



HÖGSKOLAN  
DALARNA

## Examensarbete för ämneslärarexamen

Grundnivå

### Vad spelar det för roll?

---

#### En studie om spel som redskap i ämnet Moderna språk

*What does it matter? A study of games as tools in modern language teaching*

Författare: Madeleine Aderhold  
Handledare: Anneli Fjordevik  
Examinator: Maren Eckart  
Ämne/huvudområde: Pedagogiskt arbete  
Kurskod: GPG22K  
Poäng: 15 hp  
Examinationsdatum: 12.01.2022

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

**Abstract:**

Syftet med detta arbets undersökning är att fördjupa kunskapen om hur, när och varför spel används i (modern) språkundervisning samt hur spel påverkar elevernas lärande. I studien analyserades och diskuterades befintliga hypoteser kring spel som inlärningsredskap i jämförelse med insamlad data av en digital enkätundersökning av 24 språklärare och deras attityder till spelets användning under deras lektioner. Resultatet visar bland annat att spel positivt kan påverka den kommunikativa förmågan och öka elevernas intresse att lära sig språket och aktivt delta i undervisningen. Facit av undersökningen är att spelets användningsområden är mångfaldiga och att för en lyckad inlärningsseffekt kräver spel planering, målsättning och transparens.

**Nyckelord:**

Spel; kommunikativ förmåga; lärandeteori; enkät, undervisning, språk, tyska, moderna språk, ungdomar, redskap, sociokulturell

## Innehåll

1. Inledning.....	4
2. Bakgrund .....	5
2.1 Begreppsförklaring och skolans läro- och ämnesplaner .....	5
2.1.1 Begrepp: lek och spel .....	5
2.1.2 Ämnesplan och läroplaner.....	6
2.2 Lärandeteori och leksaker .....	8
2.2.1 Sociokulturellt perspektiv .....	8
2.2.2 Leksaker som redskap .....	8
2.3 Tidigare forskning .....	9
2.3.1 Tidigare forskning om lek och spel.....	9
2.3.2 Tidigare forskning om lärandemetodiken, lyckokänslor och motivation .....	10
2.3.3 Tidigare forskning om ungdomars lärandeprocesser .....	11
2.3.4 Tidigare forskning om kooperativt lärande.....	13
3. Metod .....	14
3.1 Metodval.....	14
3.2 Urval.....	14
3.3 Utformning och genomförande av enkäten.....	15
3.3 Kritik .....	15
3.4 Kvalitetskriterierna.....	15
3.4.1 Reliabilitet .....	15
3.4.2 Validitet.....	16
3.4.3 Generaliserbarhet .....	16
3.5 Etiska aspekter.....	16
4. Enkät: Resultatanalys och -diskussion .....	17
5. Diskussion, slutsatser och vidare forskning .....	25
5.1 Metoddiskussion och slutsatser .....	25
5.1.1 Metoddiskussion.....	25
5.1.2 Slutsatser och avslutande diskussion.....	27
5.2 Aktuellt forskningsintresse och fördjupande forskning .....	28
5.2.1 Aktuell forskning och exkurs: studentarbeten.....	28
5.2.2 Fördjupande forskning .....	29
6 Referenslista .....	30
Bilagor.....	33

# 1. Inledning

”Dödlig tystnad: Publiken lyssnade med öronen på helspänn på musiken. Plötsligt var det tyst. Och exakt i det ögonblicket omkom en person”.<sup>1</sup> Det som låter som ett utdrag ur en klassisk kriminalroman är i verkligheten ett spel. Spelet heter *Black Stories* av Holger Bösch. Spelet är mycket populärt i Tyskland, det får mer och mer internationell uppmärksamhet och det är relativt enkelt att spela. En person läser högt en eller två korta meningar från ett illustrerat spelkort som beskriver en konstig (oftast) dödlig händelse och de andra medspelarna får ställa frågor för att lösa det mystiska olycksfallet. Frågorna måste vara slutna frågor och bara uppläsaren vet gåtans lösning som står på spelkortets baksida. *Black Stories* har många bra egenskaper: Det är kommunikativt och spännande, det tar inte mycket plats och inte mycket tid. Vem som helst kan spela och frågorna behöver inte vara särskilt komplexa. Kort sagt är spelet ett väldigt lämpligt medel att motivera tonåringar till att delta i språkundervisningen.

Att spela spel under lektionstiden är ett viktigt och spännande forskningstema. Barnen lär sig genom lek och många vuxna tycker om att spela på sin fritid. Spel kan skapa glädje och föra samman människor. Spel kan vara tävlingsrika, utmanande och roliga. Spel har fasta ramar och regler som är kända och ofta lika i hela världen. Spel handlar om språk och spel kräver någon form av kommunikation. Med det sagt uppkom frågan: Hur mycket spel finns det egentligen i skolan?

Mitt examensarbete är en undersökning om hur, när och på vilket sätt spel används i språkundervisningen. Särskilt fokus ligger på spelets förbindelse till en allsidig kommunikativ förmåga som enligt skolans ämnesplan är syftet med moderna språk som ett avsnitt ur syftesformuleringen visar:

Eleverna ska ges möjlighet att, genom språkanvändning i funktionella och meningsfulla sammanhang, utveckla en allsidig kommunikativ förmåga. Denna förmåga innefattar dels reception, som innebär att förstå talat och skrivet målspråk, dels produktion och interaktion, som innebär att formulera sig och samspela med andra i tal och skrift samt att anpassa sitt språk till olika situationer, syften och mottagare.<sup>2</sup>

Beskrivningen visar att en allsidig kommunikativ förmåga innehåller receptiva och produktiva komponenter. Dessa komponenter övas oftast separat under lektionerna genom tal-, hör-, skriv- eller läsövningar. Ett spel eller liknande arbetssätt kan kombinera flera receptiva och interaktiva komponenter med varandra och borde därför vara en viktig del av undervisningen i moderna språk. Självt är jag en person som tycker mycket om spel just eftersom spel har så många olika facetter. Spel kan vara strategiskt, logiskt, kommunikativt, enkelt, utmanande, osv. Nästan alla människor kan motiveras genom lek och spel. Så borde eleverna också kunna motiveras genom spel och en lärare kan genom det bland annat repetera lektionens innehåll och öka den kommunikativa förmågan.

Syftet med min undersökning är att fördjupa kunskapen om hur spel uppfattas och används av språklärare och undersöka spelets betydelse för lärande inom språkundervisningen.

---

<sup>1</sup> Bösch, 2004. Egen översättning från tysk originaltext: „Tödliche Stille: Das Publikum lauschte gespannt der Musik. Auf einmal war

Stille. Und genau in diesem Moment kam jemand ums Leben.“

<sup>2</sup> Skolverket, Ämnesplan för GYS, Internetkälla.

Undersökningen innehåller flera aspekter: Den ska visa vad som förstås under begreppet 'spel' och på vilket sätt läro- och ämnesplaner tillåter spel i undervisningen. Den ska ge en inblick i det sociokulturella perspektivet och knyta ihop det med synen om lek, spel och leksaker som medierande redskap, dvs. redskap som länkar samman människor och dess (kulturella) värld (se kapitel 2.2). Den ska diskutera olika forskarnas syn på spel i undervisningen och tonåringars behov av det. Den ska genom en kvantitativ dataanalys framhäva språklärorens förståelse av spel och undersöka hur, när och på vilket sätt lärare använder spel i sin undervisning. Därefter behandlas vidare forskning och även en liten exkurs över aktuella studentuppsatser. Slutligen dras slutsatser om forskning om spel och detta arbetes insikter.

Undersökningen sker mot bakgrund av en omfattande forskningsöversikt och en kvantitativ enkätundersökning med kvalitativa inslag. I forskningsöversikten bildar böcker om lek och spel såsom litteratur om språkundervisning för barn och ungdomar utgångspunkt. Litteraturanalysens perspektiv kopplas till en datainsamling som gjordes i form av en digital enkät för att visa upp och koppla den teoretiska aspekter mot reella erfarenheter av språklärare.

Studiens data samlades in genom en enkät och själva dataanalysen skedde på ett deduktivt sätt. Befintliga hypoteser kring spel kopplas till enkätfrågor i resultatdelen. Denna kombination ska hjälpa till att få svar på följande frågeställningar:

- Hur, när och varför involveras spel i språkundervisningen?
- Hur påverkar spel elevernas lärande?

Vidare är det viktigt att nämna att a) examensarbetet har ett tydligt fokus på den kommunikativa förmågan för att det ses som en nyckelfaktor i spelets användning, dvs att skriftliga kompetenser inte tagits upp i undersökningen och b) enkätens respondenter visade sig ha en övervägande bakgrund i tyska som moderna språk. Det beror på båda min egen bakgrund som tysklärare och respondenternas tillgänglighet som förklaras i kapitel 3.2.

## **2. Bakgrund**

Det här avsnittet kommer först att förklara några väsentliga begrepp som är viktiga för det här examensarbetet. För att ge läsaren en ökad förståelse för användningen av spel i klassrummet kommer sedan en bakgrunddiskussion om flera teman: lek och spel i ämnesplaner, lärandeteori och medierande redskap såsom insikter som dras från tidigare forskning om lek och spel, metodik för lärande, kooperativt lärande samt ungdomar i språkundervisningen.

### **2.1 Begreppsförklaring och skolans läro- och ämnesplaner**

#### **2.1.1 Begrepp: lek och spel**

Vi alla har en kognition om begreppet 'spel'. Vi har en viss föreställning om regler, tävling, medspelare, glädje och även eventuell frustration när man inte vinner ett spel, men att definiera det i några korta meningar är inte så enkelt. I Natur och Kulturs Svenska Ordbok

definieras spel på åtta möjliga sätt<sup>3</sup>. Ord som tävling och regler präglar dess definitioner. Kort sagt kan spel definieras som ett scenario med ett eftersträvat mål som genomförs med fasta regler. Annat är det med ordet 'lek' som liknar ett 'så som' scenario som är en fiktion för barnen utan att de måste realisera några bestämda mål<sup>4</sup> och dessutom är lekens regler mindre stränga för dess deltagare.

Medan lek associeras med yngre barn, associeras spel med äldre barn och vuxna. Övergången sker i skolan. Medan lek betonas särskilt i förskolans läroplan, fokuserar gymnasiets läroplan på kunskapsutveckling som diskuteras närmare i kapitel 2.1.2.

I examensarbetet används först och främst begreppet spel, som också ska stå för ett samlingsnamn för analoga och digitala spel som kan inkludera kort, tärningar, spelbrädor, figurer, pjäser, med mera. Alla spel som erbjuder tillfällen för språklig interaktion mellan spelarna ska vara inkluderat i begreppet, eftersom dess användning ska analyseras i språk-undervisningen. Fokus ligger på vilka mål språklärare syftar på i spelets användning. Inte desto mindre förekommer begreppet lek ganska ofta. Det beror på sekundärlitteraturens ordval. När en bok använder sig av ordet lek, tas detta ord upp i diskussionen om denna bok.

