

# En digital låtsasvän som stöd för barn i nyfamiljer

Ett samarbete med Nyfamiljerna i Finland rf.

Fanny Illman  
Ronja Lundberg  
Ronja Tarkkonen  
Felicia Österling

Examensarbete för YH-examen inom social- och hälsovård

Utbildning: Socionom (YH)

Åbo 2020



## EXAMENSARBETE

Författare: Fanny Illman, Ronja Lundberg, Ronja Tarkkonen, och Felicia Österling.

Utbildning och ort: Socionom (YH), Åbo

Handledare: Christine Alm och Johanna Wikgren-Roelofs

Titel: En digital låtsasvän som stöd för barn i nyfamiljer - ett samarbete med Nyfamiljerna i Finland rf.

---

Datum 26.04.2020

Sidantal 32

Bilagor 2

---

### Abstrakt

Arbetet grundar sig på ett samarbete med föreningen Nyfamiljerna i Finland och fokuserar på hur en låtsasvän kan vara som stöd för småbarn som bor i nyfamiljer. Arbetets syfte är att vidareutveckla en redan existerande applikation som föreningen använder sig av i Stepping-processen så att den även lämpar sig för barn i 2 – 6-års åldern, genom att skapa en funktion där barnen får skapa sin egen låtsasvän. Låtsasvännen fungerar som ett stöd för barnet under användningen av applikationen som kallas för StepApp.

Småbarn tillbringar i dag en stor del av sin vardag med digitala verktyg och de har lätt att orientera sig fram i den digitala världen. Det är också vetenskapligt konstaterat att medier kan påverka barns känsloutveckling redan i tidig ålder och att digitala spel kan främja barns välmående. Eftersom StepApp-applikationen redan fungerar som ett centralt hjälpmedel inom Stepping-processen som är en grupphandledning för nyfamiljer anses det vara viktigt att applikationen även kan användas av familjens yngsta.

Arbetets resultat har uppnåtts genom litteraturstudier samt genom samarbete med daghem och Nyfamiljerna i Finland rf. Litteraturen består av både nätkällor och facklitteratur som anses vara relevant i koppling till syftet med arbetet. Utgående från studiens resultat har man utvecklat fyra låtsasvännen som fungerar som botten för funktionen.

---

Språk: svenska

Nyckelord: nyfamilj, låtsasvän, barn i lekåldern, applikation, digitala

verktyg, stepping-process, stepApp, stöd, välmående.

---

## OPINNÄYTETYÖ

Tekijä: Fanny Illman, Ronja Lundberg, Ronja Tarkkonen ja Felicia Österling

Koulutus ja paikkakunta: Sosionomi (AMK), Turku

Ohjaajat: Christine Alm ja Johanna Wikgren-Roelofs

Nimike: Digitaalinen mielikuvitusystävä tukena uusperheiden lapsille - yhteistyö Suomen uusperheiden liitto ry:n kanssa

---

Päivämäärä 26.04.2020

Sivumäärä 32

Liitteet 2

---

### Tiivistelmä

Tämä opinnäytetyö perustuu yhteistyöhön Suomen uusperheiden liitto ry:n kanssa ja keskittyy siihen, miten mielikuvitusystävä voi olla tukena pienille lapsille, jotka asuvat uusperheissä. Työn tarkoituksena on kehittää Stepping-projektin StepApp-sovellusta, siten että se soveltuisi myös 2–6 -vuotiaille lapsille luomalla toiminnon, jossa lapset voivat luoda oman mielikuvitusystävänsä. Mielikuvitusystävä toimii lapsen tukena StepApp-sovelluksen käytön aikana.

Pienet lapset viettävät ison osan arjestaan käyttäen digitaalisia työkaluja ja osaavat helposti orientoitua digitaalisessa maailmassa. Tieteellisesti on myös todettu, että media voi vaikuttaa lasten tunteelliseen kehitykseen jo hyvin varhaisessa iässä ja digitaaliset pelit voivat edistää lasten hyvinvointia. Koska StepApp-sovellus toimii jo keskeisenä työkaluna Stepping-projektissa pidetään myös tärkeänä, että sitä voisivat käyttää myös perheen pienimmät.

Tulokset on saavutettu kirjallisuuskatsauksen avulla, tekemällä yhteistyötä päiväkodin ja Suomen uusperheiden liitto ry:n kanssa. Tieteellinen kirjallisuus koostuu sekä verkkolähteistä että asiantuntijakirjallisuudesta, joita pidetään merkityksellisinä ja joilla on yhteys tarkoitukseen. Tutkimustuloksien perusteella on kehitetty neljä mielikuvitusystävää, jotka toimivat toiminnon pohjana.

---

Kieli: ruotsi

Avainsanat: uusperhe, mielikuvitusystävä, applikaatio, digitaalinen työkalu, stepping-hanke, steppapp, tuki, hyvinvointi, taapero

---

## BACHELOR'S THESIS

Author: Fanny Illman, Ronja Lundberg, Ronja Tarkkonen and Felicia Österling

Degree Programme: Bachelor's degree in Social Services, Turku

Supervisors: Christine Alm and Johanna Wikgren-Roelofs

Title: A Virtual Imaginary Friend as Emotional Support to Preschool Children - a Collaboration with Nyfamiljerna i Finland ry

---

Date 26.04.2020

Number of pages 32

Appendices 2

---

### Abstract

This thesis is based on collaboration with the organization Nyfamiljerna i Finland rf, and focuses on different ways an imaginary friend can be used to support preschool children who grow up in families where the parents have children from past relationships. The aim of this thesis is to help the organization develop their StepApp computer program, which is included in their Stepping process, by also making the app available for children under the age of seven. With the help of this concept the children using the app would create their own imaginary friend, who then supports them during the use of the app by creating a sense of comfort and wellbeing when using the app.

Preschool children today spend a lot of their spare time online and most of them are very good at finding their way through the digital world. Research shows that media can have a significant effect on children's emotional development already at a young age, and that digital games can have a positive effect on children. It is important that the younger children get a chance to use the StepApp as well as the rest of the family, since the app works as a central part of the Stepping process.

The thesis comprises of literary studies and a collaboration with a daycare center. The scientific research consists of internet sources and technical literature that fits the purpose and seems relevant. Four models of potential digital imaginary friends have been created as a result based on this scientific research and literature. Four prototypes of potential digital imaginary friends have been created as a result based on this scientific research and literature.

---

Language: Swedish

Key words: new family, imaginary friend, app, computer program, digital tools, stepping process, StepApp, support, well-being, preschool children

---

# Innehållsförteckning

1	Inledning .....	1
2	Bakgrund.....	2
2.1	Kärnfamilj blir nyfamilj .....	2
2.2	Projektet Stepping för nyfamiljer .....	3
3	Metod.....	3
3.1	Litteraturöversikt .....	4
3.2	Forskningsetik.....	5
4	Barn med låtsasvänner .....	6
4.1	Barn är kreativa .....	6
4.2	Barnen bestämmer över sina låtsasvänner .....	7
4.3	Låtsasvänner som stöd för den sociala utvecklingen .....	8
4.4	Hur ser barnens låtsasvänner ut?.....	8
5	Utmaningar och stödbehov i nyfamiljer .....	8
6	Hur stöda barns välmående .....	10
6.1	Stödbehov hos barn i en nyfamilj .....	10
6.2	Hur en låtsasvän kan stöda ett barn i nyfamilj.....	12
7	Digitalisering hos barn .....	13
7.1	Betydelsen av digitala verktyg för barn .....	13
7.2	Digital kunskap .....	15
7.3	Användning av digitala verktyg i "lekålder" .....	16
8	Arbetsprocessen.....	18
9	En digital låtsasvän .....	20
9.1	Låtsasvän som stöd för barnet i applikationen.....	20
9.2	Den digitala låtsasvännens utseende .....	21
9.3	Applikationens innehåll.....	22
10	Avslutande diskussion .....	25
	Källor.....	28
	Bilagor	

# 1 Inledning

“Nyfamiljen kan vara både utmanande, utmattande och underbar”. Idag kan man inte längre påstå att den typiska familjen består av bara mamma, pappa och barn. Nyfamiljer som ser ut på olika sätt blir allt mer vanligt. Det är inte barnen som har valt att bilda en nyfamilj, vilket de vuxna behöver ta i beaktande. Det finns en hel del utmaningar som kan komma längs vägen och ofta älskar inte alla varandra genast, men då man får familjen att fungera kan det vara en underbar upplevelse att leva i en nyfamilj med många trygga personer. (Yle, 2018).

Detta examensarbete är ett samarbete med Nyfamiljerna i Finland rf, vars huvudbeställning är en ”aktivitetsbok” för barn under skolåldern. Nyfamiljerna i Finland rf (Suomen uusperheiden liitto ry (Supli)) fungerar som en nationell expertorganisation som arbetar för att främja nyfamiljers välfärd. Supli är grundad 1996 och arbetar aktivt för ett jämlikt, barn- och familjevänligt samhälle.

Målsättningen med samarbetet är att hjälpa Supli att vidareutveckla sin Stepping process så att den även lämpar sig för barn i åldern 2–6. I Stepping processen bearbetar nyfamiljens alla medlemmar sin nya livssituation tillsammans och behandlar eventuella frågor och problem tillsammans med en Stepping handledare. Det finns brister i processen eftersom det inte finns material eller handledning för de yngsta barnen i familjen, och det är där detta arbete kommer in. Syftet är att skapa en funktion i StepApp applikationen, där barnen får skapa sin egen låtsasvän som sedan fungerar som stöd för barnen under användningen av applikationen. Arbetet fördjupar sig också i den allmänna betydelsen av en låtsasvän för barn som bor i en nyfamilj. Arbetets frågeställningar är följande: på vilket sätt kan en låtsasvän stöda ett barn i en förändrad livssituation, så som i en nyfamilj? Hur kan en låtsasvän fungera som stöd vid barnets användning av StepApp applikationen?

De mest centrala begreppen i arbetet är nyfamilj, låtsasvän, applikation och digitala betydelsen för barn. Begreppet nyfamilj är direkt översatt från det finska begreppet ”uusperhe”. I arbetet används begreppet nyfamilj eftersom det är en mer modern version av begreppen styvfamilj och bonusfamilj, samt för att det inte skapar lika mycket förutfattade meningar. (Språkbruk, 2006). I jämförelse med tidigare år används digitala redskap allt mer i pedagogiskt syfte för småbarn. Med fokus på nyfamilj fördjupar sig arbetet i låtsasvännens betydelse för småbarn och resultatet presenteras i form av en idé för en funktion inom StepApp applikationen.

Fokus i arbetet ligger på barn i nyfamiljer, mer specifikt barn i åldern 2 – 6 år. Valet av avgränsningen motiveras med att det inte finns material som är riktat till varken finsk- eller svenskspråkiga barn i nyfamiljer i denna ålder. I arbetet framförs en funktion för en applikation med fokus på låtsasvän som stöd för barn i nyfamilj i åldern 2–6 år på ett konkret sätt. Arbetet kommer inte att resultera i en färdig applikation eftersom det saknas resurser till det. Den digitala betydelsen för barn avgränsas ur de positiva aspekterna som i sin tur stöder produktidén.

## **2 Bakgrund**

Efter ett möte med representanter från Nyfamiljerna i Finland rf var det uppenbart att applikationen som fungerar som ett centralt redskap i föreningens StepApp coaching saknar uppgifter för barn som ännu inte kan läsa eller skriva. Under mötet presenterades en variant av olika idéer och lösningar på problemet. Detta arbete fokuserar på att utveckla applikationen så att den även lämpar sig för barn under skolåldern. Tanken är att en låtsaskompis ska fungera som stöd för barnen vid användning av applikationen, och så ledes vägleda dem i bl.a. känslor, sociala färdigheter och hur det är att bo i en nyfamilj och vad det innebär. Tidigare forskning fördjupar sig enbart i nyfamilj i sig eller låtsasvänner men inte i hur de tillsammans lämpar sig som en stödform för småbarn i nyfamilj.

