

Examensarbete 1

Grundnivå 2

Datorspel som verktyg för engelsk språkutveckling

En litteraturstudie

Video-games as a tool for English language learning

Författare: Josephine Gyllenstein

Handledare: Marcia Markus

Examinator: Jonathan White/David Gray

Ämne/huvudområde: Pedagogiskt arbete/engelska

Kurskod: PG2050

Poäng: 15hp

Examinationsdatum: 2017-01-15

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Nej

Sammanfattning

Syftet med litteraturstudien är att undersöka hur elevers språkliga förmåga påverkas i mötet med datorspel och hur lärare kan arbeta effektivt med datorspel i undervisningssyfte. Litteraturstudien är systematiskt utförd vilket innebär att den baserar sig på data från studier som blivit genomförda av andra forskare. Lärare bör planera sin undervisning utifrån elevers intressen för att bidra till en ökad motivation i klassrummen. Forskningsteori hävdar att detta skulle kunna ske med hjälp av datorspel som elever visat stort intresse för. Resultat visar att den digitala tekniken slog igenom under 1980-talet och att användningen av digitala verktyg ökat radikalt sedan dess. De föräldrar som föddes under 1980-talet har blivit uppväxta i ett samhälle där digitala verktyg har varit en del av vardagen. Föräldrar har därför blivit en av de grundläggande faktorerna till hur nästkommande generation valt att se på digitala verktyg och använda dem i sin vardag. Enligt Vygotskijs teorier är sociala interaktioner den grundläggande faktorn till att utveckling och lärande sker. Detta innebär att digitala verktyg som datorspel kan bidra till att elever utvecklar sin språkliga förmåga i engelska. Föräldrar och elever har visat positiva inställningar till datorspel medan lärare förmedlar en känsla av ovisshet. Lärare ställer sig kritiska till datoranvändning i undervisningssyfte för att det är tidskrävande och tillhör populärkulturen. En generell slutsats kan konstatera att barns inre motivation och språkliga förmåga ökar med hjälp av datorspel. Däremot kan ingen specifik slutsats fastslås på grund av det forskningsbehov ämnet ställs inför.

Nyckelord: *IKT, digitala verktyg, datorspel, språkutveckling, engelskundervisning, fritidsspråk*

Innehållsförteckning

1. Inledning	3
1.1 Syfte och frågeställning.....	3
2. Bakgrund	4
2.1 Språk i formella och informella miljöer	4
2.2 IKT - informations- och kommunikationsteknik	4
2.2.1 Språkutveckling via datorspel	5
2.4 Lärare – nyckel till motivation	6
3. Teoretiskt perspektiv	6
3.1 Vygotskij - sociokulturellt perspektiv	7
4. Metod	7
4.1 Studiens design.....	7
4.2 Etiska aspekter.....	8
4.3 Datainsamling.....	8
4.3.1 Sökord	8
4.3.2 Databas	8
4.4 Urval.....	9
4.5 Dataanalys	9
5. Resultat	10
5.1 Presentation och beskrivning av utvalda data	10
5.2 Användning av digital teknik	11
5.3 Effekter av datoranvändning	11
5.5 Lärares undervisning	11
6. Diskussion	12
6.1 Metoddiskussion.....	12
6.1.1 Studiens begränsningar	12
6.2 Resultatdiskussion.....	12
6.2.1 Hur kan elevers språkliga förmåga i engelska utvecklas i informella miljöer?	13
6.2.2 På vilka sätt kan fritidsspråk i informella miljöer påverka elevers motivation till fortsatt språkinläring i formella miljöer?	14
6.2.3 Hur tillgodoser läraren elevernas intresse på fritiden, i engelskundervisningen? ...	14
6.2.4 Sammanfattning	15
7. Slutsats	15
7.1 Förslag till fortsatta studier	16
Referenser	17
Bilagor	19

1. Inledning

Forskning visar att datorspel kan främja elevers utveckling och lärande samt ge elever en ökad motivation till undervisning. Trots detta vågar väldigt få lärare använda datorspel i sin undervisning eftersom det är en del av dagens populärkultur (Fast, 2008, s. 132). I engelskundervisning kan datorer gynna elevers språkutveckling genom att eleverna redan på sin fritid har varit aktiva vid datorer. Detta har bidragit till att de lärt sig grundläggande språkkunskaper i engelska (Gee, 2007, s. 139). Elever möter språket via datorer eftersom det är ett globalt språk som används för att kommunicera runt om i världen. Dessutom är det på grund av språkets spridning det blir väsentligt för elever att ägna sig åt att utvecklas i just engelska (Skolverket, 2016a, s. 34). Vygotskijs (1978) sociokulturella syn stärker betydelsen av att använda de sorters datorspel där barn interagerar med andra individer. Interaktion är enligt Vygotskij byggstenen för att utveckla och lära sig något (Säljö, 2010, s. 183).

I de styrdokument som lärare bör följa i sin planering av undervisning framhävs vikten av att skolan bör bemöta varje enskild individ utifrån deras förutsättningar och förkunskaper (Skolverket, 2016a, s. 8). För att göra detta behöver lärare skapa en varierad undervisning där elever får ta del av både sociala och kulturella aspekter (s. 10). Detta bör även göras för att ge elever chans till att medverka i ett globalt sammanhang där språk inte bör ses som en svårighet. Lärare bör sträva efter att utveckla individer som är genuint intresserade och nyfikna (Skolverket, 2016a, s. 9). Därför kan det vara angenämt att använda datorspel för språkutveckling i engelska då elever tenderar att ha ett intresse för datorspel redan innan de möter skolans verksamhet (Fast, 2008, s. 114). Dessutom antyder Skolverket (2016a) att elever behöver lära sig språk för att kommunicera därför blir det viktigt att lärare använder arbetsformer som gör elever motiverade (s. 9).

Under min verksamhetsförlagda utbildning har jag mött elever vars intresse är datorspel. Däremot har min inställning till datorspel alltid varit negativ på grund av det våld som förekommer i många spel. När jag läste Gee (2007) väcktes min nyfikenhet kring barns utveckling när de använder datorspel. Vad har fått elever att känna sig motiverade till att använda datorspel? Och på vilka sätt har datorspel påverkat deras utveckling? Hur skulle lärare kunna arbeta med datorspel för att väcka elevers intresse för undervisning? Gee (2007) kom att bli min inspirationskälla och utifrån ovanstående frågor växte problemformuleringar fram för att kunna genomföra en systematisk litteraturstudie.

1.1 Syfte och frågeställning

Syftet med denna litteraturstudie är att ta reda på vad forskning säger om hur elevers språkliga förmåga och motivation i engelska kan utvecklas med hjälp av datorspel.

- *Hur kan elevers språkliga förmåga i engelska utvecklas i informella miljöer?*
- *På vilka sätt kan fritidsspråk i informella miljöer påverka elevers motivation till fortsatt språkinläring i formella miljöer?*
- *Hur tillgodoser läraren elevernas intresse på fritiden, i engelskundervisningen?*

2. Bakgrund

I detta avsnitt presenteras hur informations- och kommunikationsteknik (IKT) växt fram och haft betydelse för skolans undervisning samt hur elevers engelskkunskaper kan utvecklas i informella miljöer med hjälp av datorspel. Det redogörs också för hur lärare kan använda datorer i undervisningssyfte för att utveckla ökad motivation hos elever i ämnet engelska.

2.1 Språk i formella och informella miljöer

Språkutveckling är något som sker i både formella¹ och informella² miljöer vilket innebär att det krävs ett samarbete mellan skola och hem. Skolverket (2016a) understryker att lärare bör utgå från varje enskild individ. Därför behöver lärare och skola vara medvetna om vilka förutsättningar som råder vad gäller den miljö eleven befinner sig i på fritiden. Däremot framgår det att hemmen skall vara den huvudsakliga miljön där barn lär sig grundläggande kunskaper (s. 9).

