SVERIGES RIKSDAG

Motion till riksdagen 2026/27:2517

av Liza-Maria Norlin (KD)

Programmering i förskoleklass

Förslag till riksdagsbeslut

Riksdagen ställer sig bakom det som anförs i motionen om att arbeta för att göra det möjligt att redan i förskoleklass introducera grundläggande programmeringsidéer och logiskt tänkande för barn på ett lekfullt och visuellt sätt och tillkännager detta för regeringen.

Motivering

Sverige befinner sig i en tid där digitalisering och teknisk utveckling påverkar i stort sett alla delar av samhället. För att ge barn goda förutsättningar att förstå och verka i ett allt mer digitalt samhälle behöver intresset för teknik, problemlösning och logiskt tänkande stimuleras redan i tidig ålder.

Förskoleklassen utgör en viktig brygga mellan förskolan och grundskolan. Redan idag arbetar verksamheten med matematiska begrepp, mönster, former, riktning, problemlösning och utforskande arbetssätt. Dessa områden har tydliga kopplingar till grundläggande programmeringsidéer såsom att följa instruktioner, identifiera mönster, tänka stegvis och lösa problem på ett strukturerat sätt.

En introduktion till programmering i förskoleklass ska inte innebära traditionell datorprogrammering eller ökad skärmtid. I stället handlar det om att på ett lekfullt, pedagogiskt och åldersanpassat sätt introducera barn till logiskt tänkande och sekvensering genom exempelvis lekar, spel, berättelser, robotar och visuella verktyg. Detta kan stärka barnens förmåga att resonera, samarbeta och utveckla ett kreativt problemlösande.

Tidiga insatser kan också bidra till att väcka ett intresse för teknik och naturvetenskap hos fler barn, inte minst bland grupper som i dag är underrepresenterade inom tekniska utbildningar och yrken. Genom att ge alla barn en grundläggande förståelse för hur digitala system fungerar stärks även deras digitala kompetens och möjligheter att delta aktivt i framtidens samhälle.

Mot denna bakgrund bör regeringen verka för att göra det möjligt för barn att redan i förskoleklass introduceras till grundläggande programmeringsidéer och logiskt tänkande på ett lekfullt och visuellt sätt.

Liza-Maria Norlin (KD)