Ytterligare spännande hänvisningar om begreppen är att a) i det tyska språket finns endast ordet 'Spiel' som kan betyda både lek och spel; och b) när det finns diskussioner om dataspel finns endast frasen 'digitala spel' men inte frasen 'digital lek'. Anmärkningsvärt är också att det finns ett uppkommande forskningsområde som kallas för spelifiering. Denna forskningsdisciplin behandlar bland annat spelbaserat lärande och spelets betydelse i den pedagogiska och didaktiska vetenskapen.<sup>5</sup> Detta tas dock inte upp för närmare diskussion på grund av andra tonvikter i examensarbetet.

## 2.1.2 Ämnesplan och läroplaner

### 2.1.2.1 Begreppskvantitet

Vad gäller en ren kvantitativ (dvs. antal ord) betraktelse finns varken ordet 'lek' eller 'spel' i ämnesplanen för moderna språk. Det gäller för båda grundskolan och gymnasieskolan.<sup>6</sup> I läroplanen för gymnasieskolan finns inte begreppen heller. Endast i läroplanen för grundskolan förekommer följande meningar: "Skapande och undersökande arbete samt lek är väsentliga delar i det aktiva lärandet. Särskilt under de tidiga skolåren har leken stor betydelse för att eleverna ska tillägna sig kunskaper".<sup>7</sup> Dessutom ska lek initieras, organiseras och delas i av olika slag.<sup>7</sup> Lek betraktas som en väsentlig del av det aktiva lärandet.

Läroplanen betonar lekens betydelse för barnet. Det är därför redan här lite underligt varför en sådan betoning saknas helt i de senare åren. Det kan bero på att skolan lägger andra tyngdpunkter vid kunskapsutveckling och inläring i de senare skolåren. Jämför man dock kvantiteten för ordet 'kunskap' och 'lärande', så finns ett relativt jämnt antal av ordet 'kunskap': det nämns 71 gånger i grundskolans och 69 gånger i gymnasieskolans läroplaner; medan ordet 'lärande' finns 28 gånger i grundskolans läroplan finns det ett betydligt mindre

<sup>3</sup> Natur och Kulturs Svenska Ordbok, 2016, 937.

<sup>4</sup> Nelsson & Svensson, 2005, 73.

<sup>5</sup> Raymond, 2012, Internetkälla.

<sup>6</sup> Skolverket, Ämnesplan för GS och GYS, 2021, Internetkälla.

<sup>7</sup> Skolverket, Läroplan för GS, 2021, Internetkälla.

antal i läroplanen för gymnasieskolan (ordet nämns 12 gånger).<sup>8</sup> Tyngdpunkten måste finnas i ett annat ordval. En möjlig ny konnotation till ordet lärande finns i ordet 'studie' som finns 12 gånger i grundskolans läroplan men hela 22 gånger i läroplanen för gymnasieskolan. Men de kan inte betraktas som synonymmer för 'lärande' för att 'studie' definieras som en undersökning av någonting<sup>9</sup> respektive ett inhämtande av kunskap genom forskning.<sup>10</sup> Men elever är inte forskare i egentlig betydelse, för att de skriver inga avhandlingar eller väntar på en godkänd peer-review. Att byta orden lek mot studie tyder mer på att eleverna ska inhämta kunskap aktivt, målorienterat och på ett vetenskapligt sätt och därmed kanske vara forskare i metaforisk mening. Eleverna ska vara mer medvetna om sitt lärande och ta en aktiv roll i sin kunskapsinhämtning.

Det som också har aktiva roller som kan kopplas till kunskapsinhämtning är spel eftersom spel definieras som ett scenario med ett eftersträvat mål som genomförs med fasta regler. Alla spel har ett eftersträvat mål såsom alla uppgifter i undervisningen borde ha ett eftersträvat mål. Reglerna kan däremot fastställas av lärarna eller spelgruppen, där ämnesplanen likaså kan användas som referensram.

#### 2.1.2.2 Tolkningsmöjligheter

I gymnasiet ämnesplan för moderna språk ska eleverna utveckla bland annat följande förmågor: "att formulera sig och kommunicera på målspråket i tal och skrift och att anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang".<sup>9</sup> Det centrala innehållet får inkludera: "Vardagliga situationer, intressen, åsikter och känslor (Moderna Språk 1) och erfarenheter" (Moderna Språk 2).<sup>9</sup> Elever ska förstå "hur ord, fasta språkliga uttryck och vardagsfraser används i talat språk och texter i olika situationer".<sup>9</sup> Receptionen får ske genom "berättelser och annan fiktion"<sup>9</sup> och produktion och interaktion får innehålla "strategier för att underlätta samtal, däribland omformuleringar, gester och frågor; och tillåter en bearbetning av egna muntliga och skriftliga framställningar för att förtydliga kommunikationen".<sup>11</sup>

Orden 'lek' respektive 'spel' nämns inte i ämnesplanen, men ämnesplanen föreskriver inte metodiken hur det moderna språket ska undervisas heller. Receptionen får ske genom fiktion och i det centrala innehållet betonas teman om vardagliga situationer och elevers intressen för att elever ska kunna uttrycka sina åsikter och känslor om en omgivning de känner till. Allt det kan kopplas till spel. Spel möts i vardagliga situationer och kan mycket möjligt inkludera elevens intressen. Spel ger eleverna möjlighet att uttrycka sina åsikter och känslor. Genom spelets ramar kan strategier användas för att underlätta samtal och tillåter en bearbetning av de egna färdigheterna. Spel kan användas i olika situationer och skapa olika scenarier där fasta språkliga uttryck kan kopplas till en lärandeprocess. När en slutsats ska dras om spel och ämnesplan kan det konstitueras att ämnesplanen varken nekar spel under lektionen eller framhäver spel under lektionstid. Det är således ett tillåtet tolkbart arbetssätt för moderna språk om läraren vill använda sig av spel eller inte.

---

<sup>8</sup> Skolverket, Läroplan för GS och GYS, 2021, Internetkälla.

<sup>9</sup> Natur och Kulturs Svenska Ordbok, 2001, 972.

<sup>10</sup> Dinordbok, 2021, Internetkälla.

<sup>11</sup> Skolverket, Ämnesplan för GYS, Internetkälla.

## 2.2 Lärandeteori och leksaker

### 2.2.1 Sociokulturellt perspektiv

Att lära sig ett främmande språk kallas för en sociokulturell färdighet, för att den inte sker under naturliga villkor.<sup>12</sup> Sociokulturella färdigheter utvecklas i samspel med andra, dvs. interaktion och kommunikation, och genom medierande redskap som hjälper till att betrakta och förstå världen i ett sammanhang.<sup>13</sup> Lärande sker i ett sociokulturellt perspektiv som utgår från Lev Vygotskijs tradition att människor tar till sig kunskap genom kulturen och kontakter de lever i. Hans synpunkter blev kända under 1960-talet. Vygotskijs begrepp om appropriering och kulturella redskap är viktiga komponenter i traditionen. Båda begreppen står i ett sammanhang eftersom med appropriering menas att människor lär sig förstå och använda kulturella, materiella och intellektuella redskap som symboler och språk som finns inom vardagen och samhället.<sup>14</sup> I skolans värld är redskap särskilt viktiga för här ska tidigare erfarenheter med all sort av redskap kopplas till ny kunskap och tolkning av omvärlden. Lindberg framhäver att ”den sociala interaktionen spelar en viktig funktion som stöd och skyddsnät för lärande”.<sup>15</sup> Undervisning får inom det sociokulturella perspektivet inte vara alltför abstrakt för eleverna. Elever har med sig vissa grundläggande färdigheter som ger grunden till en utveckling till mer avancerade färdigheter. När det nya behärskas blir det grunden till nya avancerade färdigheter. Det är en process och det är lärande. Att stödja processen och lärandet är ett viktigt uppdrag för lärarna som borde förstå elevens perspektiv och bidra med förklaringar.<sup>16</sup> Lek, spel och leksaker är medierande redskap i barnens och elevens värld. De använder redskap och skapar fiktiva scenarier som utspelas i en fiktiv värld eller ett fiktivt samhälle. Därigenom förstår de vår reella värld och vårt samhälle. En lärandeprocess är i gång och den kan leda till nya färdigheter och ny kunskap.

### 2.2.2 Leksaker som redskap

Nelson & Svensson (2005) skriver att leksaker är en del av kulturen även om det är svårt att förklara begreppet i sin kompletta innebörd och särskilt vilken betydelse leksaker har för lärande: ”Leksaker saknar dock i ännu högre grad än kultur en utvecklad teoretisk begreppsapparat, vilket försvårar kunskapsutveckling om dem”.<sup>17</sup> Forskarna menar att det beror på att lek associeras med barn hellre än med vuxna människor som bedriver och är ansvariga för undervisningen.<sup>17</sup> I flera decennier har skolan som institut inte tillräckligt kunna professionalisera leksakens potential. Det borde inte vara så, för leksaker är en del av vardagen för barn såsom vuxna personer som är konsumenter på spelmarknaden genom datorspel, mobilspel och analoga brädspel.<sup>18</sup>

Leksaker är inte bara fysiska objekt med funktioner utan också symboler med betydelser. De är mentala och kulturella agenter.<sup>19</sup> Leksaker är sociokulturella redskap som skapar lärande och det kopplas direkt till sociokulturella färdigheter som utvecklas bäst i samspel med andra. De är medel som används i vardagen för att tolka, förstå och dela med sig av erfarenheter. De skapar anknytning till den reella världen på olika sätt: genom mediering av

<sup>12</sup> Säljö i Insulander & Selander, 2018, 119f.

<sup>13</sup> Ibid., 121.

<sup>14</sup> Säljö i Lundgren, Säljö & Liberg, 2020, 251-265.

<sup>15</sup> Lindberg, 2005, 39.

<sup>16</sup> Ibid. 122f.

<sup>17</sup> Nelson & Svensson, 2005, 6.

<sup>18</sup> Ibid., 7f. & 30.

<sup>19</sup> Ibid., 18.



verkligheten och genom karaktärgivande situationer.<sup>20</sup> Eftersom leksaker fungerar som lärande förmedlande redskap krävs att redskapens användning alltid måste ”förstås som ett samspel mellan användarens idéer och förmågor och redskapens funktioner och betydelser,”<sup>21</sup> dvs. att till exempel spelpengar som används i spelet för att köpa saker har samma funktion som reella pengar.