Den informella miljön är där den grundläggande språkutvecklingen sker genom att barn möter språk- och kommunikationsformer via tv-apparater, datorer, telefoner, affischer och symboler (Fast, 2008, s. 38). Genom formella miljöer så som förskola eller informella miljöer så som lekplatser interagerar barn med andra individer vilket också påverkar deras språkutveckling där de får möta andra språk, begrepp och intryck (Pinter, 2006, s. 30).

2.2 IKT - informations- och kommunikationsteknik

IKT är en förkortning som används för begreppet informations- och kommunikationsteknik som innebär digitala verktyg. I dagens samhälle har IKT blivit allt mer aktuellt eftersom teknologin utvecklas konstant. Detta har bland annat medfört att skolor i undervisningssyfte har börjat använda allt fler surfplattor och datorer för att utveckla elevers kompetens med hjälp av digitala verktyg (Häkkinen & Kankaanranta, 2011, s. 206).

IKT med dess innebörd har blivit omtalat och kritiserat av flera forskare som antyder att digitala verktyg kan hindra elever från att utvecklas. Kriticismen har uppstått trots att digitala verktyg visat sig vara effektiva för elevers kunskapsutveckling. Däremot skiljer sig den positiva effekten runt om i världen (Häkkinen & Kankaanranta, 2011, s. 206, 207). Enligt Jenkins (2006) som genomfört studier kring populärkultur, bör datorspel ses som ett mindre effektivt verktyg då upplevelser och erfarenheter barn samlar från datorspel inte bevaras i deras minnen. Andra studier visar däremot att teknologin som växt fram i dagens samhälle kan ge barn chansen att kliva in i en virtuell värld där de kan bli aktiverade och inspirerade till fortsatt lärande (Häkkinen & Kankaanranta, 2011, s. 209).

Barn samlar in kunskaper även i informella miljöer därför blir det ytterst viktigt att se vad hemmet för varje enskild individ kan erbjuda dem. I vissa hem kan föräldrar erbjuda sina barn teknik som datorer medan andra föräldrar inte har samma förutsättningar att förse sina barn med sådant. Däremot kan skolans verksamhet skapa jämlikhet genom att ge alla elever chans att arbeta med digitala verktyg i skolan. Detta anses vara en fördel då elever ges samma förutsättningar, trots de förutsättningar som råder i hemmet, till att lära sig datorkunskap men också språkkunskap (Häkkinen & Kankaanranta, 2011, s. 207). De föräldrar som har haft förutsättningen till att förse sina barn med datorer etcetera har upptäckt att deras barn har utvecklat kunskap om både alfabet och språk samt skapat en bättre motorisk förmåga och reaktionsförmåga (Fast, 2008, s. 95).

¹ Skolans undervisning

² Fritidsmiljö så som hem, samhälle, affärer

2.2.1 Språkutveckling via datorspel

En dator är ett digitalt verktyg som kan användas till att utveckla kunskaper på olika sätt, exempelvis genom att spela spel. Datorspel kan spelas individuellt eller gemensamt därmed interagerar spelarna ständigt med andra människor för att ta sig vidare i spelet. Detta innebär att de socialiserar sig och samspejar med människor runt om i världen (Häkkinen & Kankaanranta, 2011, s. 210, 211). När barn använder datorspel möts de av utmaningar och behöver klara dem för att bli bättre i spelet. Trots de utmaningar som existerar i datorspel tycks barn ändå finna motivation till att fortsätta spela dem (Fast, 2008, s. 114). Den motivation som barn utvecklar för spel är antingen inre eller yttre motivation. Den inre motivationen ger barn drivkraften att fortsätta spela för sin egen framgång och utveckla ytterligare kunskaper (Ryan & Deci, 2000, s. 56). Den yttre motivationen skiljer sig på så vis för att drivkraften uppstår när individen blir belönad eller uppmärksammas (2000, s. 60).

Gee (2007) har studerat hur elevers kunskaper kan utvecklas via datorspel och detta har han gjort genom att sätta sig in i den virtuella världen som han aldrig tidigare mött (s. 2). För att kunna hantera och förstå spelets regler och språk behöver barn skapa förståelse för den kontext som ingår i spelets värld och detta görs bäst genom att placera sig i den miljö där kontexten ingår. Barn har däremot en förmåga att börja spela ett spel direkt utan att ha någon information om kontexten som ges via medföljande instruktioner. På så sätt utvecklar barn en förförståelse om vad spelet handlar om för att sedan kunna förstå instruktionerna bättre (Gee, 2007, s. 98). Det finns en rad olika spel i världen därav förekommer det många kontexter som barn behöver lära sig i mötet med nya spel. Barn behöver lära sig spelets kontexter för att kunna förhålla sig till och kommunicera med andra individer. De behöver främst lära sig vad olika rörelser och symboler innebär men också vad förkortningar i form av olika kodsystém kan innebära (Gee 2007, s. 18).

Gee (2007) hävdar att spel ofta är utformade till att vara komplicerade, svåra och tidskrävande för att motivera barn att spela mer. Ett spel som är enkelt kan närmare bestämt bidra till att barn får en känsla av att det inte är värdefullt att fortsätta spela (s. 3). Därför har de flesta spel blivit utformade så att barn behöver lära sig regler och metoder för att ta sig vidare mot de mål som finns framför dem (s. 88). Författaren hävdar däremot att det är viktigt att spelen är utformade med belöningar vid lyckade eller misslyckade försök för att barnen skall vilja fortsätta spela (s. 58). Spelens mål ser olika ut beroende på var i spelet du befinner dig, ofta handlar det om olika nivåer där spelare ökar i nivå för varje prestation och belöning som ges. För att öka i nivå krävs övning och färdighet, varje nivå kräver olika färdigheter vilket gör att spelare alltid har något att sträva efter (Fast, 2008, s. 113). Precis som Vygotskijs (1978) proximalszonsteori handlar spel om att utmanas för att få ökad motivation. Det handlar även om vad en spelare kan göra på egen hand men också vad medspelare behöver hjälpa till med (Gee, 2007, s. 69).

När barn spelar datorspel aktiverar de flera delar av intellektet vilket bidrar till att utveckling och lärande sker (Gee, 2007, s. 220). Författaren sammanfattar trettiosex inlärningsprinciper vilka speglar hur barn samlar in kunskaper via datorspel samt hur lärare kan använda datorspel i undervisningssyfte. Följningsvis presenteras vissa inlärningsprinciper kortfattat. De trettiosex inlärningsprinciperna tar upp att barn lär sig att tänka kritiskt och hantera stress. Samtidigt utvecklar de sina identiteter då de får skapa fiktiva karaktär efter eget tycke. Barnen ges även chans att öva sitt tålamod och bli risktagande individer (Gee, 2007, s. 221, 222). Barn engagerar sig och blir motiverade till att lära sig nya saker eftersom de ständigt utmanas för att öka i spelets nivå (s. 223). Barn får möta olika kontexter därav lär de sig hur olika genrer fungerar samt vilket språkbruk som används i olika situationer (s. 224). Detta bidrar till att deras ordförråd utvecklas inom olika språk men också inom olika genrer (s. 221). När barn stöter på vissa problem kan det krävas hjälp från deras medspelare vilket innebär att de behöver socialisera sig därav får de kunskap om sociala och kulturella

skillnader (s. 226, 227). Barn får möta individer från olika delar av världen därför används engelska som ett globalt språk för att kunna förstå varandra. Barn utvecklar därmed grundläggande språkkunskaper i engelska genom att använda vardagsnära begrepp. När barn använder engelska som fritidsspråk i samband med datorspel ökar elevernas motivation till att lära sig engelska i skolans undervisning. Detta för att de redan har utvecklat baskunskaper och intresse för engelska genom deras motivationsrika fritidsmiljö (Gee, 2007, s. 139). Barnen är medvetna om att de behöver det engelska språket för att kunna fortsätta spela och interagera med andra spelare. Detta innebär att den inre motivationen för engelskundervisning ökar för att deras individuella förmåga att kommunicera skall bli bättre (Ryan & Deci, 2000, s. 56).