### **2.1 Kärnfamilj blir nyfamilj**

Familjer kan se ut på olika sätt. Den vanligaste form av familj för tillfället är kärnfamilj, där föräldrarna är gifta eller samboende. (Väestöliitto, Tilastokeskus, 2018). När man pratar om kärnfamilj menar man oftast en familj som består av en man och en kvinna och deras biologiska barn. Om det sker någon förändring inom kärnfamiljen, som till exempel en skilsmässa eller ett dödsfall, ändras benämningen av familjen till någon av de andra definitionerna på familjer. Det finns ingen lagstiftning på de olika benämningarna som används för att beskriva olika familjer, men det finns lagstiftning på vem som är den juridiska vårdnadshavaren för ett barn. Hur man väljer att definiera sin familj är upp till en själv. (1177, 2016).

Då kärnfamiljen skiljs åt p.g.a. föräldrarnas separation, eller om ena eller båda föräldrarna skapar egna familjer med en ny partner, kallas denna familj för en nyfamilj. En nyfamilj kan som vilken annan familj se ut på olika sätt. Oftast är nyfamiljer stora med många barn, men en nyfamilj kan också bara vara en liten familj på tre personer. Nyfamilj är när två människor

bildar ett nytt förhållande där ena eller båda har barn från tidigare förhållanden. Om det föds nya barn inom nyfamiljen är det inte ovanligt att det bildas en "kärnfamilj" inom nyfamiljen. (Barnavårdsföreningen i Finland rf, 2017).

## **2.2 Projektet Stepping för nyfamiljer**

Omkring 30 000 barn och unga runtom i Finland påverkas årligen av föräldrarnas skilsmässa och upp till 10 procent av Finlands barnfamiljer är nyfamiljer. Föräldrarnas separation kan vara en stor kris inom familjen men det finns stöd som kan hjälpa hantera separationen och känslorna den väcker. (Barnavårdsföreningen i Finland rf, 2017). Nyfamiljerna i Finland rf (Supli) är ett exempel på stöd för familjer vars föräldrar har separerats och för nya familjer. Suplis Stepping-coaching är en process där föräldrarna i nyfamiljer får bearbeta känslor och problem som uppstått i och med bildandet av den nya familjen. I processen diskuteras också de nya föräldrarnas före detta partners och deras skilsmässa.

Stepping coachingen går ut på att utföra fem steg för att hjälpa nyfamiljer att komma igång i sin vardag. StepApp är en av dessa fem steg i coachingen. I StepApp applikationen finns också fem steg. Dessa steg skall utföras inför träffarna i kronologisk ordning. Man kan logga in i applikationen som förälder, ungdom (över 12 år) eller barn (under 12 år). Steg ett handlar om nyfamilj som familj, steg två om föräldraskap, steg tre om barn och unga, steg fyra om förhållandet och steg fem om familjelivet och framtiden. Varje steg visualiseras som individuella öar när man öppnar applikationen och de innehåller olika frågeställningar, övningar, faktahörn, känslomätare, videoklipp, och tips. Till alla tre åldersgrupper har öarna samma tema men uppgiften varierar beroende på vilken åldersgrupp man är inloggad som. I applikationen kan man bygga upp sin figur och man kopplar tillsammans familjen i applikationen. (Stepping, u.d.)

## **3 Metod**

Arbetet är en litteraturstudie som delvis har bearbetats enligt kvalitativ innehållsanalys och kedje sökning. För att nå det relevanta materialet har sökningen gjorts bland böcker, vetenskapliga artiklar, databaser samt andra relevanta internetsidor. De databaser som har använt för att nå relevant material för arbetet har varit Google Scholar, Ebsco Host, Julkari och Erik. Google Scholar är den databasen som mest har använt och haft det mest relevanta innehållet. Genom att det har använts flera källor i arbetet bevisar det tillförlitligheten på innehållet. Inga enskilda personer eller personer i grupp har undersökts och därför finns inga



större risker för att äventyra en enskild persons integritet i arbetet. För att nå resultatet i studien har även ett daghem använts där barn i ålder 2-6 år ha tecknat en figur på sin låtsasvän detta kommer att beskrivas närmare i kapitel 8 vid arbetsprocessen.

### 3.1 Litteraturöversikt

I litteratursökningen har olika sökkriterier använts för att finna information som är aktuell. I huvudsak har ett av kriterierna varit att använda vetenskapliga texter som är från 2016 och nyare, undantag har gjorts då det har handlat om teorier eller metoder som inte har föråldrats. För att stöda tillförlitligheten har det använts flera källor i arbetet. Arbetets datainsamling och bedömningskriterier fyller kraven för etisk hållbarhet och vetenskap. Litteratursökningen som finns på bilaga 1 visar hur litteraturen har hittats och hur mycket av det som har använts till arbete. Det har inte gjorts liknande undersökningar som denna under ett tidigare tillfälle.

De vanligaste sökorden som har använts för att hitta den relevanta litteraturen har varit: nyfamilj, låtsasvän, imaginary friend and young children, barn och stress, barn och skilsmässa, stepfamily, preschool children, digitalisering och småbarn, digitala redskap som stöd, lapset ja media, digitaliserat spel, mediakunskap, fördelar med digitala redskap och screen-time.

För att analysera materialet har det delvis inspirerats av den kvalitativa innehållsanalysmetoden. Fokuset i analyseringen med den kvalitativa innehållsanalysmetoden av det funna materialet har varit om det besvarar frågeställningarna och syftet med arbetet. (Denscombe, 2016, s. 392-393). Resultaten i sökningarna i databaserna har varit väldigt varierande och de flesta sökningarna har gett många resultat trots att avgränsningar har använts vid sökningarna. Analyseringen av materialet har gjorts på de tre första sidorna av sökningsresultaten och därefter har sökningen avgränsats ytterligare med fler ord eller kriterier. I det analyserade materialet har det gömda budskapet som barn i nyfamiljer och deras välmående i texterna hittats samt relevant material som besvarar frågeställningarna och syftet med arbetet. Fokus vid analyseringen av texterna baserade på nyckelorden för arbetet som nyfamilj, barn i nyfamilj, digitalisering hos barn, låtsasvän och stödjande verktyg för barn. I analyseringen av materialet har det ändå konstaterats att en del av informationen har varit irrelevant för arbetet eftersom materialet hade mer fokus på barn överlag och inte barn specifikt i nyfamiljer. De material och texter som inte kunde kopplas

till syftet eller frågeställningarna till detta arbete sorterades bort. De databaser som har använts i sökningarna är Google Scholar, Ebsco Host, Julkari och Eric.

Relevant litteratur har även hittats genom kedjesökning. Med en kedjesökning menas litteratur som vidare hänvisar till annan vetenskaplig litteratur (Rienecker & Stray Jørgensen, 2018). Kedjesökningen har främst använts då man via andras examensarbeten har kunnat hitta relevant material som man sedan har sökt vidare på. Fokuset på sökningen i kedjesökning har legat på hur småbarn integrerar sig i nyfamiljer, samt på litteratur som stöder syftet för arbetet och den slutliga produkten, det vill säga en låtsasvänfunktion inom Suplis StepApp applikation.

### **3.2 Forskningsetik**

Forskningsetik är viktigt att ta i beaktande speciellt då man arbetar med frågor gällande människor, grupper, barn, känsliga ämnen och religion. Forskningsetik är grunden till en god forskning. I och med att arbetet inte undersöker en eller flera enskilda personer utan arbetet baserar sig på tidigare undersökningar finns det ingen större risk att det skulle äventyra enskilda personens integritet. I arbetet har även tagits i beaktande en god människosyn och inte varit kränkande på något sätt i texten som har utarbetats. (Denscombe, 2016).

I det här arbetet studeras nyfamiljer och mer specifikt barn i nyfamiljer för att kunna göra ett material som är anpassande för barn i nyfamiljer. Det finns fyra viktiga principer som bygger grunden till forskningsetiken. Den första principen är att det är viktigt att forskningsgruppen inte får något slag av skada på grund av detta arbete utan istället kan ha nytta av arbetet. Princip två är att deltagandet i forskningen alltid skall vara frivilligt eftersom man inte kan tvinga någon att hjälpa till med forskningen mot ens vilja. Princip tre är att forskaren skall vara ärlig och inte ge ut falska förespeglingar. Forskaren förväntas också att kunna vara öppen och tydlig med vad som görs. Oberoende hurdan data man samlar in för arbetet, är det viktigt att man berättar vad man samlar in, varför man gör det och för vem man gör det. Den fjärde principen är att man skall följa lagstiftningen. Då man arbetar med forskning kan man inte ställa sig utanför lagen. Även om man följer lagen betyder det inte automatiskt att arbetet har ett etiskt förhållningssätt. (Denscombe, 2016). I denna studie beaktas dessa principer. Arbetet är noggrant genomskådat så den inte skall kunna orsaka skada till gruppen som studeras (nyfamiljer). Utan att den skall kunna vara till nytta och hjälp till nyfamiljer. Alla som deltagit i studien har varit frivilliga och daghemmets barn har varit anonyma.

Skribenterna har varit ärliga, följt lagstiftningen och varit öppna och tydliga gällande vad som är på gång i studien.

Arbetet följer Forskningsetiska delegationens (TENK) goda vetenskapliga praxis. Utgångspunkterna för det är att man är noggrann gällande forskning och dokumentering. Forskningen är väl planerad och genomförs så att förutsättningarna uppfylls. I publiceringen av resultaten följs den öppenhet och ansvarsfullhet som krävs. (Forskningsetiska delegationen, u.d.).

## **4 Barn med låtsasväänner**

En låtsasvän är en påhittad figur som barn kan använda sig av i vardagen. En låtsasvän kan vara som sällskap till barnet och där med främja barnets utveckling och fantasi. (Synonymer, u.d.). Över hälften av alla barn har någon gång haft en låtsasvän. En låtsasvän är skapad av barnet självt och tillhör ingen annan. Barn känner sig oftast glada efter att ha träffat sina låtsasväänner och känner att de får stöd av dem, och kan även skylla på låtsasvännen om barnet gjort dumheter. (Hoff, 2003).

Det är normalt för barn att ha låtsasväänner. Över hälften av alla barn har någon gång i sitt liv haft en eller flera låtsaskompisar, säger forskare Eva Hoff i en intervju med svenska Trygghansas journalist Magnus Nilsson. Hoff talar om att det kan vara svårt eller pinsamt för barnen att berätta om sina låtsasväänner för andra, vilket är naturligt. Barnens låtsaskompisar är skapade av barnen själv och ingen annan, varken föräldrar, lärare eller kompisar har rätt till att träffa barnens fantasifigurer om inte barnen själv vill det. Idén med låtsaskompisar är att barnet ska känna sig ha kontroll över sitt eget liv. Barn är vana vid att alltid hamna följa vuxnas regler, medan de genom en låtsasvän får en möjlighet att styra och ställa själva och känna sig duktiga. Eva Hoff berättar att i hennes intervjuer med äldre barn har det kommit fram att en stor del av dem inte har berättat för någon om sina låtsasväänner. (Nilsson, u.d.).

### **4.1 Barn är kreativa**

Fantasi- och låtsaslek är en del av barnens kreativitet, och de anses viktiga för deras utveckling. Det är också bevisat att barn som har låtsasväänner (en form av låtsaslek), är mer kreativa än andra barn. (Hoff, 2003, s. 58–59). Det finns flera definitioner på vad kreativitet är och vad det innebär. Kreativitet definieras exempelvis som “ett generativt eller produktivt

nytt sätt att uppleva verkligheten och sig själv på”. Kreativitetsforskningen delas traditionellt in i fyra olika delområden, den kreativa processen, den kreativa personen, den kreativa miljön och den kreativa produkten. Det har uppstått få könsskillnader när det gäller kreativa egenskaper. (Hoff, 2003).

Forskning som Hoff hänvisar till består av diskussion om huruvida det är välanpassade barn eller barn med sociala svårigheter som oftare har låtsasvänner. Resultatet i forskningen är varierande. Ytterligare tidigare forskning har visat sig vara psykodynamisk, man har bland annat identifierat låtsaskompisar som en form av försvarsmekanism. (Hoff, 2003, s. 58-59).