Nelsson & Svensson framhäver lekens möjlighet att motivera eleverna genom lekens förmåga att signalera glädje och att påkalla uppmärksamhet och intresse. Därmed utvecklas barnens kognitiva och motoriska färdigheter som är särskilt viktiga i deras tidigare år<sup>22</sup> men även som tonåringar krävs motivationsskapande redskap för en framgångsrik undervisning (mer om det i kapitel 2.3.3). Lek och spel är inga slutgiltiga didaktiska metoder. Båda forskarna är överens med Säljös slutsatser om lärande: lärande kan ske genom all mänsklig verksamhet och kan inte kopplas till endast bestämda arrangemang<sup>23</sup>, dvs. att undervisningen inte får vara endast i en riktning, t. ex. att endast läraren förmedlar ny kunskap genom katederundervisning, undervisning ska vara mångfaldig, t. ex. att eleverna lär av och från varandra genom olika uppgifter som gärna får inkludera spel.

Med hänsyn till de olika begreppen och uppfattningar om ’lek’, ’leksaker’ och ’spel’ är det för det här examensarbetet särskilt viktigt att betona Nelsson & Svenssons slutsatser: att när man kombinerar lek med undervisning blir båda ett spel för att lekmetoden inordnas i strukturer, schema och regler.<sup>24</sup> Lek blir spel och det är eleverna som drar nytta av spel i undervisning och spel som redskap. Det visar sig särskilt hos svaga elever som visar kompetenser i spelet (se kapitel 2.3.4 om kooperativt lärande) som de inte visar vid andra undervisningstillfällen. Flera andra studier om lek i skolan visar liknande resultat<sup>25</sup> och bekräftas av andra forskare som presenteras i senare kapitel.

## 2.3 Tidigare forskning

### 2.3.1 Tidigare forskning om lek och spel

Lillemyr (2002) skriver att all lek har mening men vuxna brukar glömma det. Som lärare borde man se hur lekens betydelse kan utnyttjas ämnesmässigt. Ett barns lek utvecklas med åldern och lek har ett eget värde för varje enskilt barn<sup>26</sup>.

Samtidigt har lek ett kulturellt värde i vårt samhälle och lek borde ske parallellt med elevens informations- och medieutveckling<sup>27</sup>. Redan hos unga barn är lek en form av lärande och kunskapsutveckling för att de leker med familjen och vänner. Det slutar inte när barn blir äldre. Lek förändras och blir spel av olika slag i stället. Ungdomar liksom vuxna spelar datorspel eller analoga spel på ett regelbundet sätt.<sup>28</sup>

Lek och spel kan vara avslutade lärandeprocesser, men ofta strävar spelare efter svårare nivåer och tillägg om de tycker om ett spel.<sup>29</sup> Det syns till exempel om bräd- och datorspel utvecklas vidare och tillägg produceras (t. ex: *Minecraft original* [2011], *Minecraft Story Mode* [2015], *Minecraft Dungeons* [2020], eller *Exit Games* series [26 spelversioner från

---

<sup>20</sup> Ibid., 57ff.

<sup>21</sup> Ibid., 65.

<sup>22</sup> Ibid., 75f.

<sup>23</sup> Ibid., 82.

<sup>24</sup> Ibid., 84.

<sup>25</sup> Ibid., 97.

<sup>26</sup> Lillemyr, 2002, 9f.

<sup>27</sup> Ibid. 10.

<sup>28</sup> Sundell, 2018, Internetkälla.

<sup>29</sup> Lillemyr, 2002, 17.

2016 till 2022]). Kommersiell framgång för en spelproducent kan endast ske om spelaren kräver nya versioner och ytterligare utmaningar inom spelet. Upplever spelaren inga nya stimulanser kommer de att sluta kräva mer, men så länge spelaren förstår grundprincipen och kräver nya liknande utmaningar är spelproduktionen oupphörlig.

Vidare skriver Lillymyr att lärande sker genom lekens upplevelse. Här ingår en 'lust att lära' och 'personlig investering'. Lek och spel får inte en till en jämföras med inläring. Det skapar hellre kunskap om förhållande, miljö och människor. Lek och spel kan dessutom innehålla humor och positiva känslor. Därför kan de vara terapeutiska<sup>30</sup>. Samtidigt kan spel innehålla tävling och konkurrenstänkande. Det kan finnas vinnare och förlorare. Det frigör endorfiner som leder till lyckokänslor liksom en sporttävling och även vid en spelförlust kan en lärandeprocess observeras och diskuteras genom reflektion<sup>31</sup>. Lyckokänslor som uppkommer är en återkommande tematik i forskning om metodik för lärande, lek och spel såsom ungdomars beteende i skolan.

### 2.3.2 Tidigare forskning om lärandemetodiken, lyckokänslor och motivation

Mattes (2002) skriver att för att nå ett eftersträvat undervisningsmål behövs en undervisning som är strukturerad och målinriktad. Dessutom rekommenderar han att använda sig av olika lärometoder för en bra och lyckad undervisning, till exempel genom visuella eller auditiva metoder eller att skifta mellan helklassundervisning och grupparbete<sup>32</sup>. Det bekräftas av annan forskning om undervisningsmetodik i till exempel Granström<sup>33</sup> eller Selander & Insulander<sup>33</sup>. Det finns många lärometoder och beroende på mål och utgångssituation passar en metodik bättre än en annan, men undervisningen får vara flexibel och anpassas efter elevernas behov. Det tillåter en bättre lärandesituation.

Det är enligt Mattes viktigt att förstå de fyra beståndsdelarna av lärande och inläring i skolan: 1. innehåll och kunskap lärande, dvs. att kunna läsa, skriva och kännedom av (främmande) språk. 2. Metodiskt lärande som kunskapsstillägnande och kunskapsproduktion. 3. Kommunikativt lärande som omfattar muntlig språkfärdighet, att lyssna på andra eller kännedom av samtalsregler. 4. Socialt lärande som betyder att man är artig, kan lösa konflikter och agera empatiskt<sup>34</sup>. Lärande är en process där en person vet mer i efterhand än före processen för att lärande är en mental utveckling och en förändring. Mattes menar vidare att lärande alltid är någonting positivt, man måste bara vara villig att lära sig. Det är den egna viljan som fostrar 'lusten att lära sig'<sup>35</sup>. Det kan kopplas direkt till Lillemyrs definition av barnens lek<sup>36</sup> och är läroplanens uppdrag för skolan<sup>37</sup>. Det ligger därför nära till hands att skolan borde fostra viljan att lära sig och öka elevernas motivation. Positiva känslor kan skapas genom det som har redan positiva konnotationer för elever. Det kan vara spel – särskilt spel som de gärna spelar på sin fritid, med familjen och med sina vänner.

Mattes skriver dessutom att skolan borde lära eleverna hur de kan lära sig. Det kan inte förväntas att eleverna vet hur det fungera utan stöd. Utan att Mattes nämner det kan det

---

<sup>30</sup> Ibid. 18.

<sup>31</sup> Salomon & Mohr, 2016, 10.

<sup>32</sup> Mattes, 2002, 8 och 128.

<sup>33</sup> Gränström i Berg, Sundh & Wede 2020, 46f och Selander & Insulander, 2018, 124ff.

<sup>34</sup> Mattes, 2002, 13.

<sup>35</sup> Ibid. 86.

<sup>36</sup> Lillemyr, 2002, 17.

<sup>37</sup> Skolverket, Läroplan, Internetkälla.

kopplas till det sociokulturella perspektivet (se kapitel 2.2). Redskap ger stöd. Stöd finns genom regler, rutiner och en bredare grundkunskap som utökas<sup>38</sup>. Någonting som också har regler, rutiner och grundkunskap är spel. När spelare drar en pjäs på ett bräde och försöker nå ett mål, då är spelaren medveten om reglerna och uppgiften. Dessutom baserar nästan alla spel på samma grundkunskap och rutiner, t. ex en medsolturordning eller en förflyttning av pjäsen genom tärningar eller kortläggning. Därför kan eleverna lära sig att lära genom användningen av spel och andra redskap.

För Mattes har motivation och lyckokänslan en viktig förbindelse. Lyckokänslan upplevs genom tillfredsställelse och nöjen. Hans exempel är en vinst i en sporttävling eller en avklarad utmaning. Lyckan att ha klarat någonting med framgång kan transmittas till undervisning med en mångfald av rätt redskap, metodik och undervisning.<sup>39</sup> Inom spelets värld borde spelets mål ha en betydelse för eleven. Spelets mål borde helst knytas till lyckokänslor genom tillfredsställelse och nöjen. Det kan ske genom en tävling eller andra samspelmetoder.

### *2.3.3 Tidigare forskning om ungdomars lärandeprocesser*

Enligt Salomon & Mohr är det först och främst ungdomar som lär sig ett främmande språk. Det beror bland annat på liknande läroplaner i hela världen.<sup>40</sup> På grund av den stora andel ungdomar borde det tas hänsyn till deras utvecklingsfaser i vilka de befinner sig för det är just då de lär sig språket. Ungdomar befinner sig i en utvecklingsfas där de varken är barn eller vuxna. Det påverkar deras beteende i samhället och deras lärande. De möter många utvecklingsutmaningar som står i konflikt med föräldrarna och samhället, men samtidigt kan lärarna få fram potential som finns i ungdomar och styra utvecklingskonflikter till en framgångsrik lärandeprocess.<sup>39</sup>

En del av deras utveckling kallas för den kognitiva utvecklingen. Här kan ungdomar snabbt ta in information och sammanhang. För språkundervisningen betyder det att de snabbt kan lära sig nya ord och se grammatiska strukturer medan de samtidigt kan glömma att göra läxor och tappa koncentration under lektionen.<sup>41</sup> Det beror på deras hjärnutveckling. Ungdomarnas hjärna och nervsystem liknar en byggarbetsplats som påverkar deras lärande mentalt och fysiskt.<sup>42</sup> Ungdomarnas hjärna håller på med en nybildning av synapser som påverkar lärandet på ett mycket effektivt sätt. Lärandet borde därför gärna vara utmanade och stödjande.

Dessa synapser arbetar på ett sätt så att de bestämmer vilken information som är viktig att bevara och vilken som är oviktig och kan glömmas bort. Ungdomar borde därför möta en mångfald av lärandeinhåll, så att de kan utveckla olika kunskaper och färdigheter. Innehållet borde dessutom vara intressant och gestaltas enligt deras behov. Dessutom är prefrontalkortexen inte färdigutvecklad i ungdomsåldern. Därför kan man inte förvänta sig att ungdomarna agerar som vuxna. Lärarna och föräldrarna borde stödja utvecklingen och hjälpa ungdomarna genom att visa riktning och visa hur man planerar sin tid och sina aktiviteter.<sup>43</sup>

---

<sup>38</sup> Mattes, 2002, 86.

<sup>39</sup> Ibid. 87 & 128.

<sup>40</sup> Salomon & Mohr, 2016, 7.

<sup>41</sup> Ibid. 13.

<sup>42</sup> Ibid. 15.