2.4 Lärare – nyckel till motivation

Elevers attityd till språk varierar, mestadels på grund av den bakgrund och förutsättning de har gentemot språk i sitt hem. Vissa barn kommer från en mångsidig språkmiljö där de har stött på flera språk, exempelvis genom att föräldrarna talar olika språk. När barn växer upp med flera språk kan det bidra till att deras motivation för språkämnerna ökar, men också när barn flyttar i tidig ålder då de behöver lära sig ett nytt språk för att kunna socialisera sig och samverka med sina medmänniskor (Pinter, 2006, s. 36, 37). Däremot förekommer det flertalet elever som inte har motivation till att lära sig ett nytt språk i skolan, därför blir lärare kärnan till att utveckla motivation hos elever. När elever inte har motivation eller erfarenhet i ämnet engelska behöver läraren arbeta med det eleverna redan kan, det vill säga det som elever mött i informella miljöer (Pinter, 2006, s. 31). Engelska är ett språk som används globalt vilket gör det till ett av de viktigaste språken att lära sig. Även om det specifika samhället inte använder engelska dagligen behöver lärare visa ett genuint intresse för att påverka elevernas motivation till språkutveckling inför deras framtida sociala möten (Pinter, 2006, s. 36).

En motivationsrik miljö är det allra viktigaste en lärare kan bidra med, lärare behöver skapa en klassrumsmiljö där olika hjälpmedel kan kopplas samman med det engelska språket. Läraren behöver planera in aktiviteter som kan kopplas till elevers informella miljö, detta kan ske genom att använda sång eller spel vilket kan bidra till att elever stimuleras och motiveras (Pinter, 2006, s. 37). Enligt Granath och Vannestål (2008) är lärare av den äldre generationen inte uppvuxna med digitala verktyg. Därför känner de en viss oro över att införa digitala verktyg i klassrummen eftersom de inte har någon kunskap om hur verktygen skall användas (s. 128).

Den nya generationen har växt upp i ett digitalt samhälle vilket innebär att de har kunskap om hur datorer används (Granath & Vannestål, 2008, s. 128). Häkkinen och Kankaanranta (2011) uttrycker att lärare behöver utbildas i datorkunskap och hur datorer kan främja elevers utveckling och lärande eftersom det är en teknologi elever är genuint intresserade av (s. 208, 209). Lärare behöver bli introducerade, lära sig hantera verktygen på ett värdefullt sätt och som ett stöd i undervisningen (Granath & Vannestål, 2008, s. 128).

Lärare kan använda datorer ämnesintegrerat och som ett digitalt stöd i sin undervisning för att väcka motivation hos elever (Häkkinen & Kankaanranta, 2011, s. 206). När lärarna har utvecklat en trygghet i att använda digitala verktyg kan lärarna plötsligt lämna den traditionella undervisningen och skapa en ny klassrumsmiljö som utgår från dagens individer (Granath & Vannestål, 2008, s. 131). Däremot krävs det att lärare stödjer sig på den forskning som finns inom datoranvändning i undervisningssyfte för att kunna använda datorer på ett sätt som gynnar elevers utveckling och lärande (Häkkinen & Kankaanranta, 2011, s. 215).

3. Teoretiskt perspektiv

I detta avsnitt presenteras den teoretiska bakgrund som denna litteraturstudie vilar på. Vygotskijs teori om utveckling och lärande ur ett sociokulturellt perspektiv är ett underlag och

ett stöd i analys och diskussion av studiens resultat. Ur ett sociokulturellt perspektiv anses utveckling och lärande vara processer som endast uppstår i sociala sammanhang.

3.1 Vygotskij - sociokulturellt perspektiv

Vygotskij, rysk pedagog och filosof, lade fokus på hur omgivningen kan påverka individer till utveckling och lärande ur ett sociokulturellt perspektiv (Säljö, 2010, s. 137, 183). Lärande är ett begrepp som kommer med en rad olika betydelser beroende på vem som använder begreppet eftersom alla individer har olika syn på hur lärande sker (Säljö, 2010, s. 138). Utveckling och lärande är enligt Vygotskij (1978) något som sker både individuellt och gemensamt där fokus ligger på den sociala interaktionen (Säljö, 2010, s. 183).

Inom det sociokulturella perspektivet är följande begrepp centrala för att förklara processen för utveckling och lärande – ”[m]ediering, [a]ppropriering, den närmaste utvecklingszonen och scaffolding” (Säljö, 2010, s. 185, 190, 191, 192).

Den närmaste utvecklingszonen innebär att individer ständigt utvecklas genom sociala interaktioner, även om en individ har lärt sig något kan individen alltid lära sig mer (Säljö, 2010, s. 191). I vissa situationer krävs det däremot scaffolding, det vill säga stöd och hjälp från andra individer eller verktyg för att kunna fortsätta i sin utvecklingsprocess (Säljö 2010, s. 192).

När ett barn växt upp och samlat kunskaper i informella miljöer krävs appropriering, vilket innebär att barn interagerar med erfarna individer i formella miljöer för att fortsätta utvecklas (Säljö, 2010, s. 190, 191). Alla sociala interaktioner som uppstår kallas för mediering, vilket inkluderar alla kommunikationsformer som till exempel symboler, begrepp och tankar. Genom tankar sker det främsta lärandet eftersom språk används för att tänka, det är först när vi tänker som vi utvecklar förståelse som i sin tur kan leda till lärande (Säljö, 2010, s. 184, 185). Vygotskij (1978) belyser däremot i sin teori att språk ständigt utvecklas, exempelvis genom teknologin som visat på att kommunikation kan ske genom bilder därför är det viktigt att alltid uppdateras om vilka kommunikationsformer som kan bidra till utveckling och lärande (Säljö, 2010, s. 188).

4. Metod

I detta avsnitt presenteras studiens uppbyggnad samt hur urval och bortfall bidragit till utvalda data. Avsnittet behandlar också hur studien vilar på trovärdiga resultat där insamlade data blivit läst, tolkat och analyserat.

4.1 Studiens design

Utformning och metod för detta examensarbete är en systematisk litteraturstudie vilket innebär att litteratur har blivit sökt, läst, tolkad och analyserad på ett systematiskt sätt. Denna process krävs för att ta reda på om litteraturen är vetenskapligt baserad och tillräckligt trovärdig för att användas i en litteraturstudie. För att kunna studera ett ämne behöver området redan varit forskat kring tillräckligt för att det skall finnas trovärdiga data inom ämnesområdet (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 26, 27).

En litteraturstudie behöver en omfattande metodbeskrivning vilket innebär att metodavsnittet tydligt beskriver hur insamlade data har hanterats och systematiskt granskats (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 28). En litteraturstudie genomförs ofta i utbildningssyfte för att bidra till en ökad evidensbas på olika arbetsmarknader där mottagare kan ta del av studier som bevisar eller motbevisar för vilka vetenskapliga metoder som kan fungera i praktiken (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 17, 18, 19). För att kunna basera sig på ett resultat på arbetsmarknaden krävs dock flera studier inom samma område som genom resultat bevisar att något är tillräckligt undersökt och beprövat (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 22, 23).