## 4.2 Barnen bestämmer över sina låtsasvänner

Låtsasvänner kan se ut på många olika sätt. En del är väldigt detaljerade karaktärer som nästan är verkliga för barnen, medan en del är mer “platta”. Det kan vara frågan om djur, superhjältar, figurer och former m.m. Eva Hoff som har studerat låtsasvänners betydelse för barn har delat in dem i fem olika huvudfunktioner. Tröst och sällskap, motivation och självreglering (motivering att följa och bryta regler, läsa läxor), stärkande av självförtroendet (låtsaskompisen är ofta liten och dum och där med känner sig barnet större och bättre), personlighetsutvidgning (experimentering med olika roller) och livskvalitetsförhöjning (gör livet mera spännande). (Nilsson, u.d.).

För ett barn att uppfinna låtsasvänner är en del av barnets utveckling. Barn skapar en plats där de kan pröva sig fram, tänka själva och experimentera utom föräldrarnas eller andra vuxnas räckhåll. Därför är det väldigt viktigt att vuxna inte klampar in i barnens låtsasvärld, utan endast tar del av den om barnen har gett lov. Låtsasvännerna är barnens egna, oftast hemliga kompisar, som barnen själv måste få introducera. Om vuxna försöker kontrollera barnets låtsasvän blir låtsasvännen bara ett vapen för föräldern att använda mot barnet. Största problemet med låtsasvänner är att föräldrar försöker manipulera för mycket. Låtsasvänner är en del av en normal utveckling, säger Eva Hoff. Efter att tummen blivit tråkig börjar barnet vid två - tre års åldern att leka med t.ex. en nalle och låtsas mata den. Efter det börjar barn också skapa mer utvecklade låtsaskompisar, där en del är osynliga. Orsaken till att just barn under skolåldern skapar låtsasvänner är för att barnet är tillräckligt utvecklat för att låtsas, och för att de börjar känna känslor så som skuld. (Nilsson, u.d.).

### **4.3 Låtsasvänner som stöd för den sociala utvecklingen**

I sin forskning har Eva Hoff kommit fram till att barn som har en låtsasvän ofta är mer kreativa än andra barn, men att de också har en något sämre självbild, färre riktiga kompisar och mår ibland lite sämre psykiskt. Att ett barn har en låtsasvän kan även vara ett tecken på att han eller hon fungerar sämre socialt och har inte så många riktiga vänner. Det finns ändå inga märkbara skillnader i hur ett barn med låtsasvänner mår i jämförelse med barn utan, och det är inget som säger att man måste må sämre bara för att man har en låtsaskompis. Hoff tycker snarare att man ska se låtsasvännen som en inre resurs, en styrka hos barnet, istället för ett tecken på att barnet mår sämre. T.ex. om barnet inte har så många riktiga vänner kan låtsasvännen fungera som social träning. Låtsaskompisen fungerar ofta som en inre hjälpare som stöder barnet i utvecklingens alla faser. (Nilsson, u.d.).

### **4.4 Hur ser barnens låtsasvänner ut?**

Eftersom en låtsasvän inte finns på riktigt och är skapat av barnet självt, kan figurernas utseende och karaktär variera från barn till barn. I en undersökning av Paula Bouldin och Chris Pratt som handlar om karaktärsdragen hos barn med låtsasvänner framkommer det mycket information om både barnens karaktärsdrag, men också låtsasvännernas. Det framkommer bland annat kön, ålder, känslotillstånd med mera. Forskningen är gjord år 1999 genom ett ifyllbart frågeformulär för föräldrar till barn i 3–9 års åldern. 478 föräldrar svarade på frågeformuläret. Ett märkvärdigt resultat var att en betydligt stor del av barn med låtsasvänner var familjens första barn.

I undersökningen framkom följande resultat: 77% av barnens låtsasvänner var personer, resten var djur eller andra saker. 46% av pojkarna och 57% av flickorna hade en låtsasvän av samma kön. Största delen av barnen ansåg deras låtsasvänner att vara i samma ålder som dem själva. 66% av föräldrarna ansåg att låtsaskompisen var en bra sak för barnens utveckling. 88% av barnen upplever låtsasvännernas närvaro dagligen eller flera gånger i veckan, och 78% av föräldrarna upplevde barnens humör som glatt och nöjt efter att ha pratat med sin låtsasvän. (Bouldin & Pratt, 1999; Hoff, 2003).

## **5 Utmaningar och stödbehov i nyfamiljer**

För ett barn kan det vara en positiv erfarenhet att få leva i en nyfamilj då det får så många nya viktiga människor och relationer i sitt liv. Men det kan också vara väldigt utmanande

med mycket nya människor eftersom barnet måste lära sig att ta andra i beaktande och att kompromissa. För en del barn kan det kännas pinsamt att till exempel den ena föräldern blir kär i någon annan, medan ett annat barn kan känna lättnad över att föräldern inte längre behöver vara ensam. Det är väldigt olika beroende på barnet och situationen. En del barn kan känna att den nya partnern kommer och förstör barnets familj. Det är parrelationen som håller ihop en nyfamilj, men relationen mellan barnet och föräldern är minst lika viktig. I början av relationen kan det vara en utmaning att stärka parförhållandet utan att såra barnet eller göra barnet svartsjuk. (Barnvårdsföreningen i Finland rf, 2017, s. 119).

Barn reagerar väldigt olika på föräldrarnas skilsmässa och då föräldrarna bildar nya familjer. Barn kan känna sig skyldiga till föräldrarnas skilsmässa, barnet kan sörja och känna tomhet samt drömma om att familjen ska återförenas. (Ellneby, 1999, s. 45). Det är viktigt att man lägger märke till om barnet har förändringar i sitt beteende och det är viktigt att uppmuntra barnet att berätta om någonting känns tokigt eller skrämmande. Föräldrarnas skilsmässa samt två hem kräver mycket anpassning för barn. (Mäkijärvi, 2014, s. 29).

Då barn är delaktiga i två familjer behöver de ta hänsyn till många olika relationer, vilket kan ställa höga krav på anpassning hos barnet och kan tidvis ge barnet stress. Även om allting fungerar bra och relationerna till barnet fungerar kan denna kombination ha inbyggda komplikationer som ändå periodvis kan ge barnet stress. Det är också vanligt att mindre konflikter som till exempel när föräldrar är osams kan stressa barnet. (Ellneby, 1999, s. 16). Barn som lider av stress på grund av skilsmässa kan reagera till exempel genom att "gå tillbaka" i sin utveckling och bli kinkig, kissa på sig och allmänt klara av saker sämre än vad barnet gjort tidigare. Det är också vanligt att barnet reagerar genom att bli ledset eller bli oroligt speciellt vid situationer som när föräldrarna lämnar barnet på dagis. Barn kan även bli väldigt nedstämda och börja dra sig undan sina kamrater. (Ellneby, 1999, s. 45).

Då ett barns föräldrar skiljer sig och skaffar nya partners kan ett barn reagera genom att bli förargat eller upprörd vilket kan bero på många olika saker. I dessa fall kan det vara möjligt att barnet betar sig ilsket för att barnet är sårad, besviken, försöker få uppmärksamhet och kärlek eller bara försöker få vuxna att förstå att barnet har någonting att säga. (Mäkijärvi, 2014). Då barnet får nyheten om att föräldrarna kommer att skilja sig så väcks många tankar och funderingar hos barnet. Många barn är rädda att de kommer bli ensamma. Barnen kan känna sig isolerade och att föräldrarna inte är lika tillgängliga som förut. Detta kan i sin tur leda till att barnen känner strävan att bli snabbare självständiga vilket kan återspeglas i bland annat trötthet och koncentrationssvårigheter. (Halme, et al., 2018).

Rastlöshet och överenergi är också vanliga reaktioner på barn som är tvungna att resa mellan två olika hem eller som reaktion på föräldrarnas skilsmässa. Att ett barn är rastlöst eller överenergisk behöver dock inte betyda genast att det är på grund av föräldrarnas skilsmässa. Det finns flera olika orsaker till att ett barn kan vara rastlös eller vara överenergiskt. Ett barn som däremot betar sig inåtvänt kan vara en reaktion på att barnet känner sig ensam, ledsen eller besviken på någon annan människa. Det är ofta en reaktion på att barnet behöver bli hörd, att barnet behöver en vuxen som lyssnar och som barnet kan lita på. (Mäkijärvi, 2014, s. 38–39). Det är vanligt att barnet tror att föräldrarnas skilsmässa beror på barnet. Barnet kan exempelvis dra slutsatser av föräldrarnas strider och sedan skuldbelägga sig själv för att föräldrarna separerar. Det är viktigt att barnet inte ska behöva höra och ta ställning till föräldrarnas relationsproblem. (Barnvårdsföreningen i Finland rf, 2017). Då en familj splittras är det väldigt individuellt hur ett barn bearbetar denna kris och det beror väldigt mycket på hur föräldrarna mår och hur de sköter sina konflikter. Föräldrars skilsmässa ger oftast inte någon långvarig skadlig effekt på barnens utveckling. (Ellneby, 1999, s. 46).

## **6 Hur stöda barns välmående**

I en nyfamilj bygger inte relation på blodsband och därav krävs det mer av den vuxna för att utveckla en anknytning till barnet. Det är viktigt att ta med barnen i de olika processerna som sker i en nyfamilj, genom delaktigheten ökar även barnets välmående. Genom att barnen får sin röst hörd och visa sina känslor är det mer medvetna om vad som sker. (Herngren, 2016, s. 18-25). Ett barn kan leva ett lyckligt och välbalanserat liv från början i en nyfamilj, det kräver dock att de vuxna måste kunna stödja och ge trygghet till barnet (Mäkijärvi, 2014, s. 113).

### **6.1 Stödbehov hos barn i en nyfamilj**

De studier som har gjorts visar att barnen har ett bättre välmående om de bor i växelverkan mellan olika hem än om det enbart bor med en förälder. (Herngren, 2016, s. 41) Båda föräldrarna har en viktig roll att skydda sitt barn eller barnen på grund av skilsmässan. Barnet behöver ha föräldrar som ger närhet, värme och är en bra lyssnare då det gäller frågor och känslor som barnet visar. Det är viktigt att barnet känner att föräldrarna vill spendera tid med sitt barn för att barnet skall känna ett välmående. Att barnets föräldrar i skilsmässan inte strider med varandra så att barnet hör eller uppfattar det är även viktigt ur välmåendes och utvecklingens syfte. (Väestöliitto, u.d.) Man kan även på basen av tidigare

forskningar konstatera att ju fler familjestruktureringar som sker desto lägre är även barnets välmående i genomsnitt. Både beteendet och det känslomässiga välmående kan förändras hos barnet om föräldrarnas relation inte är stabil. (Raley & Sweeney, 2020).

Barn reagerar på olika sätt och det är en bra sak att barn reagerar, för då har barnets förälder eller andra trygga vuxna en chans att stanna upp och lyssna på barnet. Barnets reaktioner bör alltid tas på allvar och barnet kan behöva uppmuntran till att berätta vad som känns dåligt. För att få reda på vad som är på tok är det viktigt att den vuxna har tålamod och lyssnar på barnet. Det finns flera sätt man kan läsa och iaktta barnet, bland annat är det ett ypperligt tillfälle att läsa barnet då det leker eller då barnet samspelar med andra barn. Att lugnt ta barnet i famnen och trösta eller lugna ner barnet kan också vara ett tillfälle som den vuxna kan iaktta hur barnet mår. Beroende på ålder på barnet kan man även fråga barnet om allt är bra eller om barnet funderar på någonting. (Mäkijärvi, 2014).