<sup>43</sup> Ibid. 18f.

Språkundervisningen påverkas lika mycket. Det sker inte under naturliga villkor. Det är ett scenario i skolan, som ofta inte har någon relation till ungdomarnas vardag. Undantaget är det engelska språket som man möter i filmer och på nätet, men det andra moderna språket möter man nästan inte alls utanför skolan.<sup>44</sup> Hjärnas utveckling och dess förbindelse till det moderna språket måste ske medvetet av lärarna som undervisar sina elever. Hjärnan (prefrontalkortexten) är ansvarig för exekutiva funktioner som inkluderar uppmärksamhet, prioriteringar, impulser, planering och målsättning. Exekutiva funktioner styr agerande och uppförande som är en viktig del av lärande, därför kräver ett framgångsrikt lärande ett eftersträvat mål, som är liksom målet i hjärnan.<sup>45</sup> Det som också har ett eftersträvat mål är ett spel. Spel kräver uppmärksamhet, prioritering, planering och målsättning och styrs av impulser. Spel kan därför blir en framgångsrik lärandeprocess.

Ungdomar genomgår en hjärnutveckling samtidigt med en kroppsutveckling. De kroppsliga förändringarna under puberteten påverkar deras beteende. Ungdomar kan vara trötta och ouppmärksamma och de har samtidigt en ny förståelse för sitt självförtroende. Självförtroendet minskar ofta i tonåren och känns/upplevs på ett annorlunda sätt. Det är okänt och ungdomar kan känna sig isolerade. Det händer att det nya självförtroendet präglas av tvivel, skamkänslor och osäkerhet.<sup>46</sup> Likväl kan självförtroendet påverka deras ärelystnad, för att de arbetar i viss mån längre på en uppgift och ger inte upp mindre ofta än andra (äldre eller yngre) människor i samma situationer. Ungdomar som har en positiv attityd respektive självförtroende för sitt lärandebeteende (t. ex. lärandestrategier) har ofta bättre betyg och prestationer än ungdomar som saknar självförtroende.<sup>47</sup> Lärarnas uppgift blir då att motivera alla elever att lösa uppgifter och därmed öka deras självförtroende.

Ungdomarnas självförtroende kan leda till ett nytt fenomen och en ny utmaning i undervisningen. Ungdomar kan utveckla en rädsla för att tala i klassrummet. Salomon & Mohr skriver om situationer när ungdomar ofta är jättepratsamma under rasten och så snart lektionen börjar fylls rummet med tystnad. Båda forskarna förklarar denna förändring av humör i ungdomarnas omedvetna kategorisering respektive bedömning av officiella och inofficiella situationer. Att prata framför klassen anses som officiell situation och ungdomar tenderar att undvika sådana moment på grund av oerfarenhet och prestationsångest. I språkundervisning tillkommer att de främst ska prata på ett språk som de inte behärskar till fullo.<sup>47</sup> Dessa obekväma känslor av en officiell pratsituation kan minskas om eleverna arbetar i grupper med läraren som observatör.

Vidare finns det ett fenomen som kallas för *imaginary audience* fenomen som ger ungdomar intrycket att allt de gör eller säger och deras utseende bedöms av andra. Rädsla att göra fel präglar ungdomarnas beteende på flera sätt.<sup>48</sup> Det syns i undervisningen när en enda elev ska prata framför klassen och det gör gruppundervisning till ett bra hjälpmedel som tar bort pressen ungdomar känner när de står ensamma i medelpunkten. Samma aspekt kan dessutom kopplas till deras sociala utveckling för att ungdomar befinner sig i en fas där de bedömer kompisarnas åsikter som viktigare än föräldrarnas åsikter. Det är normalt i deras utvecklingsfas och hör till deras personlighetsutveckling. Som lärare borde man vara

---

<sup>44</sup> Ibid. 16.

<sup>45</sup> Ibid. 17.

<sup>46</sup> Ibid. 24.

<sup>47</sup> Ibid. 25f.

<sup>48</sup> Ibid. 26.

medveten om det och agera mer som en mentor än en domare.<sup>49</sup> Sambandet mellan ungdomarna är deras livsinnehåll och skolan kan utnyttja det genom grupparbete och kooperativa uppgifter (se kapitel 2.4).

Allt det påverkar undervisningen. Att använda sig av redskap kan vara ett lämpligt hjälpmedel, speciellt redskap som skapar en förbindelse till positiva erfarenheter och känslor. Här kan spel vara ett sådant redskap. Så byggs språkundervisning på positiva barndomsupplevelser och knyter ihop det med nya språkkunskaper. Allmänt ökar ungdomarnas intresse om de får ny kunskap från hemtama teman.<sup>54</sup> Att lära sig ett nytt (ytterligare) språk kan bli en positiv erfarenhet för ungdomarna om rätt metodik används.

Intresse för lektionsinnehållet ökas vidare genom nyfikenhet för det andra språkets kultur, nya perspektiv på kända teman, utmanande uppgifter som ger möjlighet till ungdomarnas egen identifikation, att läraren visar intresse för sitt ämne samt att det finns andra motiverade deltagare under lektionen.<sup>54</sup>

### 2.3.4 Tidigare forskning om kooperativt lärande

Kooperation betyder att jobba tillsammans för att nå ett mål. Kooperation påverkar en människas hela liv och dess samhälle för alla människor är också unika vilket kan leda till konflikter. Kooperation är viktigt i en global värld och skolans uppdrag borde därför vara att öka kooperationsförmågan. Kooperativt lärande är en metodik för att stödja denna förmåga. Kooperativt lärande kan hjälpa till att nå kognitiva, meningsgivande och emotionella mål genom undervisningen och förbättra kvalitet och användbarhet av den förvärvade kunskapen. Det utvecklar slutligen också den socialintegrativa effekten.<sup>50</sup>

Kooperativt lärande kräver planering. Det räcker inte att sätta elever i grupper och låta dem göra sin uppgift tillsammans. Scenarion borde inkludera individuellt ansvar av varje gruppmedlem och ett positivt beroende (interdependens) av varandra för att nå det gemensamma målet. Målet nås dessutom enklare genom stödjande interaktion, gemensam reflexion och kooperativ förmåga.<sup>51</sup> Lindberg skriver angående kooperativt lärande att det är särskilt heterogena grupper som kan profitera av Kooperation för att ”deltagare i en grupp är ofta bra på olika saker och kan därför bidra med olika pusselbitar till lösningen av ett problem”.<sup>52</sup> Spel i en grupp är ett scenario där kooperativt lärande bedrivs på ett elevstödjande sätt. Den kombinerar sociokulturella redskap med ungdomarnas behov av ett scenario med tydlig målsättning och motiverande faktorer. Särskilt spel som speglar elevernas intresse bör inte ses som slöseri av tid om ungdomar får medverka i dess gestaltning. Medan brädspel kan användas för att stärka spelets natur (dvs. regler, rutiner och eftersträvat mål) kan främst digitala spel på grund av användarens gestaltungsflexibilitet som till exempel *Minecraft* fullständigt adapteras till språkundervisning.

---

<sup>49</sup> Ibid. 30.

<sup>50</sup> Borsch, 2019, 11f.

<sup>51</sup> Ibid. 21.

<sup>52</sup> Lindberg, 2005, 101.

### 3. Metod

I detta avsnitt beskrivs val av forskningsmetod, urval, studiens utformning och genomförande av enkäten, dess kritik, samt studiens kvalitetskriterier som innebär reliabilitet, validitet, generaliserbarhet och studiens etiska aspekter.

#### 3.1 Metodval

Som nämnt i inledningen består studien av två delar, en omfattande forskningsöversikt och en kvantitativ forskningsmetod i form av en digital enkät. Arbetet kan betraktas som en pilotstudie med en explorativ ansats för att studien sker i en mindre skala än en fullvärdig studie. Inte desto mindre innebär det att allt insamlat data (enkäten) ställs i en deduktiv relation mellan teori och forskning. Deduktion innebär en framställning av etablerade teorier och deduktionen härleder teoriernas trovärdighet genom insamlat empiriskt data som diskuteras.

#### 3.2 Urval

Deltagare i en enkät kallas för respondenter. Respondenterna i min studie kontaktades genom flera inlägg i sociala medier. Urvalet bestämdes genom en systematisk urvalsram som visar upp minst ett av flera kännetecken hos respondenterna som är relevanta för studien. Enkäten riktade sig först och främst till lärare i moderna språk med ämnet tyska. Det andra kännetecknet låg på språklärarna i allmänhet och det tredje kännetecknet låg på internationella lärare som undervisar tyska som främmande språk.

Urvalet speglar ett bekvämlighetsurval för att urvalet är begränsat till personer som är del av en viss Facebookgrupp och var villiga att delta. Det är oklart hur många personer som såg inlägget och hur många som avbröt enkäten respektive inte har lämnat in svaret trots att de kanske började svara på en del frågorna. Till slut hade 24 respondenterna lämnat in sina svar till enkäten och alla inlämningar har analyserats och är del av den här dataanalysen.

Urvalsformen genom Facebookgrupper bestämdes på grund av flera faktorer: Dess fördelar är att den har låga kostnader, flera former för administration och hantering och kräver mindre tid.<sup>53</sup> Vidare finns en begränsad tillgång på tysklärare. Det finns inga kanaler utan personliga kontakter för att nå deltagare inom urvalsramen. Önskan var dock att nå så många deltagare som möjligt för att öka studiens tillförlitlighet. Samtidigt visade urvalet genom Facebook flera nackdelar: en låg svarsfrekvens, en begränsad tillgång på lärare som är del av gruppen, har internet och är aktiva på Facebook. Andra lärare utanför gruppen hade mindre chans att delta i enkäten. Enkäten kan inte prova deltagarens trovärdighet, så att även personer som inte föll inom urvalsgruppen kunde teoretiskt sett delta utan problem. Det var dock inte fallet.

Undersökningen har inte tagit hänsyn till kön, ålder eller nationalitet.

---

<sup>53</sup> Bryman, 2018, 303.

### 3.3 Utformning och genomförande av enkäten

För att utforma enkäten användes det web-baserade formulärsverktyget Google Form för att verktyget är gratis, lätt att använda, tillåter flera typer av frågor och svarsalternativ samt erbjuder även ett analysverktyg för att kunna bearbeta datainsamlingen.

Web-formuläret publicerades med en kort inledningstext och en länk till enkäten på diverse Facebookgrupper ([www.facebook.com](http://www.facebook.com)) för språklärare. Enkäten fick efter publikationen besvaras av personer som använder Facebook. Jag valde att använda Facebook för att det är ett stort socialt nätverk där en tillräckligt stor svarsfrekvens kunde ske.