4.2 Etiska aspekter

När en systematisk litteraturstudie genomförs är det viktigt att kontinuerligt förhålla sig till etiska aspekter, detta görs genom att följa Vetenskapsrådets (2002) forskningsetiska principer. Vetenskapsrådets (2002) forskningsetiska principer bygger på att insamlade data som valts ut har blivit granskade och godkända på marknaden. Det innebär även att data som används i litteraturstudien håller sig inom ramen för det ämnesområdet som studeras (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 69, 70).

När etiska övervägande görs ökar validitet och reliabilitet i en studie. Detta innebär att tidigare studier är värdefulla, trovärdiga och lämpliga för respektive ämnesområde. När en litteraturstudie genomförs baseras dataanalysen på andra studier därav bör insamlade data vara av hög validitet och reliabilitet. Om litteraturstudien inte bygger på trovärdig forskning kan den inte heller upprätthålla en god validitet och reliabilitet (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 103, 105). Det är däremot viktigt att poängtera att det resultat som förmedlas i denna litteraturstudie endast kan utgöra ett av flera resultat (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 22, 23).

4.3 Datainsamling

Nedan redogörs den metod som använts för att samla in data. Detta redovisas i form av två avsnitt *sökord* och *databas* som tar upp hur olika sökord växt fram och vilka databaser som använts.

4.3.1 Sökord

Sökord är den grundläggande faktorn till att genomföra en bra studie eftersom alla sökord behöver vara relevanta för studiens syfte och innehåll (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 78). När sökord bildas utifrån syftesformuleringen bidrar detta till studiens evidensbas (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 72). I denna studie genomfördes en sökning baserad på PICOC-metoden där sökord anpassas och formas efter studiens frågeställning och syfte (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 70, 71). PICOC är en förkortning som står för ”**P**opulation (Vem), **I**ntervention (Vad), **C**ontrol (Kontrollgrupp), **O**utcome (Utfall eller Resultat: Vad ska uppnås, förbättras, påverkas), **C**ontext (Sammanhang)” (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 71). PICOC-metoden ger en tydlig ram för hur sökorden skall formas däremot behövs justeringar för att göra den relevant till den aktuella studien (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 70).

I denna studie har PICOC korrigerats utifrån relevans. PIOC växte istället fram som metod då kontrollgrupp inte var lämplig för den aktuella litteraturstudien. Via olika grundfrågor (se *bilaga 1*) växte ett flertal sökord fram däremot var endast följande sökord användbara - *formell, informell, engelskinläring, fritidsaktiviteter, engelska, grundskola, datorspel, filmer, språk, IT, PISA, Computer Games, Second Language Learning, English Second Language, Elementary School Students, Children, Elementary Education*³.

4.3.2 Databas

Vid sökning av data till denna litteraturstudie valdes databaser ut med hjälp av en bibliotekarie från Högskolan Dalarna. Information gavs om hur en sökning kan se ut och vilka databaser som är relevanta för ämnesområdet. I sökprocessen var *ERIC, Google Scholar, Skolverket* och manuella sökningarna användbara. För full presentation av sökprocessen se *bilaga 2*. Nedan följer en kortfattad presentation av de databaser som har använts.

Google Scholar – en databas där dokument delas oavsett om de har blivit granskade, därför blir det ytterst viktigt att vara källkritisk och granska innehållets trovärdighet (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 78).

ERIC – en databas som ofta används inom pedagogiska studier i utbildningssyfte (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 75). I databasen går det att välja *thesaurus* som hjälper

³ Notera att vissa sökord har kombinerats med varandra eller med hjälp av symboler. Se *bilaga 2* för sökutfall.

skribenten att kombinera sökord med begreppen *and*, *or* och *not* som kan bidra till ett relevant utfall (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 78, 79).

Skolverket – en myndighetsbaserad hemsida som granskats av flertalet aktörer. Hemsidan publicerar enbart dokument som har kopplingar till skolans verksamhet. Myndigheten granskar olika studier, resultat och dokument för att se om de är tillförlitliga och baserar sig på källor som är säkra (Skolverket, 2016b).

4.4 Urval

När sökningar sker manuellt eller i databaser krävs en motivering till de val som görs. Det är viktigt att förklara och motivera kopplingen mellan den utvalda data och den aktuella studiens ämnesområde (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 82). För att göra detta krävs flera urval genom att läsa, tolka och analysera texter för att söka relevans gentemot studiens syftesformulering (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 83).

I denna studie har sökningar genomförts i databaser varav vissa sökord har sökts med begränsningar så som tidsintervall och peer-reviewed (granskade). När sökningar gjorts påträffas ett utfall, varav viss litteratur inte kommer att vara relevant. För att välja relevant litteratur krävs urval. I urval ett lästes och tolkades sammanfattningar som valdes utifrån relevanta titlar. Detta följdes av urval två där de irrelevanta texterna plockades bort. Till sist genomfördes urval tre där fulltexten lästes för att se till innehållets relevans och trovärdighet. De dokument som valdes bort eller valdes ut i denna litteraturstudie baserade sig på ålder respektive årskurs, ämnesområde och tidsintervall. För full presentation av urvalsprocessen, se *bilaga 2*.

4.5 Dataanalys

En litteraturstudie är en form av kvalitativ studie vilket innebär att skribenten använder systematik i sin dataanalys det vill säga i sin analys av litteratur (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 146). Dessutom är en innehållsanalys mest relevant för en litteraturstudie. Det innebär att skribenten analyserar, tolkar, fördelar och organiserar information på ett systematiskt sätt (Eriksson Barajas et al., 2013, s. 147).

I det sista steget av urvalsprocessen analyserades de insamlade studierna med strävan att finna kopplingar till litteraturstudiens huvudsakliga syftes- och problemformulering. Utgångspunkten i analysen var frågor som formulerats (se *bilaga 3*) för att fånga upp vikten av trovärdighet och relevans. Efteråt analyserades texterna genom att läsa, sortera och kategorisera innehållet utifrån olika områden i denna litteraturstudie, detta för att finna samband mellan datainnehåll och studiens innehåll.

5. Resultat

I detta avsnitt redovisas den insamlade data som valts ut. I avsnittet presenteras texterna som blivit lästa, tolkade och analyserade. Avsnittet redogör för elevers användning av digital teknik, hur digital teknik påverkar deras språkutveckling samt hur lärare anpassar undervisningen utifrån elevers informella möten.

5.1 Presentation och beskrivning av utvalda data

I nedanstående tabell presenteras den data som valts ut vid litteratursökningen. I tabellen lyfts väsentliga aspekter upp för att ge överblick om vad som skall presenteras i kommande analys.

Tabell 1 – innehållspresentation

Författare År, Land	Metod Dokument	Område	Deltagare⁴
Alexanderson, K., & Davidsson, P. 2014, Sverige.	En kvalitativ och kvantitativ panelstudie i en rapport.	Barns IT-användning och lärares undervisning integrerat med IT.	466 lärare som undervisar och föräldrar till 364 elever mellan 6–16 år.
Skolverket. 2015, Sverige.	Kvantitativ och kvalitativ studie i en rapport.	IT-användning med koppling till PISA-undersökning.	Svenska 15 åringar ⁵ .
Agebäck, A-K. 2010, Sverige.	En kvantitativ studie i en rapport.	Hur barn använder och påverkas av IKT i informell miljö.	1195 föräldrar till barn mellan 2–16 år.
Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. 2010, Sverige.	En kvantitativ pilotstudie i en artikel som ingår i en rapport.	Fritidsengelska genom IT-användning.	139 elever från årskurs 5.
Sundqvist, P., & Olin-Scheller, C. 2015, Sverige.	En kvalitativ studie i en artikel som ingår i en tidskrift.	Engelsklärares undervisning baserad på elevers möten i informell miljö.	14 engelsklärare som undervisar högstadiet – gymnasiet.
Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. 2014, Sverige.	En kvantitativ pilotstudie som redovisas i en artikel.	Språkutveckling via digitala verktyg i informell miljö.	112 barn i årskurs 4 mellan 10–11 år.

