl överens med tidigare forskning (McNaughton & Light, 2013; Söderström & Ytterhus 2010).

Sammanfattningsvis visar vår studie att de ungas delaktighet och självständighet främjas med hjälp av den digitala tekniken på ett sätt som gör att de blir mer självstyrande och mindre beroende av personalen, kan uttrycka vad de själva vill och önskar samt är som andra genom att vara del av det samtida digitala samhället.

En ny professionell roll

De digitala verktygens intåg i LSS-verksamheterna verkar till viss del ha förändrat personalens roll och arbetsuppgifter. Precis som i övriga samhället finns både positiva förväntningar och farhågor inför vad sådana förändringar kan innebära. En del av personalen ser möjligheterna med att använda digitala tekniker för att förbättra kommunikationen och öka de ungas delaktighet, medan andra är mer avvaktande.

I resultatet kan vi se att verktygen delvis används på sätt som inordnas i redan utarbetade strukturer och rutiner. Genom att schemalägga tid för att ägna sig åt surfplattan införlivas det nya som en aktivitet *i sig*, vilket inte i grunden förändrar de ungas möjligheter till delaktighet. De måste då vänta på sin tur och kan inte själva bestämma hur verktygen ska användas. Ett argument som personalen anger för detta förfarande är att de unga behöver lära sig och träna på att använda de

digitala verktygen. Samtidigt visar tidigare forskning att även unga som klarar av att använda teknik för att exempelvis kommunicera med andra behöver kontinuerligt stöd och dessutom bör tekniken anpassas till dem som individer (Darcy m.fl., 2017). Även i vår studie framkommer att de digitala verktygen kan upplevas som svåra att hantera, särskilt när det gäller samspelet med andra. Tempot är ibland för högt och de unga behöver stöd av kunnig och positiv personal för att kunna hantera sådana situationer.

Att bara få ägna sig åt tekniken på bestämda tider ger troligen inte den träning som krävs för att utveckla sin digitala förmåga. Dessutom är de ungas delaktighet begränsad när det är personalen som ensidigt bestämmer när och hur surfplattorna ska användas. När personalen och de unga själva istället tar initiativ och använder tekniken som stöd för kommunikation i andra aktiviteter ökar de ungas möjligheter att själva styra mot det de är intresserade av, vilket kan öka känslan av delaktighet.

Surfplattornas och mobilernas inbyggda potential gör att de unga kan få hjälp precis när de behöver det. Och när surfplattan tar över rollen som guide eller planeringsverktyg får personalen en annan roll än tidigare. Viktigare än att som tidigare styra och tillrättalägga blir att stödja den unga i användandet av de digitala verktygen. För att kunna använda dessa blir de unga, istället för att vara beroende av stöttning av personal i allmänhet, beroende av ”rätt” personal – någon som har kunskap om och en positiv inställning till användandet av de digitala verktygen. I vår studie

finns många exempel på personalens intresse och uppfinningsrikedom. Men vi ser också exempel på att de unga önskar använda den digitala tekniken ännu mer, men att bristen på intresse hos personalen och att vänta på att rätt person ska vara på plats kan få de unga att tappa lusten och intresset. Ramsten m.fl. (2016) och Alfredsson Ågren m.fl. (2018) har kommit fram till liknande resultat. I båda studierna framkom att stödet till de unga är beroende av kunskapen och intresset hos personalen, och från personalens sida hävdades det ibland att de inte har tillräcklig kompetens för att stödja de unga.

Organisationen halkar efter

Självklart kan ansvaret för att de unga ska få möjlighet att använda digital teknik, och därmed öka sin delaktighet och självständighet, inte läggas på enskilda professionella. Även om attityderna hos personalen är av vikt är det organisationen de arbetar i som har det övergripande ansvaret. En grundläggande förutsättning för att personalen ska kunna stödja de unga är att organisationen erbjuder kompetensutveckling inom området och att verksamheten har tillgång till den teknik som krävs.

I resultatet kan vi se att det hos de unga finns en stor frustration över brister vad gäller tillgången till såväl "rätt" personal som fungerande teknik. Trots att verksamheter enligt LSS ska främja jämlika levnadsvillkor (SFS, 1993) finns det alltså fortfarande brister. Det finns verksamheter inom kommunerna som fortfarande inte har eller nyligen har fått tillgång till internet och antalet enheter, till exempel surfplattor, verkar inte vara dimensionerat efter behovet. Det här är troligen

inte ett problem enbart i de kommuner som ingår i studien. Även Ramsten m.fl. (2016) fann att det saknas informations- och kommunikationsteknik (IKT) i de undersökta kommunerna och att det organisatoriska stödet är bristfälligt i relation till både personalen och de unga.