I en grupp publicerades länken direkt i gruppens diskussionsdel och i de andra grupperna blockerades inlägget av administratören för grupperna tillåter inga enkäter. Inom en vecka fick enkäten 14 respondenter. Efter överenskommelse med min handledare översatte jag enkäten till tyska och skulle publicera den på samma sätt i flera internationella tysklärargrupper. Resultaten var att inget inlägg blev godkänt av administratörerna. Jag uppdaterade mitt inlägg och kontaktade flera tysklärare som jag kände till genom studier och personliga kontakter och jag kontaktade några enskilda personer på Facebook som var relevanta för studien. Jag kunde också publicera mitt inlägg i en grupp för lärarstudenter men de tillhörde inte den urvalsgruppen som önskades. Efter fem veckor låg svarsfrekvensen på 24 respondenter.

Totalt publicerade jag sju inlägg på diverse Facebook grupper för (tyska) språklärare och lärarstudenter. Fem inlägg blev inte godkända av gruppens administratörer för gruppen tillät inte frågeformulär och kunde därmed inte publiceras även om det kanske fanns intresse bland gruppens medlemmar. Allt det inskränkte urvalsgruppen och ställde mig som forskare inför oväntade utmaningar.

### 3.3 Kritik

Att skicka ut en enkät via Facebook kan ha vissa nackdelar för att man inte kan styra vilka som kommer att svara på enkäten. Det finns ingen garanti att alla respondenter är behöriga språklärare eller lärare över huvudtaget. Aspekter som ålder, kön eller nationalitet saknas i undersökningen för att de inte är relevanta för själva frågeställningen, men det kan resultera i att svaret blir skevt om endast svar kommer från en viss grupp som är mindre representativ. En ytterligare nackdel med enkäten är att man inte kan ta reda på eventuella missuppfattningar eller kontakta respondenter på grund av otydligheter i deras svar. Det påverkar undersökningens karaktär. Det betyder också att frågor och svar kan uppfattas eller tolkas på ett sätt som inte stämmer överens med tanken bakom själva frågan eller svaret.

## 3.4 Kvalitetskriterierna

### 3.4.1 Reliabilitet

Reliabiliteten av en studie syftar på mätningens pålitlighet, överensstämmelse och följdriktighet, vilket betyder att studien visar stabilitet, intern reliabilitet och interbedömarreliabilitet.<sup>54</sup> Konkret betyder det a) att om respondenterna skulle delta i studien en gång till, borde studien ge samma svar och svarsfrekvens (stabilitet); b) att värdeskalning i svarsmöjligheterna är balanserade och därmed pålitliga och följdriktiga (intern reliabilitet),

---

<sup>54</sup> Bryman, 2018, 208.

och c) att frågeställningarna är objektiva och bara tillåter en viss grad av tolkning och interpretation som i sig är relevant för studien (interbedömarreliabilitet).

Studien är reliabel i den mån att inga utomstående eller slumpmässiga faktorer har påverkat respondenternas svar. Frågeställningarna anses som tydliga och svarsalternativen är balanserade. Sluten data har samlats in och analyserats via programmen Google Form och Microsoft Excel. Det minskar mänskliga felfaktorer och ökar reliabiliteten. Öppna data har tolkats och analyserats via kodning och framställning av nyckelbegrepp.

Inte desto mindre fokuserar studien på en relativt liten urvalsgrupp, vilket naturligtvis medför en större risk för att resultatet kommer skilja sig åt om andra respektive flera respondenter hade svarat på studiens enkät.

### **3.4.2 Validitet**

Validitet innebär att mätningen är relevant för arbetets frågeställning. Det innebär att begrepp som används i arbetet är tydliga och all mätning verkligen ger en bild av begreppet<sup>55</sup>. I min studie gjordes flera steg för att öka validiteten. Först förklarades alla viktiga begrepp som är relevanta för studien i kapitel 2. Där diskuterades också tidigare forskning och hypoteser om spel och lärandeteorier. I enkäten skulle respondenterna tidigt ge en kort definition av hur de definierar spel för att säkerställa att deras svar är relevanta för undersökningen och utesluter mätningsfel. Ett exempel på ett mätningsfel som försökte undvikas är sport- eller idrottsreverenser i deras svar, dvs. om de skulle haft skrivit om ett fotbollsspel i stället för ett kooperativt dataspel. Om sådana svar skulle ha dykt upp, skulle deras svar mätas som samplingsfel.<sup>56</sup> I kapitel 5 analyseras alla enkätsfrågor genom en tydlig koppling till all tidigare nämnd litteratur. Slutligen slutar arbetet med en metoddiskussion och arbetets slutsatser. Allt det ger den här studien en lämplig validitet.

### **3.4.3 Generaliserbarhet**

Enkätundersökningen baseras på en kvantitativ och deduktiv<sup>57</sup> forskningskontext, vilket betyder att studien bygger på en datainsamling på så sätt att man kan kopplar teori med verkligheten för att vidare kunna generalisera resultaten.

Det är eftersträvansvärt att urvalet av respondenter är representativt för hela gruppen som skall undersökas. Studien omfattar ett något mindre antal respondenter (24 personer) än vad som skulle vara optimalt för en mer omfattande och generaliserande studie. Däremot refereras till en regelbundenhet och sammanhang i respondenternas svar som stämmer överens med den teoretiska delen av arbetet så att teorin kan kopplas till resultatet.

## **3.5 Etiska aspekter**

I min studie har jag utgått från följande etiska aspekter: Deltagande i enkäten var frivilligt, anonymiserat och enkätens respondenter kunde när som helst avbryta sitt deltagande. Det kommunicerades genom en informationstext innan enkätens första fråga. Deltagarna informerades ytterligare om enkätens tidsåtgång som beräknades till 10-15 minuter, att det fanns slutna och öppna frågor som fick besvaras genom text eller anteckningar (t. ex.

---

<sup>55</sup> Ibid., 209f.

<sup>56</sup> Ibid. 253f.

<sup>57</sup> Ibid., 47-50.



stöddord), att enkätfrågorna hade en objektiv karaktär och att enkäten aldrig värderar deltagarna som lärare. Enkäten behandlade inga personuppgifter, därför avstod jag från ett ytterligare samtyckeskrav.

Min studie uppfyller Vetenskapsrådets<sup>58</sup> (2017) forskningsetiska principer om

a) informationskravet<sup>59</sup> för att respondenterna fick information om studiens syfte, de hade deltagarfrivillighet och den enskilda respondenten kunde avbryta deltagandet oavsett anledning;

b) konfidentialitetskravet<sup>60</sup> för att inga personliga uppgifter insamlades under hela studien och all information hölls anonym, så att ingen respondent kunde identifieras;

c) forskningskravet<sup>61</sup> för all information används endast till den här studien inom den pedagogiska forskningen och inte till något annat.

#### **4. Enkät: Resultatanalys och -diskussion**

Enkäten bestod av 26 frågor, elva frågor var slutna frågor med givna svarsalternativ, tolv frågor var öppna frågor, där respondenterna kunde svara genom text eller anteckningar (t. ex. nyckelbegrepp eller stöddord) och tre frågor med kortsvar, för att kunna kategorisera respondenterna enligt undervisningserfarenhet, skolform (Grundskola eller Gymnasium) och ämne. 21 frågor var obligatoriska och några enskilda frågor kunde även kommenteras i anslutning till frågan.

Totalt svarade 24 personer på enkäten.

Nedan kategoriseras enkätfrågorna i nio subkategorier. Inom kategorierna diskuteras dess koppling till varandra och dess koppling till teorin som presenterades och diskuterades i kapitel 2 och dess underkapitel.

##### ***Respondenternas bakgrund***

I enkäten ställdes tre frågor för att få mer information om respondenterna bakgrund. Frågorna var: 'Vilken årskurs undervisar du i?', 'Vilka ämnen undervisar du?', och 'Hur många år har du jobbat som lärare?'. Resultatet blev att alla respondenterna är språklärare. 22 respondenter undervisar minst ett modernt språk (tyska) och två respondenter undervisar engelska eller svenska som andra språk. 19 respondenter undervisar även två respektive tre språk (engelska: 12, svenska & svenska som andra språk: 8, andra moderna språk: 4).

18 av respondenterna undervisar i grundskolan och sex respondenter undervisar på gymnasiet. Det kan antas att lärare som undervisar på gymnasiet har en behörighet att undervisa på grundskolan.

Tio respondenter har en undervisningserfarenhet på mellan några veckor och sex år (grupp A), åtta respondenter har mellan tio och 20 års undervisningserfarenhet (grupp B) och sex respondenter har mellan 24 och 37 års undervisningserfarenhet (grupp C). Dessa tre grupper ska kallas för erfarenhetsgrupper för att det finns beroende på fråga och svaren ofta gruppintern gemensamhet som skiljer sig från andra erfarenhetsgrupper. Det finns en respondent som besvarade några spelrelaterade frågor med 'vet ej' på grund av hans otillräckliga erfarenhet av spelgenomförande i undervisningen. Det har tagits hänsyn till i

---

<sup>58</sup> Vetenskapsrådet, Internetkälla.

<sup>59</sup> Ibid. 13.

<sup>60</sup> Ibid. 40f.

<sup>61</sup> Ibid. 13.

utvärderingen. Inte desto mindre förklarade hen ändå sina åsikter för teoretiska aspekter av spel. Därför avses från bortfall i någon form.

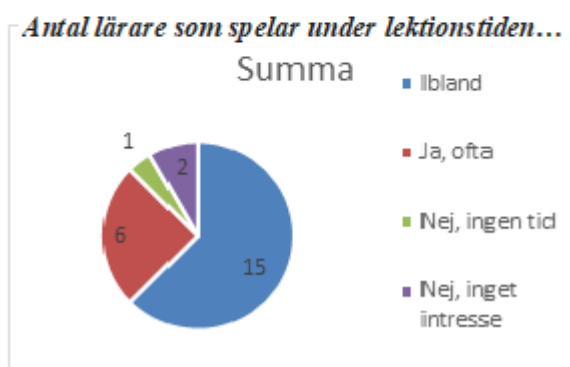
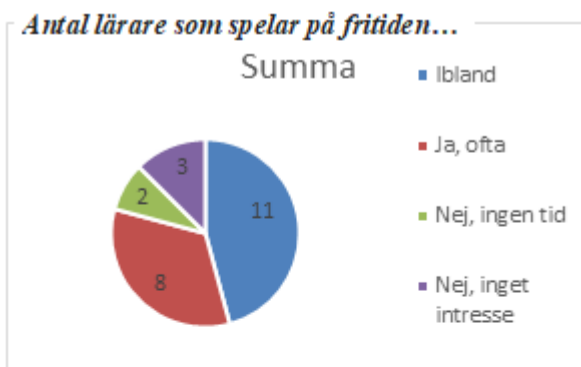
### ***Respondenternas inställningar till spel***

I enkäten ställdes fyra frågor för att få mer information om respondenternas inställning till spel. Frågorna var: 'Spelar du spel på fritiden?', 'Spelar du spel under lektionstiden?', 'Om du kryssade på 'Nej,...': Kan du förklara varför du inte använder spel?', och 'Vilka årskurser profiterar mest av att använda spel under lektionen?'.