⁴ Notera att alla deltagare tas med i tabell 1 – innehållspresentation. Förskoleklass - årskurs 5 är de enda deltagarna som valts ut i denna litteraturstudie.

⁵ I PISA-undersökningen 2012 deltog flertalet länder men i den aktuella rapporten diskuteras endast svenska 15-åringar.

5.2 Användning av digital teknik

Digital teknik har inte varit användbart i tidigare generationer. Faktum är att den digitala tekniken inte slog igenom förrän senare tidsskede. Däremot har det blivit en populär vardagsaktivitet i dagens samhälle vilket har bidragit till att föräldrar gärna vill förse sina barn med datorer, mobiltelefoner etcetera (Alexanderson & Davidsson, 2014, s. 12; Agebäck, 2010, s. 27, 29). Alexanderson och Davidsson (2014) hävdar att användning av digital teknik växer radikalt bland yngre barn. I studien framgår det att mobiltelefoner är mest populära bland elvaåringar, men också bland sexåringar där nästan hälften av alla sexåringar använder mobiltelefoner. Även surfplattor är populära bland barnen, däremot verkar användning av mobiltelefon öka medan surfplattor minskar i samband med barns åldersutveckling (s. 11, 12).

Alexanderson och Davidsson (2014) hävdar att barn i förskoleklass till årskurs tre använder datorer flitigt för att spela spel. 82 procent av sexåringar spelar datorspel, när dessa barn blivit elva år har procenten ökat till 98 procent (s. 33). I förskoleklass har barn blivit introducerade till och aktiva framför datorer och i årskurs två har barnen blivit dagliga konsumenter (Alexanderson & Davidsson, 2014, s. 9, 10; Agebäck, 2010, s. 27). Agebäck (2010) antyder att föräldrar födda under 1980-talet var med när digital teknik slog igenom vilket kan ha bidragit till att digital teknik blivit en naturlig del i deras vardag (s. 27, 29). Agebäck (2010) hävdar att 74 procent av yngre barn har tillgång till en egen dator i hemmet (s. 30). Alexanderson och Davidsson (2014) redovisar att 71 procent av barn i mellanstadiet har en egen dator. Författarna poängterar även att siffran ökar vid barns åldersutveckling (s. 11).

5.3 Effekter av datoranvändning

Skolverket (2015) påstår att elever har varit försenade eller skolkat flera timmar på grund av datorspel vilket kan ha bidragit till sämre PISA-resultat 2012. Författarna betonar däremot att det inte förekommer några bevis och att inga generella slutsatser kan dras (s. 1, 2, 3, 4). Sundqvist och Sylvén (2010) hävdar däremot att nationella prov i engelska visat att elever som når målen är de som har spenderat mest tid åt fritidsengelska med hjälp av datorspel. Författarna poängterar att datorspel har bidragit till att elevers motivation och intresse för språk ökat betydligt mycket (s. 191, 192, 193).

Sundqvist och Sylvén (2010) hävdar att barn i första hand stöter på engelska i möten med datorspel, följt av tv-apparaten (s. 191, 192). Sundqvist och Sylvén (2014) förmedlar senare att barn främst stöter på engelska via tv-apparater, detta följt av datorspel (s. 10). Både Agebäck (2010) och Alexanderson och Davidsson (2014) förmedlar däremot att den mest attraktiva aktiviteten är datorspel där barn kan kommunicera med både vänner och okända (Agebäck, 2010, s. 29; Alexanderson & Davidsson, 2014, s. 33, 37).

Agebäck (2010) poängterar att föräldrar haft positiva inställningar till datorer och spel dessvärre med viss oro för beroendeframkallning. Författaren uttrycker däremot att föräldrar upptäckt att deras barn utvecklat fantasier och att barnens kommunikativa förmåga förbättrats. Barnen ges chans att forma begrepp och via olika program ges de chans att utveckla sin läsförståelse och lära sig att räkna (s. 27, 28).

5.5 Lärares undervisning

Alexanderson och Davidsson (2014) påstår att nästan hälften av alla lärare för förskoleklass till årskurs tre försöker anpassa sin undervisning efter elevernas fritidsmiljö (s. 59). Enligt Skolverket (2015) bör fortbildning för lärare i digitala verktyg prioriteras högre. Rapporten belyser vikten av att lärare skall kunna använda digitala verktyg på rätt sätt för att det skall gynna elevernas kunskapsutveckling (s. 4). Alexanderson och Davidsson (2014) hävdar att flera lärare har uppgett att de helst använder datorer bara till planering och dokumentation än i sin undervisning på grund av bristande kunskaper. Författarna förmedlar även hur lärares

användning av digitala verktyg har ökat radikalt mellan åren 2011 och 2014. Däremot uppger många lärare i studien att digitala verktyg är tidskrävande (s. 55, 56, 57).

Enligt Skolverket (2015) är det viktigt att lärare undervisar elever med hjälp av datorer för att elever bör lära sig hur de kan förhålla sig kritisk till den information som sprids på internet (s. 4). I Sundqvist och Olin-Schellers (2015) studie uppger lärare att deras undervisning med hjälp av datorer bidragit till att elever utvecklat kunskaper om hur de kan arbeta mer källkritiskt (s. 64). Författarna hävdar även att lärare som har använt datorer i sin undervisning har upptäckt vilken jämlikhet som skapats mellan elever och lärare kunskapsmässigt (s. 66). Dessutom påpekar Alexanderson och Davidsson (2014) att lärare upptäckt att digitala verktyg bidragit till ett ökat intresse hos elever gentemot skolan och dess undervisning (s. 57).

6. Diskussion

I detta avsnitt diskuteras och analyseras metod och resultat. I avsnittet presenteras litteraturstudiens begränsningar och avslutningsvis knyts alla delar ihop för en analys.

6.1 Metoddiskussion

Nedan redogörs de begränsningar och etiska aspekter som påträffats. Avsnittet behandlar studiens tidsbegränsning, tillgångar och motgångar.

6.1.1 Studiens begränsningar

I denna litteraturstudie har skribenten tagit hänsyn till de forskningsetiska principerna. Detta innebär att enbart relevant forskning har blivit utvald, där forskning har varit en tillförlitlig bakgrund och källa. Under studien har ett schema på cirka tio veckor blivit följt vilket innebär att tidsramen inte varit omfattande. Att genomföra en studie på cirka tio veckor innebär att det också förekommer begränsningar vilka kan komma att ha betydelse för studiens resultat och slutsats.

Eftersom digitala verktyg så som datorer slog igenom stort under 1980–2000 talet har detta blivit en begränsning för den databassökning som genomförts. Databassökningen visade att ämnesområdet inte blivit tillräckligt forskat kring. Det utfall som har påträffats i samband med sökningen har däremot varit relevant för skolans förskoleklass till årskurs tre. Många utfall kunde även kopplas till mellanstadiets första år, vilket skribenten finner relevant då ämnet engelska är mer aktuellt i mellanstadiet. Att resultatet också bygger på mellanstadiet lyfter litteraturstudiens reliabilitet och validitet. Detta för att barns utveckling mellan lågstadiet fram till mellanstadiet är poängvärt. Hur förändras datoranvändningen mellan skolans första år och senare år? Och hur har det bidragit till barnens språkutveckling i engelska? I studien tas även föräldrarnas synpunkter med, detta för att minderåriga barn inte får delta i studier utan målsmans tillåtelse. Dessutom är föräldrar delaktiga i sina barns utveckling därför kan föräldrarnas åsikter komma att spela stor roll i forskning kring ämnesområdet.