Barn som har två hem är tvungna att dela på tiden som de har med sina biologiska föräldrar på ett annat sätt än då föräldrarna är tillsammans. Det är viktigt att barnet har tydliga rutiner i båda hemmen och att barnet ska ha tillräckligt med tid tillsammans med den vuxna. Det är också viktigt som vuxen att visa att barnet får visa sina känslor. Det är väldigt vanligt att ett barn kan sakna det andra hemmet, familjen eller föräldern då det är i det ena hemmet. Barnet känner oftast likadant då det är i det andra hemmet. Barn som bor i två hem kräver mycket anpassning och det kan vara en stor utmaning för barnet. Tillit är väldigt viktigt för barn och det är viktigt att inte förstöra barnets tillit till den vuxna. Ibland kan barn bli besvikna på sina föräldrar för olika orsaker, som föräldrarna kan anse som små bekymmer medan barnen kan anse dem som stora och viktiga. Det viktiga är dock att vara ärlig mot barnet och berätta vad som hänt. Ett barn som ständigt får höra lögner lär sig att det är okej att ljuga. Barn vars föräldrar har skiljt sig har berättat att det finaste och viktigaste är att kunna lita på sina föräldrar och på vad de säger. (Mäkijärvi, 2014).

Daghemspersonalen är en viktig del i barnens liv och ofta lär sig barnen lita på daghemspersonalen. Om barnet har vuxna på daghemmet som barnet känner sig trygg med och känner tillit för så kan daghemmet fungera som en viloplats för barnet om det pågår mycket strider i hemmet eller hemmen. (Mäkijärvi, 2014, s. 36-50).

Då ena eller båda föräldrarna har hittat nya sambon kan det hända att barnet har svårt att acceptera dem och den nya familjen. Men om föräldern och den nya partnern mår bra tillsammans och de kommer bra överens gällande föräldraskapet samt samarbetar vid



uppföstrandet av barnen, så har barnet ofta lättare att acceptera den nya partnern och förändringarna som medför i familjen. (Jensen & Shafer, 2013). (Barnavårdsföreningen i Finland rf, 2017).

Barnets välmående i en nyfamilj grundar sig på flera aspekter enligt Broberg (2010), man kan dela in dem i yttre- och inre resurser. De yttre resurserna är nyfamiljens struktur, de vuxnas utbildning och socioekonomiska status och jobb samt den ekonomiska situationen och boende. Då man ser på de inre resurserna talar man om hur familjen fungerar, föräldraskapet och uppföstring, det som familjen anser viktigt samt det sociala stödnätverket familjen har. Man kan konstatera att det sociala stödnätverket är en stor bidragande orsak till barnens välmående, det sociala stödnätverket kan vara mor- och farföräldrar, kompisar eller andra personer som är i nära förhållande till barnet och familjen.(Broberg, 2010).

## **6.2 Hur en låtsasvän kan stöda ett barn i nyfamilj**

Låtsasvänner hos barn är väldigt vanligt. Oftast säger barnen själva att de skapar sina låtsasvänner för att de är roliga att leka med och att de älskar fantasin, men det finns också andra fördelar med att ha en låtsasvän för barn. Då barn har skapat och leker med sin låtsasvän känner barnet kontroll eftersom låtsasvännen sällan har någon annan åsikt eller vägrar att leka. Barn kan få känna trygghet genom en låtsasvän och kan ha lätt att prata om sina känslor och oroligheter eftersom låtsasvännen inte dömer, straffar eller lämnar barnet. Väldigt ofta är en låtsasvän ett bra stöd för barn som hanterar olika händelser och situationer. Om en viktig relation saknas hos ett barn, som till exempel vid skilsmässa eller dödsfall så är det vanligt att barnet skapar en låtsasvän medan de vänjer sig vid verkligheten. (Stephens, 2007). Forskaren Eva Hoff beskriver en låtsasvän som en inre hjälpare eller terapeut. Hon beskriver låtsasvännen som någon som kan ge barnet stöd och hjälp i sin utveckling, vilket kan eventuellt vara till hjälp om ett barn har en utmanande situation i livet. (Nilsson, u.d.).

Den stereotypiska bilden av ett barn som har en låtsasvän är ofta att barnet har sociala problem. Barn kan ha nytta av en låtsasvän om barnet har sociala problem eller utmaningar i utvecklingen men det ska inte vara någonting negativt. Barn behöver inte ha "problem" för att det har en låtsasvän. En låtsasvän kan vara en väldigt bra hanteringsresurs vid svåra situationer för barn. Vid en skrämmande situation kan det kännas tryggare för barnet om de har sin låtsasvän med sig. Om barnet till exempel är tvungen att gå förbi en skrämmande

hund kan det kännas tryggare för barnet att ha sin låtsaskompis att prata med. Barnet kan också prata till låtsasvännen om eventuella traumatiska eller svåra händelser i familjen eftersom barnet vet att hemligheten hålls säker hos låtsasvännen. (Taylor & M. Mottwiler, 2008).

## **7 Digitalisering hos barn**

Digitalisering är ett stort fenomen i dagens samhälle. Digital teknologi är starkt med i människans vardag i någon mån. Idag är digitaliseringen en stor del av yrkeslivet och påverkar också de sociala kontakterna. Att ha digitala kunskaper blir hela tiden allt mer betydelsefullt och därför är det viktigt att få lärdom om det redan i tidig ålder. För att kunna se positiva förändringar i samhället gjort av digitaliseringen måste man kunna se positivt på både de små och stora förändringarna. (Digitaliserad, u.d.).

I dag är den digitala världen en vardag för barn och de är väldigt duktiga på att orientera sig fram inom den. Tidigare forskning visar att barn idag är mer digitala än innan. Man tror även att förutsättningarna idag är mycket större för att barnen redan från början är mer digitala än tidigare. I och med att den digitala världen är en del av barnens vardag har man antytt på att hjärnan är mer formativ för den digitala världen än innan. (Koivula & Mustola, 2017).

### **7.1 Betydelsen av digitala verktyg för barn**

Många av barnens föräldrar och andra vuxna är bekymrade över barns digitala användning och den tid de spenderar kring den. Undersökningen som är gjord av UNICEF (2019) påpekar ändå att de minsta barnen kan utveckla ett intresse eller färdigheter för framtiden som är pedagogiskt informativa och ger sociala online upplevelser genom de digitala redskapen. (Unicef, 2019).

Media kan påverka barnens känslor redan i tidig ålder. Småbarn lever sig in i fantasin och det som framkommer i den media de använder. Man kan beroende på känslan hos barnet välja passande innehåll i median via sagor, musik och spel t.ex. (Tuominen & Kangasmäki, 2012). Även den fysiska aktiviteten kan uppmuntras via digitala redskap genom olika applikationer. Man har konstaterat att man genom olika applikationer ha kunnat väcka intresse hos barn till olika aktiviteter och lekar. (Canadian Paediatric Society, 2017). Genom olika karaktärer och berättelser i media är det vanligt att barnet leker rollekar. (Nationella audiovisuella institutets experter inom enheten för mediefostran och bildprogram, 2017).

De moderna forskningarna visar att lämplig digital tid kan bidra med kreativitet, lärande samt glädjefullhet. Barnen är ändå i behov av den vuxnas hjälp för att kunna hantera detta. Enligt läkare Åse Victorin (2016), kan barn i 2–3 års åldern använda de digitala redskapen på ett lekfullt sätt under några korta stunder per dag medan barn i 3–6 års åldern skall max använda sig av digitala redskap i en timmes tid per dag. Då man använder de digitala kanalerna för lärande kan de vara bra för hjärnan. (Solfors, 2016). Steve Cole som är professor inom medicin och psykologi anser att de digitala spelen kan förändra ett beteende till det bättre samt stärka hjärnans centra. Av dagens teknik kan man se att barnen kan samla in information på ett lätt och snabbt sätt samt lära sig av det. (Solfors, 2016, s. 68–73).

Småbarn kan via media känna igen bilder, föremål eller logon trots att de inte kan läsa. Genom att känna igen de olika föremålen i spel det t.ex. ge barnet en språkutveckling om spelet är på ett annat språk än barnets modersmål. Digitala spel var man själv göra sin figur kan bli väldigt betydelsefulla och väcka känslor hos barn. En spelfigur som man själv gjort kan hänga med i barnets barndom t.o.m. i flera års tid. (Mediakasvatusseura, 2016).

De digitala spelen kan idag allt mer framkomma i lärandet och för att främja välmående. Genom olika spelkaraktärer och varierande berättelser kan man ha dem som stöd vid barnens funderingar och diskussioner även vid svårare ämnen. Tack vare de digitala spelen kan barnen även få en ny syn på saker, lära sig samt få idéer för sina egna handlingar. (EHYT, u.d.). De lärande spelen kan ha en god inverkan på barnets lärande vid läsande, skrivande och räknande samt andra färdigheter. (Rahja & Helenius, 2019). Genom de digitala redskapen kan man både få stöd för barnets inläring och även för barnets hobbyer. (Nationella audiovisuella institutets experter inom enheten för mediefostran och bildprogram, 2017).

Arbetslivsprofessorn Ylönen (2020) anser att det skulle vara viktigt att utveckla digitala stödtjänster till barn och familjer som kunde fungera som en stödtjänst till dem och via dessa digitalastödtjänsterna skulle man kunna ha kontakt med en socialarbetare. Hon poängterar även att det är ett ökade problem med att finna socialarbetaren speciellt inom Svenskfinland och i skärgårdskommunerna. Ylönen hade som exempel att barnen kunde via en applikation genom emojis beskriva sitt mående. (Yle, 2020).

Enligt undersökningen på barns mediebarometer har Suoninen (2014) konstaterar att barn börjar i allt tidigare ålder använda sig av media. I undersökningen framkom att i början bekantar de små barnen sig med sagor och musik men vid 3–4 års åldern ser barnen redan

på videon och spelar digitala spel oftast tillsammans med en vuxen. Vid 5–6 års åldern använde sig barnen redan mer självständigt eller tillsammans med andra barn sig av median. I undersökningen kunde man komma fram till att de vanligaste barnen gjorde på nätet i åldern 2–6 år är att se på videon eller spela spel. (Suoninen, 2014).

Smarttelefonen och surfplattan är de vanligaste redskapen att använda median via för barn under skolåldern. (Mediakasvatusseura, 2016). De flesta barnen i Finland får en egen smarttelefon i samband med skolstarten vid 6–7 års åldern, 36% av barn under 6 år har ändå redan en egen telefon. (DNA, 2019).

## 7.2 Digital kunskap

Speluppfostran är lika viktigt idag i barnens uppfostran som att lära dem leva ett hälsosamt liv med kunskaper som respekt och förståelse. Idag spelar redan de allra minsta barnen olika digitala spel på tabletter eller mobiltelefoner. (EHYT, u.d.; Mediakasvatusseura, 2016). Projektet spelkunskap som har gjorts av EHYT anser att genom att lära barnen om spelkunskap gällande den digitala världen förbättrar man de positiva aspekterna och minskar på de möjliga nackdelarna. Även genom spelkunskap och kunskap inom de digitala kanalerna för barn hjälper man dem inom dagens samhälle och i deras uppväxt och framtid. (EHYT, u.d.). Genom att lära barnen en sund användning av median samt kommunicera på ett respektfullt sätt via nätet kan barnen lära sig att integrera med varandra på ett gott sätt. (Solfors, 2016, s. 68–73).

I första hand är det föräldrarna som ger barnen mediakunskap, de stöder barnet att använda sig av median och kritiskt granskar tillsammans med barnet om innehållet är lämpligt för dem. Om man som vuxen visar sig intresserad, öppen och nyfiken på barnets media användning har man redan en god förutsättning för att ge barnet mediakunskapen. Genom att spela tillsammans med barnen ökar barnets mediakunskap som bidrar till en diskussion möjligen mellan barnet och föräldern. (Rahja & Helenius, 2019).

Inom småbarnspedagogiken skall idag även den digitala kompetensen finnas med i verksamheten. Som tidigare nämnts behövs digitalkompetens och multilitteracitet i både barnens och familjernas vardag. Detta behövs dels för delaktigheten i vårt samhälle och för kommunikation mellan människor. En jämlik fostran och utbildning främjas av den digitala kompetensen och multilitteraciteten. Multilitteracitet är en färdighet man behöver för att uppfatta de kulturella meddelandena, omgivningen och kommunikationen.