En annan sak som framkommer i vår studie är de ungas önskan att ha tillgång till egen teknik, och då framför allt smartphones och surfplattor. För unga i LSS-verksamheter kan det vara en utmaning att lära sig ny teknik. Behovet av att ha en egen smartphone eller surfplatta som kan anpassas efter de egna behoven och som de successivt kan vänja sig vid och lära sig att hantera är av vikt. Alfredsson Ågren m.fl. (2018) kom i sin intervjustudie med unga med intellektuell funktionsnedsättning fram till liknande slutsatser. De fann att även om de unga har tillgång till verksamhetens IKT är det inte säkert att den utnyttjas – verksamhetens utrustning ses som stationär och till för alla och är därför inte anpassad efter de individuella behov som finns.

För att unga med funktionsnedsättning ska kunna vara delaktiga och mindre beroende av vuxna i dagens digitaliserade samhälle måste även de ha tillgång till digital teknik och erbjudas rätt stöd för att kunna använda den på ett sätt som ökar möjligheterna till självständighet och delaktighet. De unga i vår studie visar att de, precis som andra jämnåriga, vill ta del av den digitala utvecklingen. Med rätt stöd i form av fungerande och individualiserad teknik samt intresserad och kompetent personal har unga i LSS-verksamheter större möjligheter till ökad delaktighet och självständighet.

REFERENSER

- Alfredsson Ågren, K., Kjellberg, A. & Hemmingsson, H.** (2018). "Access to and use of the internet among adolescents and young adults with intellectual disabilities in everyday settings", *Journal of Intellectual & Developmental Disability*. DOI: 10.3109/13668250.2018.1518898.
- Boyd, T. K., Barnett, J. E. H. & More, C. M.** (2015). "Evaluating iPad technology for enhancing communication skills of children with autism spectrum disorders", *Intervention in School and Clinic*, 51(1): 19–27.
- Braun, V. & Clarke, V.** (2006). "Using thematic analysis in psychology", *Qualitative Research in Psychology*, 3(2): 77–101. DOI: 10.1191/1478088706qp063oa.
- Buchholz, M., Ferm, U. & Holmgren, K.** (2018). "That is how I speak nowadays" – experiences of remote communication among persons with communicative and cognitive disabilities", *Disabil Rehabil*, 40(12): 1468–1479. DOI: 10.1080/09638288.2017.1300340.
- Burckley, E., Tincani, M. & Guld Fisher, A.** (2015). "An iPadTM-based picture and video activity schedule increases community shopping skills of a young adult with autism spectrum disorder and intellectual disability", *Developmental Neurorehabilitation*, 18(2): 131–136.
- Chadwick, D., Wesson, C. & Fullwood, C.** (2013). "Internet access by people with intellectual disabilities: Inequalities and opportunities", *Future Internet*, 5(3). DOI: 10.3390/fi5030376.
- Cumming, T. M., Strnadová, I., Knox, M. & Parmenter, T.** (2014). "Mobile technology in inclusive research: tools of empowerment", *Disability & Society*, 29(7): 999–1012.
- Darcy, S., Maxwell, H. & Green, J.** (2016). "Disability citizenship and independence through mobile technology? A study exploring adoption and use of a mobile technology platform", *Disability & Society*, 31(4): 497–519. DOI: 10.1080/09687599.2016.1179172.
- DART** (2019). *Tips & material*, http://www.dart-gbg.org/tips_material (hämtad 20 februari 2019).
- Davidsson, P. & Thoresson, A.** (2017). *Svenskarna och internet 2017: undersökning om svenskarnas internetvanor*, (första upplagan). Stockholm: Internetstiftelsen i Sverige (IIS).
- Harris, J.** (2010). "The use, role and application of advanced technology in the lives of disabled people in the UK", *Disability & Society*, 25(4): 427–439. DOI: 10.1080/09687591003755815.
- Infoteket** (2016). *Vad är kognitiva hjälpmedel och vad kan hjälpa?* <http://www.lul.se/sv/Kampanjwebbar/Infoteket/Funktionsnedsattningar/Kognition/Vad-ar-kognitiva-svarigheter-och-vad-kan-underlatta> (hämtad 20 februari 2019).
- Johansson, S.** (2017). *Hur personer med funktionsnedsättningar använder internet*, <https://www.iis.se/docs/svenskarna-med-funktionsnedsattning-och-internet-smfoi-2017-huvudrapport.pdf> (hämtad 27 november 2018).
- Krueger, R. A. & Casey, M. A.** (2009). *Focus groups: A practical guide for applied research*, (fjärde upplagan). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Kvale, S. & Brinkmann, S.** (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing* (andra upplagan). Los Angeles: Sage Publications.
- Lindström, H. & Hemmingsson, H.** (2014). "Benefits of the use of ICT in school activities by students with motor, speech, visual, and hearing impairment: A literature review", *Scandinavian Journal of Occupational Therapy*, 21: 251–266.