6.2 Resultatdiskussion

Nedan diskuteras och analyseras det dataresultat som påträffats mot den bakgrund som denna litteraturstudie bygger på. Innehållet presenteras med hjälp av de problemformuleringar som litteraturstudien syftar till att besvara.

- *Hur kan elevers språkliga förmåga i engelska utvecklas i informella miljöer?*
- *På vilka sätt kan fritidsspråk i informella miljöer påverka elevers motivation till fortsatt språkinlärning i formella miljöer?*

- *Hur tillgodoser läraren elevernas intresse på fritiden, i engelskundervisningen?*

6.2.1 Hur kan elevers språkliga förmåga i engelska utvecklas i informella miljöer?

Fast (2008) har en teori om att barns grundläggande språkkunskaper utvecklas i möte med tv-apparater, datorer och telefoner (s. 38). Samtidigt hävdar andra forskare att digitala verktyg hämmar barns kunskapsutveckling (Häkkinen & Kankaanranta, 2011, s. 207, 209). Vygotskij (1978) understryker däremot att alla sociala interaktioner bidrar till utveckling och lärande (Säljö, 2010, s. 183). I Agebäcks (2010) studie framgår det att föräldrar som haft benägenheten att förse sina barn med digitala verktyg, upptäckt att deras barn utvecklats. Föräldrar har upptäckt att deras barns fantasifulla intellekt utvecklats och att barnen via program på datorn kan ges chans till att utveckla läsförståelse men också räkna matematik (s. 27, 28). Även Fast (2008) förmedlar att föräldrar upptäckt vissa utvecklingspotentialer hos barnen, de exempel som ges är barnens språkförmåga, motoriska förmåga och reaktionsförmåga (s. 95).

Resultat visar att barn mellan sex och elva års ålder använder mobiltelefoner, surfplattor och datorer flitigt. Det framgår också att mobiltelefoner och datorer ökar jämsides med barnens åldersutveckling, medan surfplattor minskar (Alexanderson & Davidsson, 2014, s. 11, 12, 33). Dessutom visar Agebäcks (2010) studie att barn som blivit tilldelade datorer i hemmet mellan 6–10 år utgör 74 procent (s. 30). Samtidigt visar en annan studie att barn mellan 11–13 år utgörs av 71 procent, varav en procentuell ökning för varje åldersutveckling (Alexanderson & Davidsson, 2014, s. 11). Häkkinen och Kankaanranta (2011) förmedlar att de förutsättningar som råder i hemmen spelar roll för vilka barn som ges tillgång till digitala verktyg (s. 206). Här finner jag tvetydighet i resultat och teori, enligt forskningsteori beror tillgången av digitala verktyg på de förutsättningar som råder i hemmen samtidigt förmedlar forskning att nästan hundra procent i olika åldersgrupper har dessa tillgångarna. Resultatet baserar sig på deltagarna i den aktuella studien, därför kan inga specifika slutsatser dras om att alla barn i dessa åldrar i Sverige har dessa förutsättningar.

I Agebäck (2010) och Alexanderson och Davidsson (2014) redovisas att barn introduceras och börjar använda datorer i förskoleklass samtidigt följs detta av att barnen redan i årskurs två blivit dagliga konsumenter av datorer. Författarna hävdar fortsättningsvis att barns användning av digitala verktyg har ökat baserat på den nya generationen (Alexanderson & Davidsson, 2014, s. 9, 10, 12; Agebäck, 2010, s. 27, 29). Det redovisas att föräldrar födda under 1980-talet medverkade när digital teknik slog igenom, vilket bidragit till att dessa familjer automatiskt sett digitala verktyg som en del av vardagen (Agebäck, 2010, s. 27, 29). Det kan vara relevant för skolan att sätta sin prägel och utgå från barnens ökade digital-användning. Kan lärare införa inslag av digitala verktyg i sin undervisning blir det mer tydligt att barn kan utveckla sina kunskaper med hjälp av datorer.

Sundqvist och Sylvén (2010) framhäver i sin studie att barn främst stöter på det engelska språket via datorspel (s. 191, 192). Samma författare genomför en ny studie år 2014 som visar att tv-apparaten är den digitala teknik som tillför mest fritidsengelska (Sundqvist & Sylvén, 2014, s. 10). Oavsett var engelska språket stöts på mest är datorspel den mest attraktiva aktiviteten. Detta påstår Agebäck (2010, s. 29) och Alexanderson och Davidsson (2014, s. 33, 37) i sina forskningsartiklar. Även om Sundqvist och Sylvén (2010, 2014) hävdar olika resultat i sina studier, blir det ytterst viktigt att se till årtalen då studierna genomfördes. Kan det vara så att utveckling och förändring har skett under dessa årtal? Oavsett bör vi se till det resultat som visas i Agebäck (2010) och Alexanderson och Davidsson (2014) studie. I studierna framgår det att oavsett var barnen stöter på fritidsengelska är datorspel den mest intressanta aktiviteten.

Genom datorspel kan barn utveckla språkkunskaper genom att de får delta i olika kontexter, där olika kommunikationsformer används (Gee, 2007, s. 98). Bland annat i datorspel där barn behöver lära sig ett gemensamt språk, engelska, för att kommunicera med andra spelare runt om i världen (Gee, 2007, s. 18). Gee (2007) påpekar att när språket används utvecklar eleverna grundläggande språkkunskaper i engelska eftersom de behöver samtala och förstå varandra (s. 139). Författaren kopplar an till Vygotskijs (1978) teori om den närmaste utvecklingszonen. Enligt Vygotskij (1978) handlar den närmaste utvecklingszonen om att socialisera sig för att utvecklas och lära (Säljö, 2010, s. 191). Innebär detta därmed att barnen lär sig något via datorspel? Forskningsteori och studiernas resultat visar att barn använder datorer för att samtala, därmed bör elever alltså lära sig via datorer och datorspel.

6.2.2 På vilka sätt kan fritidsspråk i informella miljöer påverka elevers motivation till fortsatt språkinläring i formella miljöer?

I forskningsteori förmedlas att barn utmanas via datorspel men att barnen ändå vill fortsätta spela trots svårigheter (Fast, 2008, s. 114). Enligt Gee (2007) framgår det att utmaningarna existerar för att motivera barn till att fortsätta spela. När barn utmanas blir barn nämligen intresserade av att försöka nå de mål och belöningar som komma skall (s. 3, 58). Enligt Ryan och Deci (2000) utvecklar barn en yttre motivation när de genomför något som de sedan kan belönas för vid lyckade försök (s. 60). I Agebäcks (2010) studie hävdar deltagande föräldrar att de är positiva till datorspel på grund av att barnen kan ges chans att utveckla flera kunskaper. Föräldrarna hävdar däremot att datorspel har bidragit med en negativ effekt såväl, den beroendeframkallande effekten (s. 28). Studier visar ett samband mellan det Gee (2007) och Agebäck (2010) tar upp angående utmaningar och den negativa effekten. Utmaningar leder till att spelen blir tidskrävande för barn, vilket i sin tur kan bidra till att barnen vill spela allt mer vilket avslutningsvis kan orsaka ett beroende.

Det förekommer däremot positiva aspekter såväl, exempelvis framhäver Gee (2007) att barn konstant övar engelska via datorspel vilket bidrar till att barnen får en ökad motivation till att lära sig mer engelska i skolan (s. 139). Samtidigt framhäver Sundqvist och Sylvén (2010) i sin studie att barn som spenderat mest tid på datorspel är de som klarat målen för nationella prov i engelska. Författarna poängterar även att fritidsspråk via datorspel bidragit till att barns motivation och intresse för språkstudier ökat radikalt (s. 191, 192, 193). Detta kan kopplas till Ryan och Deci (2000) som hävdar att barns inre motivation uppstår och ökar när barnen prövas och behöver utveckla sina individuella förmågor för att kunna lyckas (s. 56).