Med multilitteracitet avses att förstå skriftliga, verbala, audiovisuella och digitala texter. Personalen inom småbarnspedagogiken skall tillsammans med barnen undersöka och bekanta sig med kommunikations- och informationstekningens betydelse i vardagen samt bekanta sig med olika digitala verktyg, applikationer och digitala spel. Att lära barnen producera samt använda meddelanden i de digitala miljöerna är även en färdighet som skall introduceras och övas på inom småbarnspedagogiken. Då de digitala redskapen kan bidra med ett kreativt tänkande, samarbetsförmåga samt läsfärdighet hos barnen då det får utforska dem tillsammans eller självständigt. Personalen inom småbarnspedagogiken har en viktig roll att handleda barnen i att använda de digitala verktygen på ett tryggt och mångsidigt vis. (Utbildningsstyrelsen, u.d.; Utbildningsstyrelsen, u.d.).

### **7.3 Användning av digitala verktyg i ”lekålder”**

Barn i 2–3 års åldern kan redan få en njutning av att använda digitala redskap och är speciellt intresserade av att se inom median på andra barn, djur eller fantasifigurer. Användningen av media med passande innehåll kan redan användas av barnen i den tidiga åldern. (Tuominen & Kangasmäki, 2012; Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019). Lämpliga spel för barn i denna ålder är färggranna och glada spel. Man bör ha en karaktär som är lätt att styra genom att använda exempelvis pekskärmen. (Rahja & Helenius, 2019).

Då barn är 3–4 år är det viktigt att innehållet i median är varierande och i form av berättelser, musik, videon eller digitala spel. Barn kan redan till en del använda sig av median självständigt men en vuxen bör gärna delta för att få ta del av barnens erfarenhetsvärld inom median. Vid 3–4 års åldern kan man redan få en insyn på vad barnet mest gillar inom median samt att barnet tar med innehållet i sin lek. Barn kan genom median få stöd för sina egna funderingar då innehållet är lämpligt till åldern. (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019).

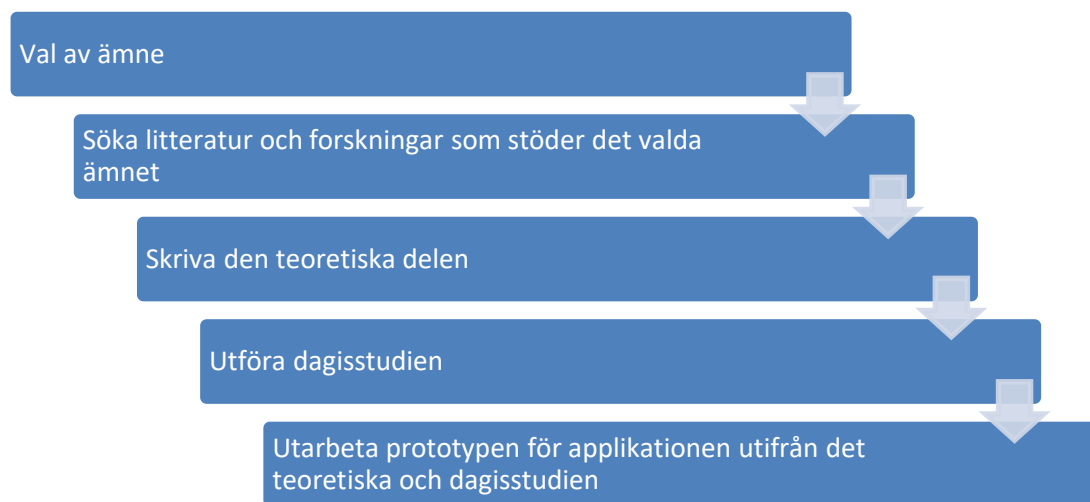
Då barn är i åldern 4–5 år kan man redan se att de orkar koncentrera sig bättre vid användning av media. Barn kan visa sina känslor genom median och förstår ideologin bakom berättelserna eller spelen. De kan visa ett större eller annorlunda intresse för sagor och berättelser via median vid den åldern. Median är redan en del av barns vardag och har en betydelsefull mening. (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019). Man kan redan i detta skede introducera spel med en mer komplicerad berättelse och som även innehåller spänning. Barn kan redan använda sig av annat än enbart pekskärmens lätta styrning i sitt spelande. (Rahja & Helenius, 2019).

Vid 5–6 års ålder kan barn uppfatta sanningen och vad som är fantasi inom median. Barn kan även nu bli lättare rädd för det som sker i median eftersom de förstår innebörden på ett bättre vis, därav är det viktigt att innehållet är barnanpassat. Barn kan söka svar på sina funderingar och frågor inom median men behöver fortfarande vägledning av en vuxen. Barn blir allt bättre på att använda media och kan själv söka intressanta saker men bör även vägledas vilka kanaler och spel som passar till åldersgruppen. Vid denna ålder är det viktigt att lära barnen mediakunskap och kritiskt tillsammans med barnet kontrollera medieinnehållen samt vägleda barnet om bra innehåll. (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019).

De digitala spelen ökar då barn blir äldre, i en forskning gjord av Suoninen (2014) har framkommit att av barn som är i åldern 0–2 år spelar 20 % av dem digitala spel, medan 3–4 åringarna spelar 62% och av 5–6 åringarna spelar 93 % av dem digitala spel. Enligt rekommendationerna av WHO angående användning av digitala redskap hos barn i 5 - 6 års ålder bör barn spendera en timme om dagen till spel. (World Health Organization, 2019). Forskaren Elza Dunkels (2019) påstående att rekommendationer om så kallade skärmtider är onödiga bestrider detta. Dunkel menar att digitaliseringen är här nu och vi måste kunna acceptera detta. I och med att digitaliseringen är här behöver man även i tidigt skede introducera barnen i dess användning. Det är föräldrarnas ansvar eller de andras vuxnas ansvar att ändå kunna begränsa skärmtiden, precis så som man begränsar andra rutiner och normer i det vanliga livet. Begreppet skärmtid i sig beskriver enbart den tid som skärmen används men inte till vad den används. Genom att använda digitala redskap kan även ett välbefinnande uppkomma om de passar barnets utvecklingsnivå och intressen. (Dunkel, u.d.).

## 8 Arbetsprocessen

För att tydliggöra vår arbetsprocess har vi tillverkat en figur som beskriver i vilken ordning vi har utfört arbetet. Med figuren kan man tydligt se ordningsföljden i arbetet.



**Figur 1 Arbetsprocessens väg**

Processen började från en idé om en funktion i StepApp applikationen för barn i åldern 2–6 år där huvudpersonen är en låtsasvän. Vi påbörjade processen med att söka material om olika teman som nyfamilj, låtsasvän och digitalisering för barn. Vi skrev teoridelen kring dessa teman och bestämde oss för att göra en funktion för applikationen. Då applikationen skall vara inriktad till barn ville vi att barnen har en möjlighet att påverka hur applikationens huvudfigur ser ut, det vill säga hur låtsasvännen i applikationen skulle kunna se ut. För att nå detta mål kontaktade vi ett daghem. Ur etiskt perspektiv beslöt vi att inte nämna vilket daghem vi har samarbetat med och hållit barnens identitet anonyma. Daghemmets barn är i åldern 2 - 6 år och har tecknat sina låtsasvänner som de sedan pratat om för daghemmets personal. Vi bad barnen besvara följande frågor: Vem är låtsasvännen? Vad har han/hon på sig? Vad gillar han/hon att göra?

Med hjälp av barnens låtsasvänner försöker vi skapa applikationens låtsasvänner samtidigt som applikationen blir mer lockande för barn. Efter att ha kontaktat daghemmets föreståndare om uppgiften kontaktade vi personligen 5 grupper i daghemmet för att utföra uppgiften. Till grupperna hör en grupp med barn från 0-3år, två grupper med 3-5år, en språkbadsgrupp i åldern 5 år och en förskolegrupp med barn i åldern 6 år.

Grunderna för planen för småbarnspedagogik poängterar i stor grad barnens delaktighet och hur viktigt det är att få barnens röst hörd. Barnen blir delaktiga i detta arbete genom att de får en uppgift på daghemmet att rita en låtsasvän som kommer att användas i arbetets prototyp för applikationen. (Utbildningsstyrelsen, u.d.). I arbetet deltar barnen med att göra teckningar inför arbetet, för att vi skall få barnens fingeravtryck i skapandet av låtsasvännen. På grund av etiska skäl nämns inte gruppen eller namnen på barnen som deltagit i arbetet, utan det hålls anonymt för att skydda deras integritet. (Rosenqvist & Andrén, 2006). I skapandet av funktionen har vi utgått från relationell etik som handlar om att barnens upplevelser, tankar och förståelse tas i beaktande. De digitala verktygen är ett bra redskap för att ha en relationell etik. Genom relationell etik får barnen vara mer delaktiga, får frihet att uttrycka sig samt får de sina tankar och idéer hörda. (Kjällander, et al., 2019, s. 265-266).

På basen av barnens teckningar av låtsasvännen valde vi sedan ut de låtsasvännen som barnen mest hade tecknat. Det mest förekommande bilderna på en låtsasvän var en katt, en utomjording och en människa. Allt som allt ritade grupperna tillsammans 21 bilder. Största delen av teckningarna var ritade av förskolebarn och bara två stycken av barn i 2 års ålder. Teckningarna är anonyma inga namn eller åldrar nämns på teckningarna. När teckningarna samlades in kunde man se att till exempel förskolegruppen som består främst av pojkar hade ritat flera liknande bilder (i detta fall utomjordningar). Detta kan bero på att barnen tar mycket exempel från varandra. Det som också framkom ofta var personer i olika klädsel, det kunde vara flickor i kjolar eller personer i någon yrkesdräkt som soldat eller glassförsäljare. Det framkom också flera olika djur, från låtsasdjur som enhörningar till upplädda katter eller bara en katt.

För att kunna skapa prototypen för applikationens låtsasvännen behövdes en grafisk och teknisk kunskap som vi saknade. Tack vare externhjälp gick det att skapa figurerna i ett datorprogram. På basen av barnens teckningar av deras låtsasvännen valde vi ut de mest förekommande figurerna. Konstnären och illustratören Ronny Illman hjälpte till i skapandet av figurerna genom att planera och rita dem.

Prototypen för låtsasvännerna planerades noggrant och gjordes så tilltalande för barnen som möjligt. I låtsasvännerna används färger som b.l.a. gult, grönt och blått. Gult är en färg som stimulerar hjärnan vid inläring och piggar upp, blått anses vara en lugnande eller vilande färg då den påminner om skymningen medan grönt är en mer hälso- och naturbunden färg. (Ryberg, 2014). Starka färger stimulerar barns hjärna och är något som behövs för att väcka barns intresse. Färger kan även fungera som ett sätt att uttrycka sig för barnet då det verbala



språket ännu inte är färdigutvecklat. Karl Ryberg (2014) menar att barn kan läsa av färger och att de kan hämta informationen från dem. Därför var en viktig aspekt att ta färgerna i beaktande i våra figurer för låtsasvännen.

För att sedan gå vidare med applikationens låtsasvännen funderade vi kring innehållet i applikationen. Innehållet behöver vara ett stödjande verktyg som barnen kan ha med i sin vardag och som har en vetenskaplig grund för barnens välmående. Innehållet behöver även vara tilltalande för barnen för att de skall vilja tillbringa sin tid att använda sig av applikationen. Genom att ta del av teorin framkom det att barn i nyfamiljer kan vara i behov av stöd för social gemenskap och emotionell intelligens. I samråd gjorde vi två konkreta innehåll som applikationen kunde stödja barnet med i de situationerna.

## **9 En digital låtsasvän**

Prototypen av applikationens låtsasvännen samt innehåll kommer att framställas utifrån det teoretiska som har framkommit i studien. Applikationen är riktad till barn i nyfamiljer med en låtsasvän som karaktär. Syftet med den digitala låtsasvännen i applikationen är att stöda barn i en nyfamilj och varför barnet kan ha nytta av denna applikation i sin livssituation. I Bilaga 2 ser man en visuell bild över hur applikationen kunde se ut då den öppnas i ett digitalt verktyg.