Grafiken visar att flertalet av respondenterna spelar spel ibland (11) eller ofta (8) på sin fritid medan endast två personer angav att de inte är intresserade av spel. Under lektionstiden spelar respondenterna ibland (15) eller ofta (6) spel med eleverna och endast två personer har inget intresse av att spela under sina lektioner. En av de icke spelintresserade lärarna spelar varken på sin fritid eller lektionerna och en person spelar ofta på sin fritid men inte under lektionen och en person spelar inte på fritiden men ibland under lektionstiden. Redan här kan hänvisas till exkursen om studentuppsatserna. Där blev det tydligt att lärare tycker om att anpassa sin undervisning efter teman och redskap som de själva är intresserade av (se kapitel 5.1.2). Det visar dessutom att spel har en stor presens i språkundervisning även om flertalet av respondenterna bara spelar ibland med sina elever.

Respondenterna som svarade med 'nej, ingen tid' respektive 'nej, inget intresse', fick kommentera sitt val. En respondent skrev att en lärare inte spelar på lektionerna utan ytterligare förklaring, medan en annan skrev att hen slutade spela för att de flesta spelen handlar om 'fortare och att vinna', därför får långsamma elever ingen positiv upplevelse. Positiva upplevelser är någonting som kan knytas till lyckokänslan i undervisningen som tas upp i kapitel 2.2. Om inte alla elever upplever lycka respektive en motivationsökning kan spel som används i språkundervisningen anses som olämpligt; detta syns i andra svar av samma respondent. Dessutom svarade samma respondent att hen inte ser någon nytta med spel i undervisningen för eleverna visar ingen bättre språkförmåga i stavningen eller provsituationer. Detta svar är tolkningsbart i det avseendet att spelets framgång för undervisning beror på lärarens inställning till och erfarenhet av spel, någonting som blir ännu tydligare i enkätens senare svar.

Vidare ställdes frågan om vilka årskurser som profiterar mest av att använda spel under lektionen. Syftet med frågan var att se om lärare hellre använder spel för yngre elever än



äldre elever. Resultatet blev att två respondenter svarade att 'elever profiterar inte av att använda spel', medan åtta svarade 'på grundskolan' och tolv ser ingen skillnad mellan årskurserna. Det visar att lärare är medvetna om spelens potential och alla årskurser kan på olika sätt profitera av spelets användning. Detaljer om hur och varför respondenterna svarade på nyttan med spel finns i de uppkommande kategorierna.

Av alla tre erfarenhetsgrupperna är det särskilt lärare ur grupp A som använder sig regelbundet av (digitala) spel i undervisningen. Det kan eventuellt bero på ny teoretisk kunskap om spel för att deras lärarutbildning är färskare än lärare som har jobbat länge i sitt ämne, men en mer sannolik förklaring ligger i nya trender i språkundervisningen och lärarens egen koppling till datorer och brädspelstrender. Den exakta motiveringen för detta fenomenen kan tyvärr inte förklaras genom enkätens svar.

### ***Respondenternas definition av spel***

I enkäten ställdes frågan 'Hur definierar du spel?' som en öppen fråga för att få en föreställning av respondenternas synpunkter på tematiken. De flesta svar var kortfattade med återkommande nyckelord om analoga eller digitala spel. Bräd- och kortspel nämndes tolv gånger medan dator-, TV- och mobilspel nämndes 16 gånger. Spel definieras tio gånger som en aktivitet eller en uppgift som har antingen regler eller mål eller båda i samspel. Spel associeras med tävling och vinst- eller förlustsituationer i sju svar, men oftare uppkommer ord som sällskap, roligt och spännande med 13 benämningar. Enstaka ord som språk, lärprocess, lek, samt frivilligt förekommer också i respondenternas svar.

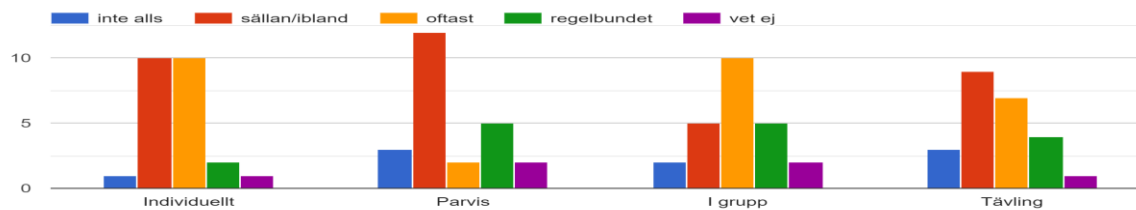
Variationen av svaren visar upp begreppets öppna definitionsramar som diskuterades i kapitel 2.1.1. Spel definieras olika från person till person. Medan den ena endast tänker på datorspel, tänker en annan person på spelets roliga sidor oberoende av bräd- eller datorspel.

Otydligheten i spelets definition kan leda till omedvetna negativa subjektiva bedömningar i spelets användning i språkundervisningen. Till exempel skrev några respondenter som definierar spel endast som datorspel att de inte använder spel inom språkundervisningen för att eleverna får ingen inlärningseffekt via datorspelen. En annan respondent angav att hen definierar spel som allt som har regler, är frivilligt och görs för nöjes skull. Hen spelar ofta på fritiden och under lektionstiden. I skolan repeteras tema och ord genom spel och spel blev inte en nödlösning utan en planerad inlärningsaktivitet. Spelets användning i språkundervisning är därför en subjektiv uppfattning om spelets nytta för den egna undervisningen.

### ***Hur och varför spelas i språkundervisningen***

En av undersökningens tonvikter ligger i spelets användning i språkundervisning, därför ställdes ett flertal frågor som var: 'Hur spelar eleverna på dina lektioner?', 'Varför spelar (dina) elever?', 'Vill du kommentera 'Annat'?', 'Finns tillfällen när läraren är med och spelar?', 'Hur ofta spelar dina elever spel? (Med ofta menas till exempel: i varje klass, hur många timmar/vecka).', och 'Hur många elever borde spela tillsammans (minst vs. maximal)?'.

Hur spelar eleverna på dina lektioner?



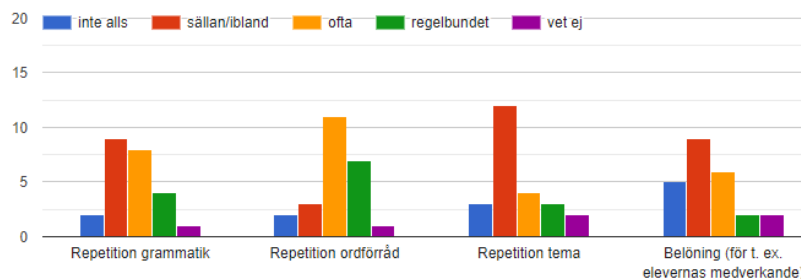
Eleverna spelar oftare (10) och mer regelbundet (5) i grupp och spel används mer sällan eller inte alls individuellt (10/1) eller parvis (12/3). Det kan tolkas som att språklärare generellt eftersträvar ett mer kooperativt lärandescenario (se kapitel 2.4).

Tävlingsmoment verkar vara lika mycket en del av undervisningen som att spel spelas utan tävlingsmoment. Syftet bakom det är förmodligen en motivationskick för elever (se kapitel 2.2). Anledningen till att tävlingar genomförs kan tyvärr inte tolkas genom enkätens svar.

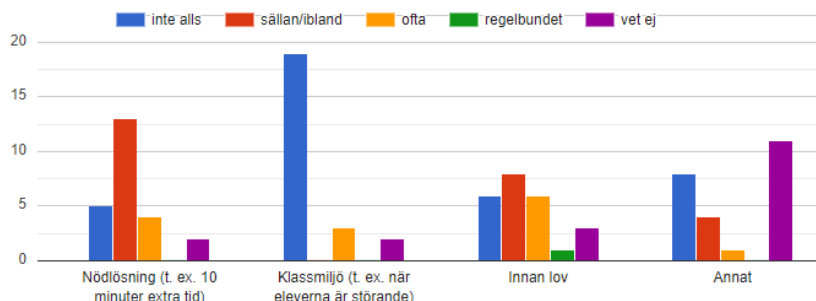
Frågan 'Varför spelar (dina) elever?' uppdelades i flera aspekter för att framhäva lärarens avsikt bakom spelsituationer och situationens lämplighet, därför finns flera svarkategorier a) repetition av grammatik, ordförråd och tema som har ett didaktiskt mål som avsikt; b) belöning och innan lov som är en positiv stimulans för elever; och c) bristsituationer som nödlösning eller att lugna ner klassrumssituationer. Här blir spelet ingen planerad aktivitet utan en mer eller mindre spontan lösning.

Spel används nästan aldrig eller sällan för oplanerade klassrumssituationer. Även om respondenterna verkar vara medvetna om spelets potential att fylla tid till lektionens slut, händer det sällan utan planering fastän sådana spel finns tillgängliga vid behov. Vidare används spel lika mycket som belöning och innan lov som det inte används för belönings skull.

Varför spelar (dina) elever?



Varför spelar (dina) elever?



Spel används oftast för att repetera ordförrådet (18) och även grammatik (12). Sällan repeteras teman genom spel medan sju respondenter gör det ofta eller regelbundet. Endast ett fåtal respondenter använder spel för att påverka klassmiljön (t. ex. när eleverna är störande).

En av de tre respondenterna som gör det ofta angav att hens elever har särskilda behov av spelets stimulanser för att lugna ner sig respektive att det möter elevens inlärningsbehov. Spelet har här en särskild didaktisk anpassning och det kan antas att sådana elever finns även i andra klassrumsmiljöer.

Respondenternas olika svar framhäver att bakom spelets användning finns det en tydlig pedagogisk och didaktisk avsikt. Att använda spel kräver undervisningsplanering och det visar tydligt lärarens medvetenhet av spel som redskap och det kan knytas till lärandeteorier. Det blir särskilt tydligt i respondenternas kommentarer för kategorin 'annat'. Här finns flera kommentarer om att spel används för talövningar, motivationslyft, språknivådiagnos och repetitionsmoment innan provet. Men det finns också enskilda kommentarer att spel används i stället för ett prov för att eleverna är mindre nervösa på detta sätt och att spel uppmuntrar eleverna att vara noggrannare i sitt målspråk.

14 av respondenterna spelar minst en gång per vecka med sina elever och fyra respondenter spelar minst en gång per månad. Fyra respondenter spelar några gånger under terminen medan en respondent inte spelar alls. Det visar spelets presens i språkundervisningen oberoende av skolform och undervisningserfarenhet.