Skolverket (2015) utreder och hävdar i sin rapport att digitala användningar generellt har bidragit till att Sveriges PISA-resultat 2012 blivit sämre. Författarna tar upp att det resulterat i sämre skolresultat i flera ämnen samt att det förekommit allt mer skolkning eller förseningar bland elever. De lyfter däremot fram att rapporten inte har tillräckliga bevis för att dra några slutsatser (s. 1, 3, 4). Trots att bevisen inte är tillräckliga för att fastställa något bör lärare se till den radikala ökningen som skett bland barns datoranvändning. Kan lärare införa undervisning med hjälp av datorer som kan bidra till att elever finner mer motivation till att gå i skolan?

6.2.3 Hur tillgodoser läraren elevernas intresse på fritiden, i engelskundervisningen?

I skolans läroplan förmedlas vikten av att lärare bör undervisa utifrån elevernas förutsättningar och behov. Skolans undervisning skall även präglas av elevers fritidsintressen för att kunna skapa en bra lärandemiljö för eleverna. Dessutom bör lärare planera all undervisning med varierade arbetsformer för att utveckla elevers motivation och intresse (Skolverket, 2016b, s. 8, 9). För att stimulera och motivera elever till utvecklade engelskkunskaper behöver lärare skapa en motivationsrik miljö (Pinter, 2006, s. 37). Även Fast (2008) påpekar att lärare kan bidra till språkutveckling i engelska genom att använda

datorer som barn redan har ett intresse för (s. 114). Lärare för förskoleklass till årskurs tre uppger att de försöker anpassa sin undervisning utifrån elevernas fritidsmiljö (Alexanderson & Davidsson, 2014, s. 59). Detta förstärks av Vygotskijs (1978) teori om att barn lär sig kunskaper i både informella och formella miljöer. I den formella miljön krävs däremot apropriering det vill säga att lärare för vidare relevanta kunskaper till eleverna utifrån deras förkunskaper (Säljö, 2010, s. 190, 191).

Grantah och Vannestål (2008) förmedlar att lärare av den äldre generationen är osäkra på hur de skall gå tillväga för att använda de digitala verktygen. Författarna förmedlar att den äldre generationen inte har blivit uppväxta i ett digitalt samhälle. Därför har de inte samma kunskaper om hur datorer skall användas på ett lärorikt sätt (s. 128). Dessutom tydliggörs detta i Alexanderson och Davidssons (2014) studie där lärare anser att både kunskap och tid är bristande faktorer som bidrar till att de inte använder datorer i sin undervisning. Författarna hävdar dock att det skett en radikal ökning av datoranvändning i undervisningssyfte mellan 2011 och 2014 (s. 55, 56, 57).

Enligt Häkkinen och Kankaanranta (2011) bör lärare använda och stödja sig på digitala verktyg i sin undervisning för att väcka motivation hos elever. Författarna understryker vikten av att lärarna stödjer sig på forskning och är säkra på hur verktygen skall användas (s. 206, 215). Även Skolverket (2015) i sin rapport lyfter denna aspekt och förmedlar att fortbildning för lärare bör öka och prioriteras för att lärare skall kunna använda verktyg på ett sätt som kan bidra till elevers utveckling och lärande (s. 4). Vidare hävdar Granath och Vannestål (2008) att lärares trygghet kommer att förstärkas om de lär sig hur de skall hantera de digitala verktygen. Detta innebär att lärarna kommer att våga använda och hantera digitala verktyg på ett sätt som bidrar till att de kan gå utanför den traditionella undervisningen (s. 128, 131).

6.2.4 Sammanfattning

Avslutningsvis går det att dra många paralleller mellan litteraturstudiens olika avsnitt. Inledningsvis framhävs de forskningsrön som antyder att datorspel inte kan påverka elever positivt. Samtidigt förstärks de positiva teorier kring datorspel och barn språkutveckling med hjälp av bland annat andra forskare men också med hjälp av genomförda studier kring ämnesområdet. I resultatavsnittet går det tydligt att se hur flertalet föräldrar och lärare blivit positivt överraskade av barns datoranvändning. Således framgår det att föräldrar upptäckt att deras barn utvecklat sin språkliga förmåga, däremot uppger föräldrarna en viss oro för en beroendeframkallande effekt. I forskningsteori framgår en rädsla även bland lärare, denna rädsla är dock gentemot deras ovisshet kring populärkultur och datorer. Genom Vygotskijs (1978) teorier bör däremot alla sociala sammanhang ses som lärorika tillfällen, därmed bör barns datorspelande utveckla deras intellekt.

7. Slutsats

Syftet med denna litteraturstudie var att ta reda på vad forskning förmedlade om hur elevers språkliga förmåga och motivation i engelska kunde utvecklas med hjälp av datorspel.

På grund av de begränsningar som förmedlats i litteraturstudien bör fler studier kring ämnesområdet genomföras innan det går att fastställa litteraturstudiens slutsats. Den språkliga förmågan i engelska utvecklas via datorspel. Detta grundas av det forskningsresultat som framkommer i denna litteraturstudie. Resultat och forskning förmedlar att engelska är det mest använda språket i den fiktiva världen, vilket gör att barn i samband med spel övar språkliga kunskaper. Att Skolverket (2015) förmedlat dåliga PISA-resultat från 2012 innebär inte att de digitala verktygen har försämrat elevers kunskaper. Detta för att inga bevis från Skolverket kan medges.

Att tiden inte räcker till för lärare är ett faktum som gör sig synlig i många situationer. Det vore önskvärt med mer forskning för att undersöka kopplingen mellan digitala verktyg

och tidsbrist. Vidare hade mer forskning som inkluderat resultat om verksamhetens prioritering av fortbildning för lärare varit intressant.

7.1 Förslag till fortsatta studier

Denna litteraturstudie kräver fler studier för att kunna bevisa eller motbevisa det resultat som redovisas. Att genomföra ytterligare studier kan innebära ett högre evidensvärde, där fortsatta studier kan bidra till fastställda slutsatser. I fortsatta studier kommer en empirisk studie att genomföras där skribenten baserar sig på denna litteraturstudie. Utgångspunkten kommer att vara, i vilka sammanhang elever stöter på det engelska språket och vilka digitala verktyg som bidrar med mest fritidsengelska. Fokus kommer också att vara hur möten i informella miljöer skiljer flickor och pojkar åt. Den empiriska studien kommer även att undersöka lärarperspektivet som varit en forskningsfråga i denna litteraturstudie.