### **9.1 Låtsasvän som stöd för barnet i applikationen**

Enligt den teori som nu framkommit skulle en låtsasvän fungera som en trygg vän för barnet i det digitala verktyget. Barn i nyfamiljer behöver få känna sig hörda och delaktiga och det är låtsasvännens uppgift att se det individuella barnet och lyssna till det. Det är inte barnet som har valt att bilda en nyfamilj och barnet behöver mycket tid för att anpassa sig till situationen. Vid det här skedet är det viktigt att barnet har chans att visa sina känslor och får bli hörd. Barn kan behöva uppmuntran till att berätta vad som känns tokigt, vilket denna låtsasvän skulle göra. Låtsasvännen finns alltid där och lyssnar på barnet genom hela applikationen och ställer frågor som skulle stöda barnet i nyfamiljen. (Stephens, 2007; Mäkijärvi, 2014, s. 38–39). En låtsasvän kan fungera som sällskap för barnet samt främja barnets utveckling och fantasi (Synonymer, u.d.).

Då barnets föräldrar hittar nya partners kan barnet reagera genom att bli orolig för att bli lämnad ensam. Om barnet har denna låtsasvän i applikationen som barnet kan berätta om

sina känslor för behöver barnet inte känna sig lika ensam. Det finns också saker som barnet inte alltid vill eller vågar berätta för sina föräldrar, men då finns denna låtsasvän i applikationen och lyssnar på barnet. Låtsasvännen i applikationen lyssnar och berättar inte vidare vad barnet berättar, så barnet kan lita på sin låtsasvän. Låtsasvännen i applikationen dömer inte, har inte annan åsikt än barnet och lämnar inte barnet utan finns kvar. (Halme, et al., 2018). Idén med låtsaskompisar är att barnet ska känna sig ha kontroll över sitt eget liv. Barn är vana vid att alltid hamna följa vuxnas regler, medan de genom en låtsasvän får en möjlighet att styra och ställa själva. (Nilsson, u.d.). Enligt Hoff (2003) kan barnen känna sig glada efter att ha träffat sin låtsasvän och känna att de får ett stöd av den. Låtsasvännen kan fungera som en inre hjälpare för barnet eller som en terapeut. (Hoff, 2003).

Att barnen är allt mer duktiga på att orientera sig fram via de digitala redskapen idag är ett faktum. Man kan även antyda att barnens hjärna är mer formativ för den digitala världen idag än innan i och med att det tillhör redan små barns vardag att använda sig av de digitala redskapen. (Koivula & Mustola, 2017). Median kan i ett väldigt tidigt skede påverka barnens känslor. Olika spelkaraktärer och varierande berättelser kan vara som stöd vid barnens funderingar och diskussioner även vid svårare ämnen. (EHYT, u.d.). På detta sätt skulle låtsasvännen även främja barnens välmående och den emotionella intelligensen.

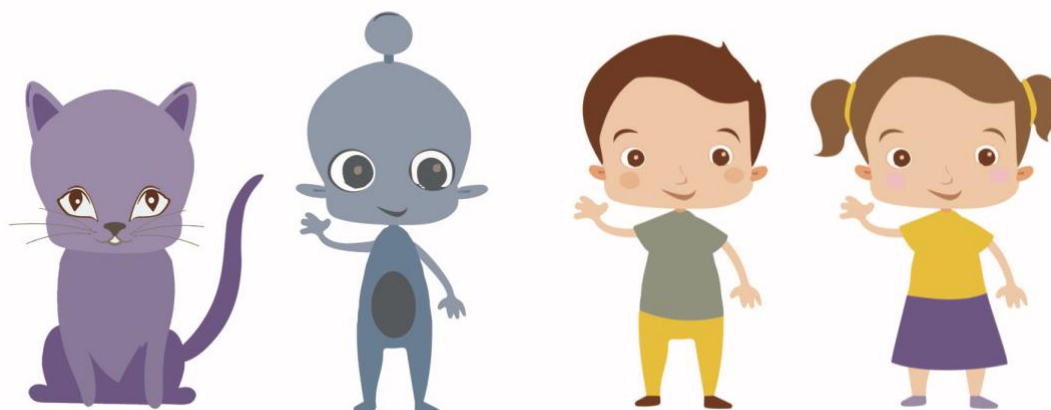
## **9.2 Den digitala låtsasvännens utseende**

Låtsasvännen kan se ut på flera olika sätt, det kan vara frågan om ett djur, en superhjälte, en påhittad figur eller någon form (Nilsson, u.d.). Om man själv gör sin figur via digitala redskap kan den bli väldigt betydelsefull för barnet samt väcka känslor för barnet. En figur som man själv format och gjort kan hänga med i barnets barndom t.o.m. i flera års tid. (Mediakasvatusseura, 2016). En låtsasvän är ingen verklig person utan både karaktär och utseende kan variera beroende på hur barnet skapar sin låtsasvän. I en tidigare undersökning som gjordes av Paula Bouldin och Chris Pratt framkom det att 77 % av barnen hade en person som låtsasväns karaktär. (Bouldin & Pratt, 1999). Undersökningen som även gjorts på daghemmet styrker detta resultat och på basen av det har fyra figurer framtagits för att användas som låtsasvänfigurer i applikationen.

De figurer som har valts att framställa är en katt, utomjording samt en pojke och en flicka utgående från vad barnen på daghemmet har tecknat. Tanken var att det enbart skulle ha tagits fram tre figurer, en katt, utomjording och en människa. Det visade sig dock vara svårare än vi trodde att ta fram enbart en människokropp och blev mer tilltalande genom att

framta en människa med kläder på. Färgvalen till figurerna var en viktig del av processen i framtagandet av figurerna. Ryberg (2014) anser att starka färger kan stimulera barnens hjärna som behövs för att väcka intresse. Ett barn kan läsa av färger och hämta information från dem trots att det verbala språket inte är färdigutvecklat. I figurerna har vi valt att använda färger b.l.a. som gult, grönt och blått, gult är en färg som stimulerar hjärnan vid inläring och piggar upp, blått anses vara en lugnande eller vilande färg då den påminner om skymningen medan grönt är en mer hälso- och naturbunden färg. (Ryberg, 2014).

Figurerna har illustrerats av konstnären och illustratören Ronny Illman enligt de anvisningar och kriterier som vi har framställt. Ronny Illman äger verken enligt lagen om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk (404/1961). Här nedan presenteras figurerna som fungerar som en låtsasvän för barnen i applikationen.



**Figur 2 Exempel på digitala låtsasvänner, © Ronny Illman (2020)**

### **9.3 Applikationens innehåll**

Vid inloggning till applikationen kan barnet välja mellan de fyra olika låtsasvänkaraktärerna och tillsammans med en vuxen eller annan lämplig person namnge sin låtsasvän. Man anger även barnets födelsestid vid inloggningen, som sedan på basen av det har lämpligt innehåll till barnets ålder och utveckling.

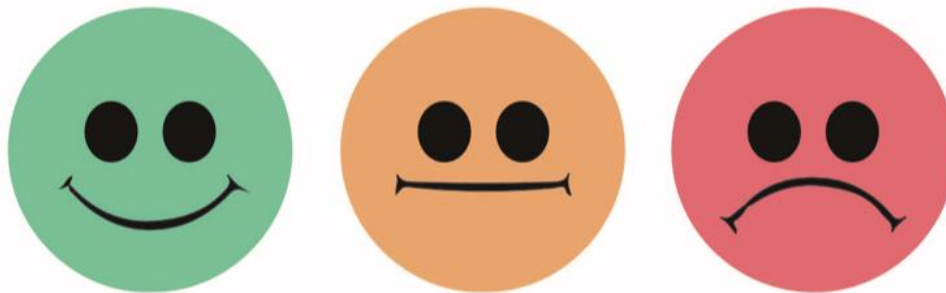
Beroende på barnets ålder kan man med ett passande innehåll få stöd för de egna funderingarna. Då barnet är 2–3 år börjar låtsasvänner, djur och andra barn speciellt intressera via median. Ett äldre barn som är mellan 4–6 år kan redan orientera sig bra fram via de digitala redskapen och berättelser, videon, spel och musik är allt viktigare för barnet.

Genom de digitala redskapen kan barnet få stöd samt lära sig och få idéer för sina egna handlingar. (Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019; EHYT, u.d.).

Låtsasvännen kan fungera som en social träning för barnet som stöder barnet i utvecklingens olika faser. Hoff (2003) poängterar att barn med låtsasvännen är mer kreativa än andra barn, men att de även har en något sämre självbild, färre riktiga kompisar och kan må lite sämre psykiskt. Därav kunde en funktion i applikationen vara en berättelse som behandlar barnens emotionella behov. Berättelsen kunde ha karaktärer där den egna låtsasvännen är med och de andra figurerna som är planerade för applikationen. Berättelserna kunde innehålla ämnen som vänner, känslor och empati. I dessa berättelser kunde barnet vara mer delaktig genom att kunna klicka sig vidare till nästa äventyr och få välja vilket av äventyren det blir. (Waern & Bohné, 2015). Att lära barnen emotionell intelligens ger sociala, personliga och emotionella kompetenser som man även har nytta av senare i livet. Genom emotionell intelligens lär man barnet utveckla sin egen självkänedom och acceptans. Ett annat viktigt perspektiv i emotionell intelligens är att kunna se andras känslor och perspektiv på saker. Med emotionell intelligens lär barnen sig att uttrycka sina egna känslor samt beakta andras känslor. (Sjöberg & Engelberg, 2003; Pedagogik, u.d.)

En annan idé i applikationen är att det digitala verktyget ställer frågor på basen av barnets ålder, som barnet sedan kan besvara genom att trycka på olika smiley ikoner. Smiley ikonerna är också skapade av konstnären och illustratören Ronny Illman enligt vår begäran. Frågorna ställs i applikationen med ljud på det färdigt inställda språket, finska eller svenska. Barnet kan lyssna på frågan och besvara den enkelt med ett tryck på den smileyn som barnet anser överensstämma med frågan. Småbarn kan redan känna igen bilder, föremål eller logon trots att det verbala språket inte är färdigt utvecklat och kan ge en språkutveckling för barnet (Mediakasvatusseura, 2016).

Ronny Illman äger verken enligt lagen om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk (404/1961). Här nedan presenteras smileyfigurerna som fungerar som svarsalternativ för barnen i frågor som applikationen ställer barnet.



**Figur 3 Smiley ikoner, © Ronny Illman (2020)**

På basen av frågorna som ställs till barnet och vilken smileyikon barnet har besvarat frågan med kan en helhets rapport framkomma till föräldrarna. Om det råder ohälsa eller andra o lägligheter i barnets vardag kan man ta fasta på dem för att motverka dem eller fundera hur man kunde förbättra situationen eller det som gör barnet missnöjt eller oroligt. Det är viktigt att man som vuxen tar barnets reaktioner på allvar samt uppmuntrar barnet till diskussion (Mäkijärvi, 2014). Detta är något som även arbetslivsprofessorn Ylönen poängterar att de digitala stödtjänsterna borde utvecklas för barn och barnfamiljer och att detta kunde ske eventuellt med smiley ikoner som beskriver måendet hos personen. Ylönen anser dock att denna stödtjänst kunde kopplas med en socialarbetare för att kunna ge barnen och familjerna möjligheter till att vara i kontakt med en socialarbetare speciellt på mindre orter. (Yle, 2020). Applikationen vi har framtagit som en prototyp skulle dock inte ha denna stödtjänst utan enbart en helhetsrapport över barnets besvarade frågor som föräldrarna sedan kan arbeta utifrån för att främja barnets välmående själv inom familjen eller familjerna.