- Löfgren-Mårtenson, L.** (2008). "Love in cyberspace: Swedish young people with intellectual disabilities and the internet", *Scandinavian Journal of Disability Research*, 10(2): 125–138.
- McNaughton, D. & Light, J.** (2013). "The iPad and mobile technology revolution: Benefits and challenges for individuals who require augmentative and alternative communication", *Augment Altern Commun*, 29(2): 107–116. DOI: 10.3109/07434618.2013.784930.
- Molin, M.** (2008). *Delaktighet i olika världar – om övergången mellan gymnasiesärskola och arbetsliv*. Postdoctoral Report. Trollhättan: Högskolan Väst.
- Molin, M., Sorbring, E. & Löfgren-Mårtenson, L.** (2015). "Teachers' and parents' views on the internet and social media usage by pupils with intellectual disabilities", *Journal of Intellectual Disabilities*, 19(1): 22–33. DOI: 10.1177/1744629514563558.
- Näslund, R. & Gardelli, Å.** (2013). "I know, I can, I will try": Youths and adults with intellectual disabilities in Sweden using information and communication technology in their everyday life", *Disability & Society*, 28(1): 28–40. DOI: 10.1080/09687599.2012.695528.
- Polis, J.** (2017). "Good relations with technology: Empirical ethics and aesthetics in care", *Nursing Philosophy*, 18(1). DOI: 10.1111/nup.12154.
- PTS**, Post- och telestyrelsen (2013). *Svenskarnas användning av telefoni och internet – PTS individundersökning 2013*. Stockholm: PTS (no. PTS-ER-2013:20).
- Ramsten, C., Marmstål Hammar, L., Martin, L. & Göransson, K.** (2016). "ICT and intellectual disability: A survey of organizational support at the municipal level in Sweden", *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 30: 705–713.
- Regeringen** (2008). *FN:s konvention om rättigheter för personer med funktionsnedsättning*, <https://www.regeringen.se/contentassets/0b52fa83450445aebb8827ec3e3eb8/fns-konvention-om-rattigheter-for-personer-med-funktionsnedsattning-ds-200823> (hämtad 17 februari 2019).
- Sankardas, S. A. & Rajanahally, J.** (2017). "iPad: Efficacy of electronic devices to help children with autism spectrum disorder to communicate in the classroom", *Support for Learning*, 32(2): 144–157. DOI: 10.1111/1467-9604.12160.
- SFS** (1993). Lag (1993:387) om stöd och service till vissa funktionshindrade. I *Svensk författningssamling*. Stockholm: Sveriges Riksdag.
- Sjöberg, U.** (2016). *Handläggning av LSS-frågor* (femte upplagan). Stockholm: Wolters Kluwer.
- Socialstyrelsen** (2008). *Daglig verksamhet enligt LSS: en kartläggning*. Stockholm: Socialstyrelsen.
- Socialstyrelsen** (2018). *Nationell hälsa och välfärdsteknik*, <https://www.socialstyrelsen.se/nationellhalsa/valfardsteknik> (hämtad 26 november 2018).
- Stephenson, J. & Limbrick, L.** (2015). "A review of the use of touch-screen mobile devices by people with developmental disabilities", *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 45(12): 3777–3791. DOI: 10.1007/s10803-013-1878-8.
- Söderström, S. & Ytterhus, B.** (2010). "The use and non-use of assistive technologies from the world of information and communication technology by visually impaired people: A walk on the tightrope of peer inclusion", *Disability & Society*, 25(3): 303–315.
- UNICEF** (2009). *Barnkonventionen: FN:s konvention om barnets rättigheter*. Stockholm: UNICEF Sverige.
- WHO**, World Health Organization (2007). *International classification of functioning, disability and health: children/youths*, version ICF-CY. Geneva: World Health Organization.
- Wibeck, V.** (2010). *Fokusgrupper – om fokuserade gruppintervjuer som undersökningsmetod*. Lund: Studentlitteratur.

Barn- och ungdomsvetenskapliga forskningsmiljön på Högskolan Väst arbetar strategiskt med forskningssamverkan tillsammans med verksamheter som har fokus på barn, ungdomar och unga vuxna. Målet för forskningsmiljön är att producera och sprida kunskap om barns och ungdomars livsvillkor och därmed stärka deras ställning i samhället. Forskningssamverkan med externa verksamheter är ett av de sätt som miljön arbetar på för att nå detta mål. Samarbetet sker i form av en samverkansmodell som avser att skapa goda förutsättningar för både forskningen och den externa samverkans parten. Samverkansmodellen utgår från en dialog mellan forskare och samverkanspart där parterna tillsammans utarbetar och formulerar undersökningsområde och forskningsfrågor.

Barn- och ungdomsvetenskapliga forskningsmiljön, Högskolan Väst

www.hv.se/BUV



Elisabet Björquist, Högskolan Väst

elisabet.bjorquist@hv.se

Charlotta Isaksson, Högskolan Väst

charlotta.isaksson@hv.se

Nina Tryggvason, Högskolan Väst

nina.tryggvason@hv.se



Maria Klamas, Fyrbodals kommunalförbund

maria.klamas@fyrbodals.se