Referenser

- Agebäck, A-K. (2010). Små barn och stora barn – hur ser deras medievardag egentligen ut? I M, K. Ekström (red.). *Unga konsumenter – utsatta och kapabla*. (2011). Karlstad: Konsumentverket (s. 25–35).
Tillgänglig: <http://hb.diva-portal.org/smash/get/diva2:883898/FULLTEXT01> (Hämtad: 2016-11-14).
- Alexanderson, K. & Davidsson, P. (2014). *Eleverna och Internet 2014*. (1:1 uppl.). Stockholm (s. 5–60). Tillgänglig: https://www.iis.se/docs/Eleverna_och_internet-2014.pdf (Hämtad: 2016-11-14)
- Eriksson Barajas, K., Forsberg, C. & Wengström, Y. (2013). *Systematiska litteraturstudier i utbildningsvetenskap. Vägledning vid examensarbete och vetenskapliga artiklar*. (1:1 uppl.). Stockholm: Natur & Kultur.
- Fast, C. (2008). *Literacy – i familj, förskola och skola*. (1:5. uppl.). Lund: Studentlitteratur AB.
- Gee, J., P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. (1 [rev. and upd.] ed.). New York: Palgrave Macmillan.
- Granath, S. & Estling Vannestål, M. (2008). IT I språkundervisningen i teori och praktik. I S. Granath, B. Bihl, & E. Wennö (red.). *Fönster mot språk och litteratur*. (s. 125–149). Karlstad: Centrum för språk och litteraturredaktik. Tillgänglig: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:139323/FULLTEXT01.pdf> (Hämtad: 2017-01-12)
- Häkkinen, P. & Kankaanranta, M. (2011). Undervisningsteknologi – möjligheter och motstånd.
I S-E. Hansén & L. Forsman (red.). *Allmändidaktik – vetenskap för lärare*. (1:1 uppl., s. 205–216). Lund: Studentlitteratur AB.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Pinter, A. (2006). *Teaching Young Language Learners*. (1 ed.). Oxford: Oxford University Press.
- Ryan, R., M. & Deci, E., L. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*. Contemporary Educational Psychology. Vol. 25, Issue 1. (pp. 54–67). Academic Press. Tillgänglig: <https://mmrg.pbworks.com/f/Ryan,+Deci+00.pdf> (Hämtad: 2017-01-12)
- Skolverket. (2016b). *Det här gör Skolverket*. Stockholm: Skolverket.
Tillgänglig: <http://www.skolverket.se/om-skolverket/det-har-gor-skolverket-1.61165>
- Skolverket. (2015). *Fokus på IT-användning och elevresultat i PISA 2012 (nr. 3 sep. 2015. s. 1–4)*. Tillgänglig: <http://www.skolverket.se/publikationer?id=3504> (Hämtad: 2016-12-01).

- Skolverket. (2016a). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011 – reviderad 2016* (1 uppl.). Mölnlycke: Elanders Sverige AB.
- Sundqvist, P & Olin-Scheller, C. (2015). Engelska på fritiden och engelska i skolan – en omöjlig ekvation? I *Educare - Vetenskapliga skrifter 2015:1* (s. 53–71). Malmö: Malmö högskola. Tillgänglig: <http://www.mah.se/upload/FAKULTETER/LS/Publikationer/EDUCARE/Educare%202015.1%20MUEP.pdf> (Hämtad: 2016-11-17).
- Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. (2010). Fritidsspråk i femman - framtidens studenter formas. I A. Ylikiiskilä & M. Westman (red.). *Språk för framtiden. Rapport från ASLA:s höstsymposium 2010*. Uppsala: ASLA svenska föreningen för tillämpad språkvetenskap (s.186–198). Tillgänglig: http://www.lenabostrom.se/files/1184_1.pdf (Hämtad: 2016-11-14).
- Sundqvist, P., & Sylvén, L. K. (2014). *Language-related computer use: Focus on young L2 English learners in Sweden*. ReCALL. Vol. 26, Issue. 1. (pp. 3–20). Tillgänglig: <https://www.cambridge.org/core/journals/recall/article/language-related-computer-use-focus-on-young-l2-english-learners-in-sweden/254E2562978AFFBF98CC812368E766F7> (Hämtad: 2016-11-15).
- Säljö, R. (2010). Den lärande människan – teoretiska traditioner. I U., P. Lundgren, R. Säljö & C. Liberg (red.). *Lärande, skola, bildning – grundbok för lärare*. (1:3 uppl., s. 137–194). Stockholm: Natur & Kultur.
- Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Stockholm: Vetenskapsrådet.
- Vygotsky, L., S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Bilagor

Bilaga 1

Tabell A. *PIOC-metod*

Metod	Grundfråga	Studiens fokus	Sökord
P	Vem/vilka	Elever i årskurs F-3	Grundskolan, Elementary School Students, Children,
I	Vad	Datorspel i undervisning	Datorspel, filmer, IT, språk, formell, engelskinläring, språk
O	Resultat/utfall	Språkutveckling och motivation i ämnet engelska	Formell, informell, engelskinläring, engelska, språk, datorspel, IT, Second Language Learning, English Second Language
C	Sammanhang	Fritidsmiljö och skolmiljö	formell, informell, fritidsaktiviteter, grundskolan, Elementary Education

Bilaga 2

Tabell B. *Databassökning*

Databas	Sökord	Begränsningar	Utfall (träffar)	Urval 1 (sammanfattning)	Urval 2 (bortfall)	Urval 3 (fulltext)	Utvalda data
							Motivering
Google Scholar	formell, engelskinläring informell,		11	5	3	2	En motsvarade inte studiens begränsningar. En valdes ut: Sundqvist, P., & Sylvé, L. K., (2010).
	"fritidsaktiviteter" "engelska" "grundskola" "datorspel" "filmer" "språk"		16	5	4	1	Agebäck, A-K., (2010).
	"secondary language" "english" "elementary school" "digital tools"		20	1	0	1	Motsvarade inte studiens syfte.
	"elevernas" "it-användning" "dator" "statistik"	2010–2016	130	2	2	0	Motsvarade inte studiens etiska aspekter.
	"vygotskij" "sociokulturell teori" "datorspel"	2010–2016	54	1	1	0	Motsvarade inte studiens begränsningar.
ERIC thesaurus	"Computer Games" OR "Second Language Learning" OR "English Second Language" AND "Elementary School Students" OR "Children" OR "Elementary Education"	2010-2016 Peer reviewed	1583	1	0	1	Sundqvist, P., & Sylvé, L. K., (2014).
	"Computers"AND "Technology Education" OR "Technology Integration" OR "Technology Uses in Education" AND "Elementary School Students" OR "Children"AND "English Second Language"	Peer reviewed 2010-2016	12	1	1	0	Motsvarade inte studiens begränsningar.
Skolverket	IT, PISA		15	1	0	1	Skolverket, (2015).
	Språkundervisning, IT		13	1	0	1	Motsvarade inte studiens begränsningar.

Tabell C. *Manuella sökningar*

Manuell sökning	Sökord	Utfall (träffar)	Urval 1 (sammanfat tning)	Urval 2 (bortfall)	Urval 3 (fulltext)	Motivering
Worldcat	Kankaanranta, M. (2007). Digital games and new literacies.	7	0	0	0	Fann inte den sökta titeln.
Högskolan Dalarna <i>Bibliotekskatalog</i>	Jenkins, H. (2006). <i>Convergence Culture: Where Old and New Media Collide</i>	30371	1	1	1	Bortvald på grund av upprepning i forskningslitteratur.
Google Scholar	Sundqvist, P & Olin-Scheller, C. Engelska på fritiden och engelska i skolan – en omöjlig ekvation?	1	1	0	1	Sundqvist, P., & Olin-Scheller, C., (2015)
IIS, <i>Internetstatistik</i>	Eleverna och internet	14	1	0	1	Alexanderson, K., & Davidsson, P., (2014).

Bilaga 3

Tabell D. Relevansbedömning av utvalda data

	Frågor	Ja	Nej
1	Är syftet beskrivet i studien?		
2	Är studiens metod beskriven?		
3	Framgår studiens validitet och reliabilitet?		
4	Är källan pålitlig – har den blivit granskad?		
5	Är grundskolans årskurs F-3 i fokus?		
6	Är lärares undervisning med hjälp av IKT i fokus?		
7	Talar författarna om IT eller IKT?		
8	Handlar studien om språkutveckling eller språkundervisning?		
9	Talar författarna om datorspel i informell respektive formell miljö?		
10	Är studien relevant för min litteraturstudie?		
11	Kan studiens innehåll bidra med information till resultatavsnittet?		
12	Finns det en röd tråd genomgående i studien?		
13	Har den påvisat trovärdiga resultat?		