De flesta barn har en social gemenskap med andra barn eller med sin familj, det förekommer ändå att cirka tio procent av barnen anser sig inte ha den sociala gemenskapen (Jonsdottir, 2007; Kauko, 2018). Man kan ställa barnet frågor om välmående eller om barnet har funderingar (Mäkijärvi, 2014). Med applikationen kunde man därför ställa barnet t.ex. frågan; Har du lekt med någon idag? Barnet kunde besvara denna fråga med ja – glad smiley eller nej – ledsen smiley. Frågan kan tolkas att barnet även kan ha lekt i samvaro med någon i familjen som föräldern eller ett syskon t.ex. (Jonsdottir, 2007; Kauko, 2018). Man kan få svar på barnets sociala samvaro genom att fråga barnet själv. Man har kunnat i tidigare forskning se att en skilsmässa hos föräldrarna eller ändrade familjerutiner kan påverka

barnets ensamhet och därav skulle detta vara en viktig fråga att ställa barnet. (Kauko, 2018). I svaret bör man eventuellt ändå ta i beaktande om barnet har varit på dagis eller varit sjuk t.ex. (Jonsdottir, 2007). Det är viktigt att man tar barnens reaktioner i beaktande samt tar hänsyn till vad barnet känner. Att som vuxen hinna stanna upp och lyssna till barnets känslor och välmående är viktigt för att främja det. Att visa barnet tillit som vuxen och att det kräver anpassning för barnet att stabilisera sig i två hem behöver tas i beaktande då barnet visar sina känslor. (Mäkijärvi, 2014). Med applikationer kan man stärka barnets välmående, lärande och ge sociala online upplevelser (United Nations Children's Fund, 2019; Solfors, 2016).

## 10 Avslutande diskussion

Processen av detta arbete har varit lärorik och omfattande, vi har lärt oss mycket nytt samt kunnat koppla vårt eget kunnande från våra studier till arbetet. Ämnet nyfamilj är inte något vi har diskuterat under våra studier, i alla fall inte utförligt. Vi kan på basen av litteraturöversikten konstatera att det inte har varit särskilt lätt att hitta aktuell forskning inom ämnesområdet. Bland annat forskning kring barn och låtsasvänner har varit svårt att hitta, både på nätet och i bibliotek. Forskning kring nyfamiljer finns det också väldigt lite av eftersom begreppet är nytt. Genom noggrann sökning har man ändå hittat gott om forskning som behandlar olika stödformer för barn och varför barn kan vara vid behov av stöd (bl.a. Mäkijärvi, 2014). Om det hade funnits mer aktuell forskning gällande både nyfamiljer och barn kring låtsasvän hade vårt resultat kunnat vara mer omfattande. Det hade varit roligt att utveckla applikationen ännu mer med funktioner som låtsasvännen hade kunnat göra för att stöda barn i nyfamilj.

Mest utmanande i detta arbete har varit att hitta aktuell forskning och teori om vårt ämne. Som redan tidigare sagts så har forskningen på nyfamilj och låtsasvän varit knapp och speciellt kopplingen mellan barn i nyfamilj och låtsasvän har varit utmanande. Vi har varit tvungna att avgränsa en del då det inte funnits tillräckligt med forskning. Det har inte gjorts liknande undersökningar tidigare, vilket gör att det varit utmanande att hitta forskningar för vår undersökning.

De etiska principerna har beaktats i hela arbetets process och ingen individ har kommit till skada under arbetet. Vi har haft ett samarbete med ett daghem för att kunna framta våra figurer till applikationer. Av de etiska principerna har vi valt att inte framkomma med daghemmets namn eller ort utan enbart åldern på barnen som har tecknat sina låtsasvänner.

Målet för innehållet i detta examensarbete är att svara på frågeställningarna, det vill säga frågorna “På vilket sätt kan en låtsasvän stöda ett barn i en förändrad livssituation, så som i en nyfamilj?” och “Hur kan en låtsasvän fungera som stöd vid barnets användning av StepApp applikationen?”. Forskning visar att barn känner kontroll och trygghet när de interagerar med sin låtsasvän. Det är vanligt att barn skapar en låtsasvän då de saknar en viktig relation, så som sin biologiska förälder i en nyfamilj. I en förändrad livssituation, så som en skilsmässa eller introduktion till nya familjemedlemmar, kan det alltså vara en fördel för barnet att ha sin egen hemliga vän som alltid finns där för att prata och stöda. (Stephens, 2007). Barn brukar ibland tala om för sin låtsasvän angående svåra eller traumatiska händelser som pågår i barnets liv och känslorna som följer med det. (Taylor & M. Mottwiler, 2008).

Hur kan en låtsasvän fungera som stöd vid barnets användning av StepApp applikationen? Småbarn kan känna igen bilder trots att de inte kan läsa, så de skulle känna igen sin låtsasvän genom hela applikationen. Enligt forskning kan det vara väldigt betydelsefullt och det kan väcka känslor för barn att själva skapa sin figur. En figur som gjorts i barndomen kan vara betydelsefull i flera år. Barnen kommer själva att få välja sin figur i applikationen och sedan fritt ändra på den hur de vill att den ska se ut. (Mediakasvatusseura, 2016). Den digitala världen blir allt mer vardag för barnen och median kan påverka barnens känslor och välmående. Olika spelkaraktärer och varierande berättelser kan vara som stöd vid barnens funderingar och diskussioner även vid svårare ämnen. (EHYT, u.d.). Enligt den teori som tidigare framkommit skulle en låtsasvän fungera som en trygg vän för barnet i det digitala verktyget. Barn i nyfamiljer behöver få känna sig hörda och delaktiga och det skulle vara låtsasvännens uppgift att se det individuella barnet och lyssna till det. (Stephens, 2007; Mäkijärvi, 2014, s. 38–39)

Som förslag för vidareutveckling kunde låtsasvännen till exempel läsa sagor som handlar om olika utmaningar som kommer när ett barn hör till en nyfamilj. Låtsasvännen kunde även fråga barnet olika frågor som barnet kunde svara på genom att trycka på någon av smileyfigurerna som vi har framtagit. När familjen registrerar barnet i applikationen kunde det vara lönsamt att under samma tillfälle lägga in namnen på respektive syskon eller styvsyskon, så att barnet har lättare att svara på frågorna som låtsasvännen ställer. Exempel på frågor är: Hur mår du? Sover du gott? Hur har din dag varit på dagis/hemma? Hur är det att bo hos mamma/pappa? Tycker mamma och pappa om varandra? Vad tycker du om mamma/pappa? Vad tycker du om din bror/syster/styvsyskon? Har du kompisar på dagis? Vad tycker du om dina kompisar?

Ett annat förslag för vidareutveckling av applikationen kunde vara att barnet kunde byta kläder, byta färg och sätta till eventuella accessoarer på sin låtsasvän för att få den mer personlig. Man kunde även utveckla utbudet på figurerna och sätta till bland valmöjligheterna till exempel mer djur eller forska kring ämnet mer och därefter sätta mer låtsasvänfigurer som barn kunde vara intresserade av. I och med att vi saknar teknisk kunskap har vi inte haft möjlighet att utarbeta en färdig applikation utan valde att presentera vår applikations idé som en prototyp som beställarna sedan kunde förverkliga om de så anser. Detta är även en utvecklingsmöjlighet i framtiden att kunna framta applikationen till StepApp.

Arbetets process har utvecklat vår kunskap om barn i nyfamiljer som är oerhört viktigt i vårt framtida jobb som socionomer. I arbetet har vi alla fyra skribenter bidragit med våra kunskaper och erfarenhet från olika perspektiv. Vårt samarbete i gruppen har fungerat bra och vi har haft ett gott stöd från våra handledare under processen. Efter denna långa lärorika process vill vi som avslutning tacka nyfamiljerna i Finland rf för förtroendet och stödet som vi fått genom hela arbetet. Vi vill även tacka alla andra som deltagit i denna process och därmed konstnären och illustratören Ronny Illman som framställt våra figurer till applikationen.



## Källor

1177, 2016. *Vad är en familj?*. [Online]  
<https://www.1177.se/Stockholm/barn--gravid/att-vara-foralder/foraldraskap-och-relationen-med-barnet/vad-ar-en-familj/>  
 [Hämtat: 02 03 2020].

Barnavårdsföreningen i Finland rf, 2017. *S som i skilsmässa N som i nyfamilj*.  
 Helsingfors: Barnavårdsföreningen i Finland rf.

Bouldin, P. & Pratt, C., 1999. Characteristics of Preschool and School-Age Children  
 Whit Imaginary Companions. *The Journal of Genetic Psychology*, s. 397-410.

Broberg, M., 2010. *Uusperheen voimavarat ja lasten hyvinvointi*. Helsingfors:  
 Väestöliitto.

Canadian Paediatric Society, 2017. Screen time and young children: Promoting health  
 and development in a digital world. *Paediatrics & Child Health*, 09 10, s. 461-468.

Denscombe, M., 2016. *Forskningshandboken, för småskaliga forskningsprojekt inom  
 samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur.

Digitaliserad, u.å. *Vad innebär digitaliseringen av samhället?*. [Online]  
<http://www.digitaliserad.nu/digitalisering.html>  
 [Hämtat: 02 03 2020].

DNA, 2019. *DNA:n koululaistutkimus 2019 Puhelimen käyttö ja hankinta*. [Online]  
<https://www.sttinfo.fi/data/attachments/00863/84f281be-84c5-403c-aaf8-ad4b917db305.pdf>  
 [Hämtat: 18 02 2020].

Dunkel, E., u.å. *Nätkulturer*. [Online]  
<http://www.kulturer.net/>  
 [Hämtat: 10 02 2020].

EHYT, u.å. *Pelitaito*. [Online]  
<http://www.pelitaito.fi/new/pelikasvatus/>  
 [Hämtat: 02 02 2020].

Ellneby, Y., 1999. *Om barn och stress och vad kan vi göra åt det*. Stockholm: Natur &  
 Kultur.

Forskningsetiska delegationen, u.å. *God vetenskaplig praxis*. [Online]  
<https://www.tenk.fi/sv/god-vetenskaplig-praxis>  
 [Hämtat: 13 03 2020].

Halme, N., Hedman, L., Ikonen, R. & Rajala, R., 2018. *Välbefinnandet bland barn och  
 unga 2017*, Helsingfors: Institutet för hälsa och välfärd.

Herngren, M., 2016. *Fältguide för bonusfamiljen*. s.l.:Bonnier Fakta.

Hoff, E., 2003. *The creative world of middle childhood: Creativity, imagination, and self-  
 image from qualitative and quantitative perspectives*, Lund: Lund University.

Jensen, T. M. & Shafer, K., 2013. Stepfamily Functioning and Closeness: Children's Views on Second Marriages and Stepfather Relationships. *Social Work*, s. 127-136.

Jonsdottir, F., 2007. *Barns kamratrelationer i förskolan - samhörighet tillhörighet vänskap utanförskap*. Malmö: Malmö Studies in Educational Sciences.

Kauko, O., 2018. *Lasten yksinäisyys perhesiirtymissä Lasten merkityksenantoa tutkimassa*. [Online] <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/104692/978-952-03-0900-8.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Hämtat: 01 04 2020].

Kjällander, S., Palmer, A., Frankenberg, S. & Lenz Taguchi, H., 2019. *Digitalisering i förskolan på vetenskaplig grund*. Stockholm: Natur & Kultur.

Koivula, M. & Mustola, M., 2017. Varhaiskasvatuksen digiloikka ja muuttuva sukupolvijärjestys? Jännitteitä lastentarhanopettajien ja lasten kohtaamisissa digitaalisen teknologian äärellä. *Kasvatus ja Aika*, Rapport nr 11, s. 37-50.

Mediakasvatusseura. 2016. Lasten mediamaailma. (E. Huhtanen, Red.) *Mediakasvatusseura*(5). [Online] <https://mediakasvatus.fi/wp-content/uploads/2018/06/Lasten-mediamaailma-pahkinankuoressa-1.pdf> [Hämtat: 30 01 2020].

Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019. *2–3-vuotias ja median käyttö*. [Online] <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/2-3-v/2-3-vuotias-ja-median-kaytto/> [Hämtat: 30 01 2020].

Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019. *3–4-vuotias ja median käyttö*. [Online] <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/3-4-v/3-4-vuotias-ja-median-kaytto/> [Hämtat: 30 01 2020].

Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019. *4–5-vuotias ja median käyttö*. [Online] [Hämtat: 30 01 2020].

Mannerheimin lastensuojeluliitto, 2019. *5–6-vuotias ja median käyttö*. [Online] <https://www.mll.fi/vanhemmille/lapsen-kasvu-ja-kehitys/5-6-v/5-6-vuotias-ja-median-kaytto/> [Hämtat: 30 01 2020].