Lärare är lika ofta delaktiga i spelen som de låter eleverna spela för sig. Det beror först och främst på spelets krav om det till exempel behövs en spelledare eller instruktör. De som deltar gör det också för att peppa elever eller för att se till att spelets regler följs, men oftare föredrar flest respondenter att eleverna är de aktiva spelarna än att läraren är med i spelet.

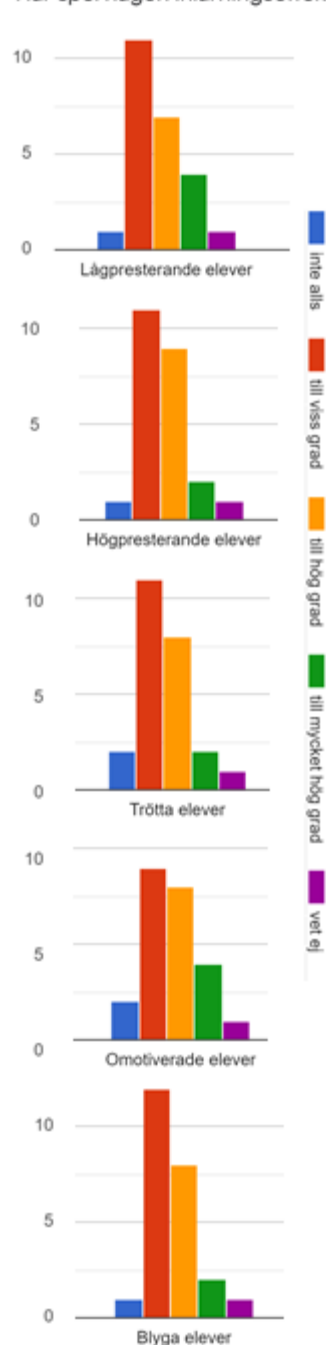
I genomsnitt bedömer respondenterna att en lämplig spelgrupp består av två till fyra elever för att det skulle finnas en interaktion i spelet. Det beror dock ofta på spelet, dvs. om det till exempel är en online frågesport när klasskamrater tävlar mot varandra eller om det är en smågruppsaktivitet.

### Lärande genom spel

En annan tonvikt i undersökningen var huruvida det finns lärandeffekter genom spel, därför ställdes följande tre frågor: 'Ser du någon preferens hos eleverna, vilka som tycker om att spela?', 'Har spel någon inlärnings effekt?', och 'Vad anser du att spel kan bidra med och förstärka hos eleven?'.

21 respondenter angav att de inte ser någon preferens hos eleverna (låg- respektive högpresterande elever) enligt deras sympati för spel som visar att alla eleverna kan motiveras genom spel (se diagram till höger). Spel har dock en högre inlärnings effekt hos högpresterande och omotiverade elever. Blyga elever och lågpresterande elever profiterar till viss och hög grad av spelet. Trötta elever kan motiveras genom spel och

Har spel någon inlärnings effekt?



det finns nästan inga negativa åsikter kring spelets inlärningseffekt som visar spelets potential och knyta ihop aspekter som nämndes i kapitel 2, dvs. att allt spel i rätt kontext kan ha inlärningseffekter för vilken elev som helst. Här måste betonas att diagrammen vid sidan bekräftar tydligt det som skrevs med hänsyn till Solomon & Mohrs uppfattning om språkundervisningen för ungdomar i kapitel 2.3. Här hänvisas särskilt till rädsla att prata och gruppdynamik.

Vad anser du att spel kan bidra med och förstärka hos eleven?



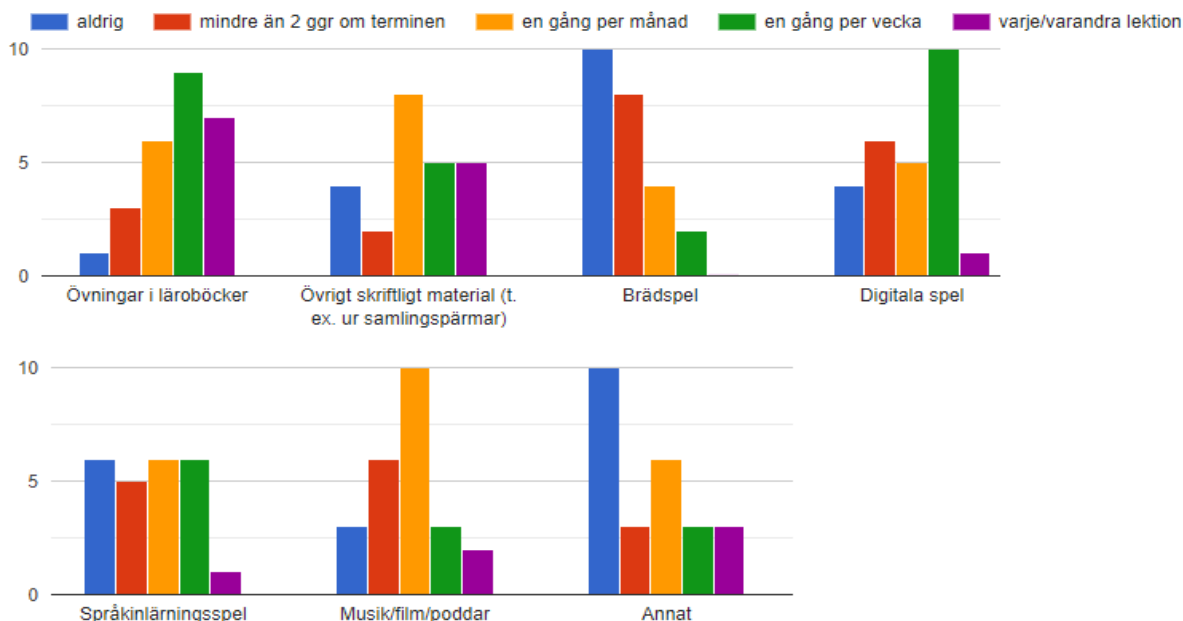
I diagrammet ”Vad anser du att spel kan bidra med och förstärka hos eleven?” syns att spelet bidrar först och främst till motivationen att lära sig språket och den kommunikativa förmågan. Nästan hälften av respondenterna angav att elever kan till (mycket) hög grad övervinna rädslan att prata på målspråket genom spel och spel kan öka deras självförtroende. Andra hälften angav att båda har till viss grad en positiv effekt av spel. Diagrammet visar dessutom att respondenterna hellre avstår från spel när det till exempel handlar om upprörda klassrumssituationer. I senare förklarande svar i enkäten framhövdes att spel inte används om det inte finns någon inlärningseffekt och att spel kan vara olämpligt i vissa situationer. Inte desto mindre svarade respondenterna i grupp A och B oftare att spel kan till en viss respektive hög grad lugna ner upprörda elever. Förmodligen kan grupp C lugna ner klassrumsmiljön på andra alternativa sätt på grund av deras erfarenhet. Svaret på det kan inte tolkas genom enkätens svar.

### ***Material som används för den muntliga språkförmågan***

Nästa enkätsfråga skulle visa spelets användningskvantitet jämfört med andra undervisningsmaterial. Fokus låg på materialet som används för muntlig färdighet. Frågan löd: ’Vilket material använder du dig av när du lär ut muntlig språkfärdighet?’. I frågans anslutning fanns möjlighet att kommentera alternativet ’Annat’ vid behov.

Respondenterna använder sig en gång per vecka respektive varannan vecka av läroböcker och digitala spel. Läroböcker är det mest använda materialet för att lära ut muntlig språkfärdighet som följs av övrigt skriftligt material. Mer sällan används film, musik och poddar eller språkinlärningsspel. Det händer för flest respondenter endast en gång per månad eller mer sällan. Det finns lika mycket respondenter som inte alls respektive knappt använder sig av språkinlärningsspel eller musik, etc.. Förmodligen ligger det i dess duglighet för undervisningstema och tidsram, men det är endast en gissning som dessutom inte har någon relevans för denna studie. Brädspel används nästan inte alls i undervisningen och om det används är det några få gånger per termin. Nämnvärt är den stora användningen av digitala spel. Det beror förmodligen på dess flexibilitet i tid, gestaltning och nivåanpassning för

Vilket material använder du dig av när du lär ut muntlig språkfärdighet?



eleverna. Dessutom har skolan uppdraget att lära ut digitala färdigheter<sup>62</sup> till elever och anpassa undervisningen till elevernas intressen (se kapitel 2.1.2.2). Brädspel har ofta ett högre krav på spelarnas språkfärdighet och har fasta regler som inte kan justeras så enkelt till elevens behov som ett digitalt spel kan göra. Speciellt kommersiella spel (t. ex. sällskap- och familjespel) produceras för underhållnings skull utan pedagogisk bakgrund. Att hitta rätt brädspel för rätt undervisningssituation är undantag, men tillfällen finns som syns i diagrammet och respondenternas svar. Spel som syftar till kommunikation är till exempel lämpliga kommersiella spel i språkundervisningen (exempel ur enkäten: *Med andra ord*, *Dixit* eller *Black Stories*). Annat material för muntlig språkfärdighet som används av respondenterna är egna spel, teater, rollspel, hörövningar eller kortspel.

### Spelets variation

Respondenterna fick svara på vilken sorts spel de använder sig av i undervisningen utifrån följande fråga: 'Vilken sorts spel använder du på dina lektioner?'. Det fanns möjligheten att

Vilken sorts spel använder du på dina lektioner?



<sup>62</sup> Skolverket, Läroplan för GS och GYS, 2021, Internetkälla.

kommentera alternativet 'Annat' vid behov. Respondenterna fick även beskriva i detalj vilka spel de använder för att få konkreta exempel genom följande frågor: 'Använder du klassiska kommersiella spel (t. ex. monopol, ludo, etc)? Ja: varför + exempel; Nej: varför?' och 'Använder du pedagogiska spel (t. ex. grammatik, tema, etc)? Ja: varför + exempel; Nej: varför?'.

I diagrammet blir det tydligt att respondenterna använder sig främst av digitala spel och även pedagogiska spel. Kroppsaktiviteter och rollspel har också sin del i språkundervisningen även om det är inte lika ofta. Flera respondenter använder sig inte alls av någon annat sorts spel medan de regelbundet respektive ofta använder sig av digitala spel eller kroppsaktiviteter. Variationen är stor och det syns tydliga preferenser hos lärarna vilken sorts spel de använder och vilka inte, dvs. de som använder fysiska redskap, använder analoga spel och knappt någonting annat; de som inte använder fysiska redskap använder rollspel eller kroppsaktiviteter men inget annat; och de som använder digitala redskap använder sig inte av analoga hjälpmedel.

