

Skolfrånvaro 2035

Förväntningshorisonter, möjligheter och begränsningar i en tid av digital omdaning

Dr. Adam Palmquist
2025-10-21

1

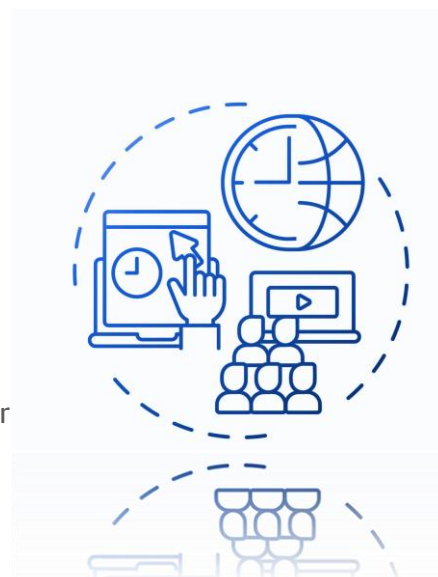
En spekulativ design på teknologi och skolfrånvaro

Syfte:

Att undersöka vad samtidens innovationsforskning kan säga oss om framtidens teknologiska stöd mot skolfrånvaro.

Struktur:

- Tidslinje: 0-3, 3-6 och 7-10 år – möjliga teknologier
- Möjligheter och begränsningar per tidsfönster
- 1-2 case per fönster
- Etiska och systemiska implikationer
- Frågor till fortsatt dialog



2

År: 0-3

'Det som redan knackar på dörren'

3

År: 0-3

Teknologier:

Spelifierade appar och Enklare
chattbotar



4

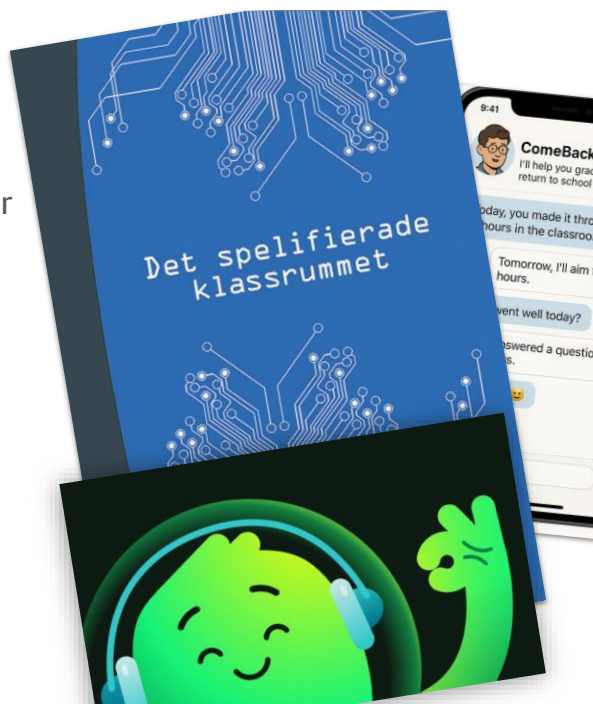
År: 0-3

Teknologier:

Spelifierade appar och enklare chattbotar

✓ Möjligheter

- Låg tröskel för implementering
- Igenkänningsvärde: ex. Game-literacy för elever
- Snabb återkoppling till elevstöd
- Kräver inte omfattande policyändringar



5

År: 0-3

Teknologier: Spelifierade appar och enklare chattbotar



⚠ Begränsningar:

- Svenska Skolpolitiken
- Kräver acceptans i skolmiljön
- Risk för övertro på teknik utan stödstruktur
- Brist på forskningsbaserade ramverk etiska & juridiska
- Svag insyn i hur innovationen 'skalar' dvs. fungerar i särskilda kontexter miljö

6

År: 0-3

Teknologi: Spelifiering

Framgångsfaktorer

Team-baserade mål & gemensamma "quests" stärker social samhörighet

möjliggör kontinuerlig, visuell återkoppling till både elev & mentor utan tung administration.

Gamification fungerar bäst när de integreras i mänskliga stödstrukturer (mentor/kurator/hemskola-dialog).



7

År: 0-3

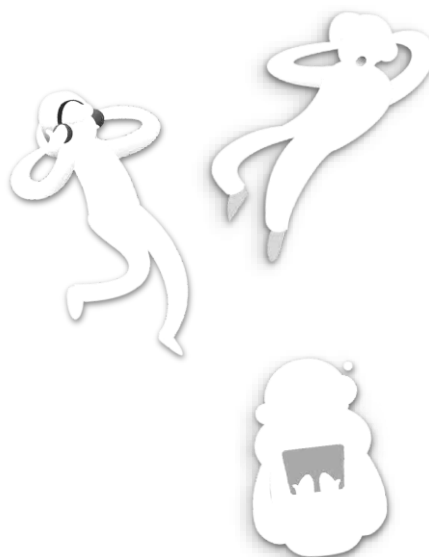
Teknologi: Spelifiering

Problemfaktorer

Förenkling av komplexa orsaker: Spelifiering adresserar symptom (frånvaro) snarare än bakomliggande faktorer (ångest, skolmiljö, hemförhållanden).