Mäkijärvi, L., 2014. *Kahden kodin lapset*. Jyväskylä: Docendo.

Nationella audiovisuella institutets experter inom enheten för mediefostran och bildprogram, 2017. *Barn och media en guide för uppfostrare*. [Online] [https://kavi.fi/sites/default/files/documents/barn\\_och\\_media.pdf](https://kavi.fi/sites/default/files/documents/barn_och_media.pdf) [Hämtat: 10 02 2020].

Nilsson, M., u.å. *Låtsaskompisar*. [Online] <https://familjen.trygghansa.se/vara-foralder/familj-och-relationer/latsaskompisar/> [Hämtat: 23 02 2020].

- Pedagogik, u.å. *Emotionell intelligens hos barn*. [Online]  
<http://www.eqforall.se/eq-hos-barn.html>  
 [Hämtat: 30 03 2020].
- Rahja, R. & Helenius, J., 2019. Kenellä on peliohjain? Pelikasvatus lapsiperheessä. *Pelikasvattajan käsikirja 2*, s. 31-44.
- Rienecker, L. & Stray Jørgensen, P., 2018. *Att skriva en bra uppsats*. Uppl. 4. Stockholm: Lieber.
- Rosenqvist, M. M. & Andrén, M., 2006. *Uppsatsens mystik - om konsten att skriva uppsats och examensarbete*. Uppsala: Hallgren & Fallgren.
- Ryberg, K., 2014. Färg en motor för hjärnan. *Förskolan*, 24 03, Uppl. 2.
- Sjöberg, L. & Engelberg, E., 2003. *Emotionell intelligens - teori och empiri i ett psykologiskt perspektiv*, Stockholm: Centrum för Riskforskning.
- Solfors, B., 2016. *Skärmtid*. Stockholm: Harper Collins Nordic.
- Språkbruk, 2006. *Plastfamiljer, umgängesföräldrar och mambor*. [Online]  
<https://www.sprakbruk.fi/-/plastfamiljer-umgangesforaldrar-och-mambor>  
 [Hämtat: 10 02 2020].
- Stephens, K., 2007. *Imaginary Friends: A Fun, Helpful, and Normal Part of Childhood*. [Online]  
<https://www.easternflorida.edu/community-resources/child-development-centers/parent-resource-library/documents/imaginary-friends.pdf>  
 [Hämtat: 27 02 2020].
- Stepping-Hanke., u.d. *SteppApp – Valmennukset Uusperheille*. [Online]  
<https://www.stepapp.fi/stepapp-valmennukset/>  
 [Hämtat: 26 04 2020].
- Suoninen, A., 2014. *Lastenmediabarometri 2013*. [Online]  
<http://www.nuorisotutkimusseura.fi/images/julkaisuja/lastenmediabarometri2013.pdf>  
 [Hämtat: 03 02 2020].
- Synonymer, u.å. *Låtsaskompis*. [Online]  
<https://www.synonymer.se/sv-syn/1%C3%A5tsaskompis>  
 [Hämtat: 02 03 2020].
- Taylor, M. & M. Mottwiler, C., 2008. *Imaginary Companions Pretending They Are Real but Knowing They Are Not*. [Online] <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1068959.pdf>  
 [Hämtat: 26 02 2020].
- Tilastokeskus, 2018. *För föräldrar*. [Online]  
[https://www.vaestoliitto.fi/pa\\_svenska/familjeverksamhet/for\\_foraldrar/](https://www.vaestoliitto.fi/pa_svenska/familjeverksamhet/for_foraldrar/)  
 [Hämtat: 01 03 2020].
- Tuominen, S. & Kangasmäki, J., 2012. *Media alle 3-vuotiaan arjessa*, Helsingfors: Mannerheimin lastensuojeluliitto.
- United Nations Children's Fund, 2019. *Growing up in a connected world*, s.l.: s.n.

Utbildningsstyrelsen, u.å. *Grunderna för planen för småbarnspedagogik i ett nötskal*. [Online]  
<https://www.oph.fi/sv/utbildning-och-examina/grunderna-planen-smabarnspedagogik-i-ett-notskal>  
 [Hämtat: 29 01 2020].

Utbildningsstyrelsen, u.å. *Mediakasvatus ja kielitietoinen varhaiskasvatus*. [Online]  
<https://www.oph.fi/sv/node/68>  
 [Hämtat: 29 01 2020].

Väestöliitto, u.å. *För föräldrar*. [Online]  
[https://www.vaestoliitto.fi/pa\\_svenska/familjeverksamhet/for\\_foraldrar/](https://www.vaestoliitto.fi/pa_svenska/familjeverksamhet/for_foraldrar/)  
 [Hämtat: 02 03 2020].

Väestöliitto, u.å. *Lapsia suojaavat tekijät*. [Online]  
[http://www.vaestoliitto.fi/vanhemmuus/tietoa\\_vanhemmille/pienten\\_lasten\\_vanhemmat/lapset\\_ja\\_ero/suojaavat\\_tekijat/](http://www.vaestoliitto.fi/vanhemmuus/tietoa_vanhemmille/pienten_lasten_vanhemmat/lapset_ja_ero/suojaavat_tekijat/)  
 [Hämtat: 17 02 2020].

Waern, A. & Bohné, G., 2015. *Affective and Bodily Involvement in Children's Tablet Play*, Uppsala: Authors & Digital Games Research Association DiGRA.

World Health Organization, 2019. *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. [Online]  
<https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/311664/9789241550536-eng.pdf?sequence=1&isAllowed=y>  
 [Hämtat: 06 02 2020].

Yle, 2018. *Nyfamiljen kan vara både utmanande, utmattande och underbar*, Helsingfors: Yle.

Yle, 2020. *"Barnen är inte längre tysta" – barnskyddet i Egentliga Finland ser också positiva utvecklingar*. [Online]  
<https://svenska.yle.fi/artikel/2020/02/26/barnen-ar-inte-langre-tysta-barnskyddet-i-egentliga-finland-ser-ocksa-positiva>  
 [Hämtat: 28 02 2020].

## Finlands författningssamling

Lag om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk 8.7.1961/404 [Online]

[www.finlex.fi](http://www.finlex.fi) [hämtat 20.3.2020].

**Figurförteckning**

Figur 1 Arbetsprocessens väg.....	18
Figur 2 Exempel på digitala låtsasvänner, © Ronny Illman (2020).....	22
Figur 3 Smiley ikoner, © Ronny Illman (2020) .....	24

## Litteratursökning

Datum	Databas	Sökord	Avgränsningar	Träffar	Användbara artiklar
30.1.2020	Google Scholar	Digilisaatio lapsi	2016 och nyare	1100	1
3.2.2020	Google Scholar	Screen time and young children	2016 och nyare	96 000	1
3.2.2020	Google Scholar	Lapset ja mediankäyttö	-	3270	2
5.2.2020	Google Scholar	Lapset ja digitaaliset pelit	2016 och nyare	2620	2
27.2.2020	Google Scholar	Vad är en kärnfamilj		255 000	0
2.3.2020	Google Scholar	Vad är en applikation		4 850 000	1
27.2.2020	Google Scholar	Ydinperhe		134 000	2
27.2.2020	Google Scholar	Nuclearfamily		350 000 000	0
20.3.2020	EBSCO host	Imaginary friend AND preschool children	Full text PDF	2	1
30.3.2020	Google Scholar	Peppy pals		534	1
30.3.2020	Google Scholar	Emotionell intelligens barn		6 310	1
1.4.2020	Google Scholar	Lapsi ja kaverit	2016 och nyare	8 600	1

## Bilaga 1

13.2.2020	EBSCO host	Stepfamilies AND young children or early childhood	Full text	8	1
13.2.2020	EBSCO host	Imaginary friend AND early childhood or preeschool	Full text	4	1
28.2.2020	ERIC Institute of Education Sciences	Imaginary companions	Full text	6	1
29.2.2020	Julkari	Stöd för barns välmående		94	1

## Applikationens visuella utseende

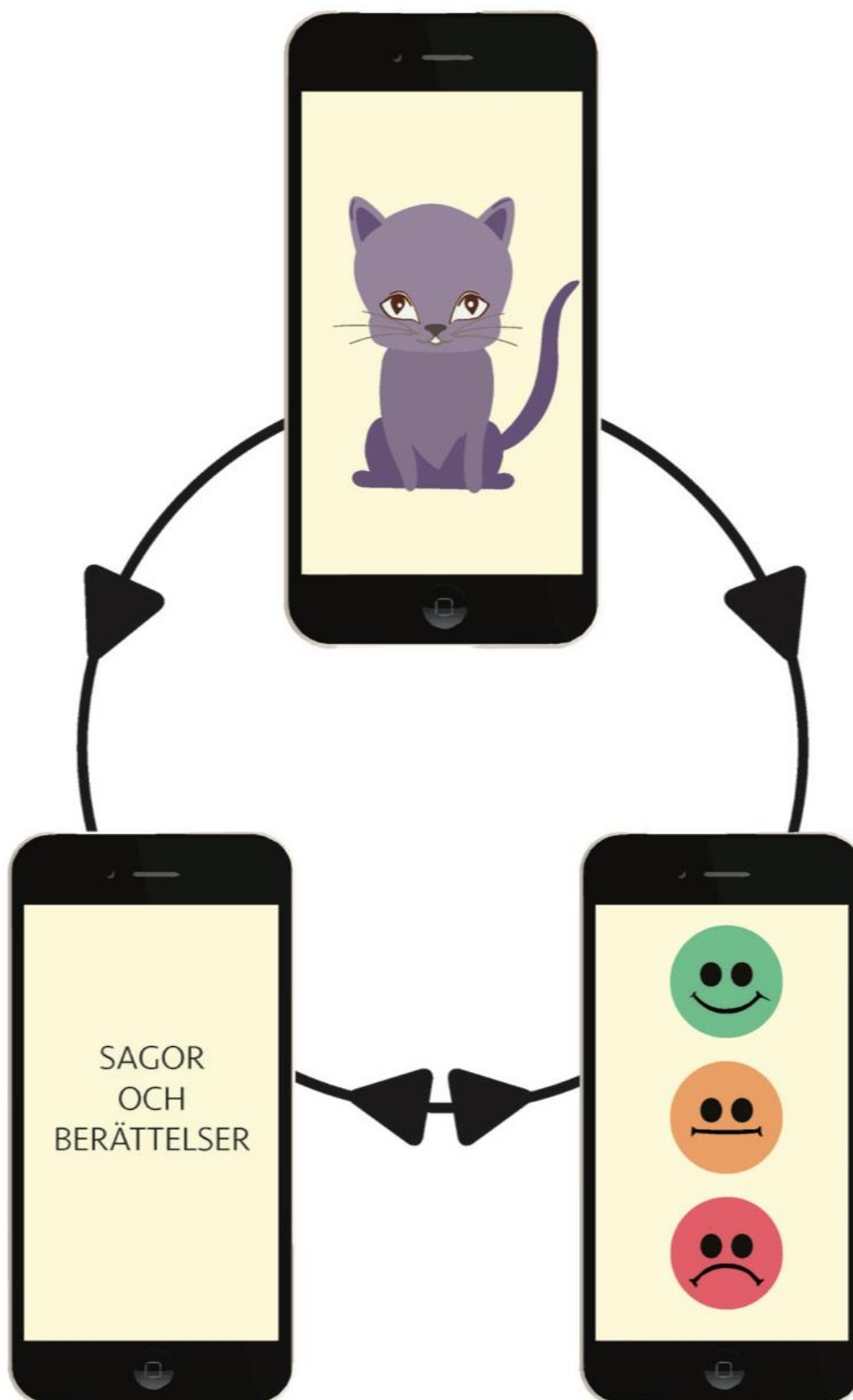


En bild om hur applikationen kunde se ut då man loggar in i applikationen för att välja sin låtsasvän figur.





Applikationen innehåll efter att man valt figuren för sin låtsasvän, detta skulle även fungera som huvudvy i applikationen vid varje inloggning.



Då man loggat in hos sin låtsasvän kan man sedan välja mellan de olika innehållen i applikationen och även göra dem i vilken ordning man själv väljer.