Integritetsfrågor: Datainsamling om närvaro kräver tydlig samtyckes- och dataskyddspolicy (GDPR, barns rätt till integritet).

Beroende av skolans digitala mognad: Kräver fungerande IT-infrastruktur och en kultur som accepterar spelifiering som pedagogiskt verktyg.



8

År: 0-3

Teknologi: Chattbotar - stöd för gradvis återgång till skolan

Hjälper elever som varit borta länge att återvända stegvis.

Personlig dagplanering i dialogform ("Idag klarade du 2 timmar i klassrummet! Imorgon siktar vi på 2,5.").

Reflektionsstöd: "Vad gick bra idag? Vad kändes svårt?"

Integreras med mentor och elevhälsoteam som får veckorapport.

✓ **Möjlighet:** Skapar struktur, positiv återkoppling och datadrivet underlag för stödinsatser.

⚠ **Begränsning:** Risk för mekanisk känsla om inte språkmodellen är empatiskt tränad.



9

År: 3-6:
 'Vad
 morgondagen
 bär med sig'

10

År: 3-6

Teknologier:

VR-baserat insatser

&

AI-stöd i elevhälsan



11

År: 3-6

Teknologier: *VR-baserat insatser & AI-stöd i elevhälsan*

✓ Möjligheter

Ökad precision i insatser via datainformerat beslutsstöd

VR kan stödja emotionell återgång för hemmasittare

Stärker samverkan mellan skola, BUP, socialtjänst

Möjlighet till individanpassade insatser



12

År: 3-6

Teknologier: *VR-baserat insatser & AI-stöd i elevhälsan*



⚠Begränsningar:

Kräver samkörning av känslig elevdata

Dyrt, tekniskt avancerat & kräver handledning

Risk att teknik ersätter snarare än stödjer relationer

Höga krav på lärarfortbildning & teknisk kompetens

13

År: 3-6

AI-Mentor (Finland, pilotprojekt)

- AI-verktyg används tillsammans med mänskliga insatser i elevhälsoteam
- Språkmodeller stödjer dialog mellan elever, lärare & kuratorer
- Fokus på etisk & empatisk användning

Kärnidé: Ett holistiskt stödverktyg där GenAI kompletterar, men **inte** ersätter, mänsklig kontakt.



14

År: 3-6

“Back2School XR” (Nederländerna, 2025): Stödja elever med långvarig skolfrånvaro i att gradvis återknyta socialt & emotionellt till skolan.

- Virtuella klassrumsövningar i VR-miljöer
- Handledarsamtal med lärare & mentorer
- Samverkan mellan skola, vård & familj

Kärnidé: Ett holistiskt arbetssätt där XR används som ett verktyg för relationell återkoppling – **inte** som en ersättning för mänsklig kontakt.



15

År 7-10

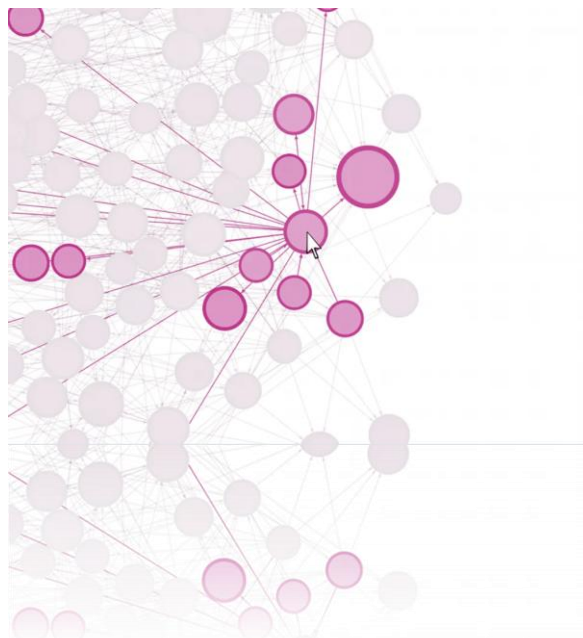
Framtidens Visioner

16

År: 7-10

Teknologier:

*Kontextmedvetna system som
"relationell vävnad"*



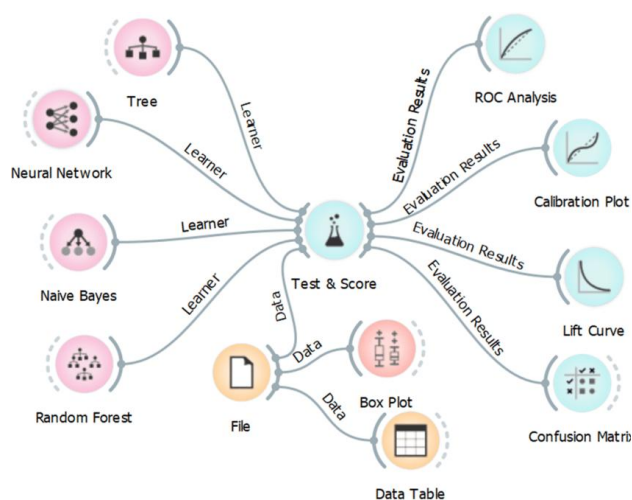
17

År: 7-10

Teknologier: *Kontextmedvetna system som "relationell vävnad"*

✓ Möjligheter

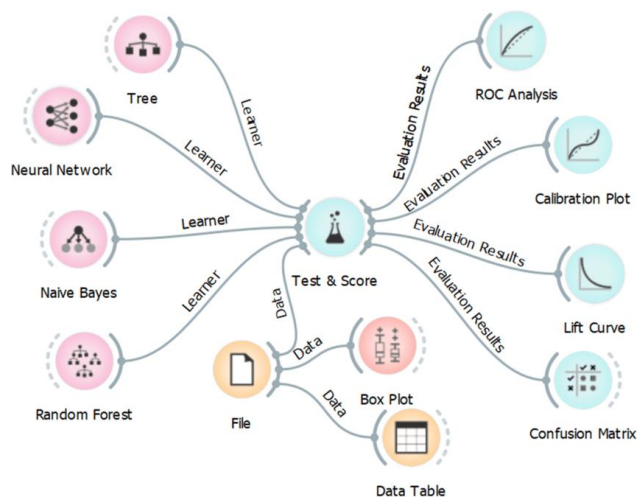
- Följer elevens hela skolresa – inte bara mäter frånvaro
- System som emotionell coach, inte bara informationssystem
- Skolnärvaro som helhetlig välfärdsindikator
- Skolor designade för relationellt stöd



18

År: 7-10

Teknologier: *Kontextmedvetna system som "relationell vävnad"*



⚠ Begränsningar:

- Etiska & juridiska gränsdragningar
fortfarande oklara
- Risk för teknikberoende & minskad
mänsklig interaktion
- Kräver långsiktig policy, infrastruktur
& finansiering
- Potentiell förstärkning av digitala
klyftor

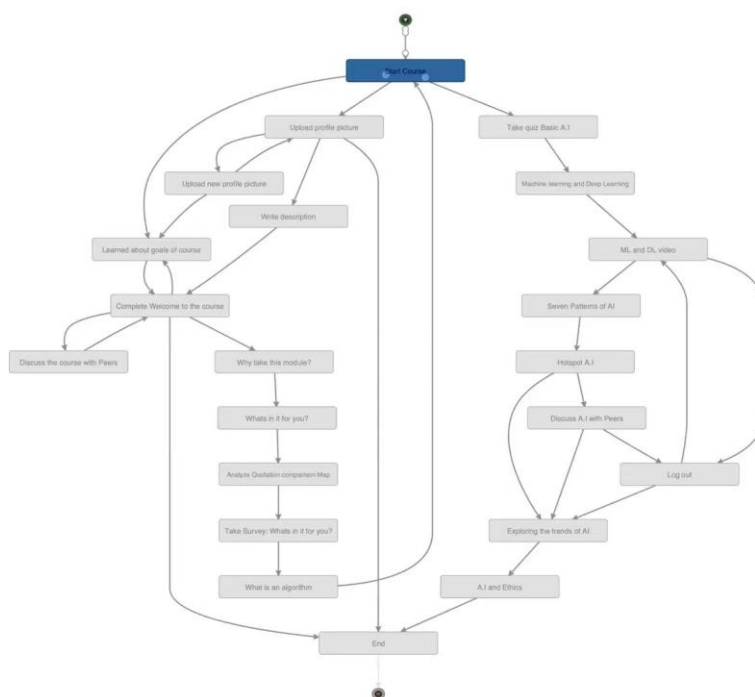
19

År: 7-10

Teknologier:

Educational Process

Mining - *DISCO*



20

**Men vill vi verkligen
ha det så här?**

21

Reflektion & Diskussion

22

Reflektion & Diskussion

Vad bör vi sträva mot – vad bör vi undvika – när vi designar och utvecklar framtidens teknologier för att förhindra problematisk skolfrånvaro?

23



Reflektion & Diskussion

- *Hur behåller vi det relationella i det digitala?*
- *Vilka etiska vägval behöver vi ta ställning till idag?*
- *Hur förbereder vi skolor, elever och beslutsfattare på förändring?*
- *Hur kan forskning, praktik och policy samverka?*

24



Q&A