Det beror inte på undervisningserfarenhet vilken sorts spel som respondenterna använder. Det är endast klassiska och kommersiella brädspel som används sällan hos alla enkättagare. Det beror enligt dem på att eleverna inte visar tillräckligt goda språkfärdigheter för att spela ett kommersiellt brädspel. Respondenterna framhäver att ett spel måste uppfylla inlärnings syftet och måste kunna anpassas till elevens behov för att anses som lämpligt för språkundervisningen. Pedagogiska spel kan tvärtom fylla kraven för just det och används därför oftare än kommersiella brädspel. I enkätens svar blir det också tydligt att för att använda sig av klassiska brädspel krävs ett stort intresse av spel i lärarens fritid eller mer undervisningserfarenhet för det är grupp C (och en i grupp B) som använder dessa medan de andra grupperna inte använder dem.

### ***Lärandeteori och kursplan***

Undersökningen tog upp på vilket sätt lärandeteorier och Skolverkets ämnesplaner framhäver spelets betydelse. Enkäten frågade om respondenternas insikter på följande sätt: 'Hur speglar spel kända teorier om lärande?' och 'Hur speglar spel kursplanens centrala innehåll?'.

Åtta respondenter kunde inte koppla en lärandeteori till spel. Fem respondenter skrev att spel bidrar till interaktion och motivation hos eleverna utan att nämna något begrepp om lärandeteori. Tre respondenter skrev att spel kan anpassas till elevens behov och att de lär sig någonting fast det kallas inte för att lära sig någonting. Utan att använda sig av teoretiska begrepp antyder deras svar principer av kända lärandeteorier. Konkreta nämnda lärandeteorier i enkäten var: kognitivism (1 ggr), pragmatism (1 ggr), behaviorism (2 ggr) och det sociokulturella perspektivet (3 ggr). Den tydligaste skillnaden i svaren ligger mellan erfarenhetsgrupperna. Respondenterna som har mest undervisningserfarenhet (grupp C) har ofta svarat med 'ingen aning' och bara en respondent i grupp B nämnde Vygotskij i sitt svar, medan alla respondenter som har mindre undervisningserfarenhet verkar ha en större och varierande kunskap om lärandeteorier. Det kan bero på att deras teoretiska universitetsutbildning inte ligger så långt bak i tiden jämfört med de äldre grupperna. Det är



också nämnvärt att det är särskilt respondenter som undervisar på gymnasiet som nämnde konkreta begrepp om lärandeteorier.

När respondenterna tillfrågades om spelets förbindelse till kursplanen kom ett tydligt gemensamt eko från alla respondenterna att spel antingen inte återspeglar något specifikt i läroplanen utan att spel gör inläringen mer stimulerande eller att många spel tar upp olika delar av det centrala innehållet. Oberoende av kursplanens tydliga formulering skrev respondenterna att genom spel övas den muntliga förmågan, eleverna kan uttrycka sina känslor och åsikter, att kommunikation och interaktion uppmuntras, att spel kan stimulera ordförråd, grammatiska moment samt att hitta strategier, och att spel kan lösa språkliga problem. Det tar upp olika delar av det centrala innehållet som diskuterades i kapitel 2.1.2. En respondent skrev att det också finns spel om realia som kan användas i språkundervisning.

### ***Spelets olämplighet***

Avslutningsvis ställdes frågan om respondenterna har upplevt situationer när spelets användning visade sig som olämplig. Frågan lät: 'Har du upplevt situationer när spel har varit olämpligt för klassen eller temat?'. Hälften av respondenterna svarade med 'ja' och andra hälften med 'nej'. De som svarade 'nej', kunde inte komma på en särskild situation när spel var olämpligt för klassen eller temat även om några inte skulle utesluta det i framtiden. Andra hälften som svarade med 'ja' skrev att spel skapade för mycket rörlighet och oro i klassen för att tävlingsmomentet blev för högt. Spel ledde i andra fall till mobbing och/eller sabotage av eleverna. Det hände när reglerna var för otydliga eller kraven på spelet var för höga. En annan aspekt respondenterna nämnde var spelets dubbelhet, dvs. att det krävs rätt spel för rätt situation. Eleverna måste förstå spelet och hålla sig till målspråket för att få en inläringseffekt. Det skapar också spelglädje. Annars kan spel innebära tidslöseri. En lärare borde dessutom ha en bra relation till eleverna, för annars kan situationen utnyttjas av eleverna. Det är exakt de här kommentarerna som visar en tydlig förbindelse till den teoretiska delen av den här studien. Spel kan vara ett väldigt bra medel för språkundervisningen, men de kräver avstämning i mål och regler, och de måste vara situations- och elevanpassade. Då blir spel som effektivast.

## **5. Diskussion, slutsatser och vidare forskning**

### **5.1 Metoddiskussion och slutsatser**

#### ***5.1.1 Metoddiskussion***

Det här examensarbetet består av en kvantitativ enkätundersökning med öppna och slutna frågor. Innan enkätens analys framhövs teoretiska diskussioner kring begreppet spel, lärandeteorier, ungdomar i språkundervisningen, metodik för lärande samt kooperativt lärande. Enkätfrågor kunde knytas till teoretiska aspekter och det kännetecknar ett deduktivt arbetssätt, för att befintliga teorier efterfrågades och tolkades i respondenternas svar. Syftet med studien är att undersöka hur, när och varför språklärare involverar spel i undervisningen, hur spel påverkar elevernas lärande och hur språklärare resonerar kring temat spel i undervisningen. Valet av metod har hjälpt till att undersöka studiens syfte och för att få reliabilitet och validitet i studien har enkätfrågorna och den teoretiska delen utarbetats noggrant för att få fram relevant information. Studien är valid och reliabel i den mån att

frågorna inte ledde till en förväntat inställning att bara språklärarna som tycker om spel deltar i enkäten utan att det fanns svarsalternativ som alltid tillät en ytterligare förklaring för ett bredare åsiktsspektrum, dvs. att de som tycker om spel kunde förklara sina åsikter lika mycket som de som inte använder sig av spel. I enkätens analys lyftes båda inställningarna gentemot spel i en balanserad ram fram och kopplades till teorin i kapitel 2. Frågeställningarna i enkäten var objektiva och neutrala som även betonades i enkätsinformationstext som visades för respondenterna innan enkätens början. Enkäten frågade inte om respondenternas personliga bakgrund, dvs. ålder och kön var inte relevant för undersökningen. Endast deras relevans till språkundervisningen och erfarenhet efterfrågades för att öka respondenternas tillförlitlighet.

Kvalitetskriterierna säkerställdes i förväg (se kapitel 3) och ingen respondent kan kopplas till ett namn eller en reell person. Det breda spektrumet av svaren visar dessutom att en ytterligare enkätundersökning förmodligen skulle producera samma svarspektrum som stärker studiens reliabilitet.

Studien är spännande och givande men det finns också några viktiga insikter. En av dem är att det finns en stor nackdel med enkäter: man kan inte reagera på ett svar och ställa fördjupande följdfrågor. Enkätens ram måste stå fast innan den första respondenten svarar och frågor som uppkommer senare kan inte ställas, t. ex. när erfarenhetsgrupp C svarade på att de inte använder sig av spel för att lugna ner elever. Deras alternativmetoder skulle vara intressanta att känna till men enkäten kan inte reagera på sådant.

Denna undersökning kan inte heller dra några generella slutsatser eftersom det endast finns ett litet antal av respondenter vilket minskar arbetets generaliserbarhet. Däremot finns det en regelbundenhet och ett sammanhang i respondenternas svar som stämmer överens med den teoretiska delen av arbetet så att teorin kan kopplas till resultatet.

Det som också saknas i denna studie är elevernas perspektiv. Studien skalades ner på grund av en begränsad tidsram och tema men det skulle vore spännande att veta elevernas perspektiv. Där hade jag velat veta vad de tycker om digitala och analoga spel i språkundervisningen, om de lär sig genom dess användning eller om det bara är för nöjes skull. Jag skulle fråga dem om en lärare borde vara med och spela och vilken sorts idéer de har för att involvera spel i undervisningen.

Avslutningsvis önskar jag att jag hade vetat på förhand hur svårt det är att få respondenterna till en enkät. Jag försökte att nå många frivilliga språklärare genom ett fåtal ämneslämpliga Facebookgrupper men endast en målgrupp av sju tillät en post medan alla andra administratörer blockerade en post i gruppens diskussionsforum. Gruppinterna regler skulle skydda gruppen för en översvämning av enkäter och förfrågningar. Samtidigt finns det helt enkelt inga kanaler som en student kan använda för att få informanter eller respondenter. Jag blev tvungen att fiska efter personliga kontakter och be om deras medverkan. Det motsäger sig mot goda empiriska forskningsetik och -principer för att urvalet blir bekvämt, icke slumpmässigt och det är enklare att utreda vilken respondent som kan kopplas till personliga kontakter. Om studentuppsatser kräver en hög empiri borde det kunna säkerställas att det finns ett nätverk för studenter att komma i kontakt med frivilliga informanter och respondenter. Inte desto mindre är spelets användning i språkundervisningen ett spännande tema som det lönar sig att utforska.

### 5.1.2 Slutsatser och avslutande diskussion

Syftet med min undersökning var att fördjupa kunskapen om hur spel uppfattas och används av språklärare och att undersöka spelets betydelse för lärande inom språkundervisningen. Undersökningen innehöll flera aspekter: Den visade vad som förstås under begreppet 'spel' (kapitel 2.1.1) och på vilket sätt läro- och ämnesplaner tillät spel i undervisningen (kapitel 2.1.2). Undersökningen gav en inblick i det sociokulturella perspektivet (kapitel 2.2.1) och hur det knöts ihop med synen på lek, spel och leksaker som medierande redskap (kapitel 2.2.2). Olika forskarens syn på spel i undervisningen och tonåringars behov angående lärande och undervisningsgestaltning diskuterades i kapitel 2.3. Senare undersöktes i en kvantitativ dataanalys språklärarens synpunkter på spel (kapitel 4). Insamlat data tog fram hur, när och på vilket sätt lärare använder spel i sin undervisning. Studiens data samlades in genom en digital enkät och själva dataanalysen skedde på ett deduktivt sätt, där de teoretiska aspekterna som framställdes i kapitel 2 kopplades till enkätfrågor i resultatdelen. Denna kombination skulle hjälpa till att få svar på följande frågeställningar:

- Hur, när och varför involveras spel i språkundervisningen?
- Hur påverkar spel elevernas lärande?

Det första som blir uppenbart med den här studien är att spel används på ett tydligt och återkommande sätt. Spel är en del av undervisningen av olika slag. Den används först av allt för planerade klassrumsaktiviteter med en tydlig pedagogisk och didaktisk avsikt som bland annat stärker kooperativt lärande. Spel används primärt som ett motiverande medel för språkinläring men spel används också som stödjande redskap mot blyghet, rädsla att prata på ett främmande språk med särskilt fokus på smågruppsaktiviteter och för att stärka ordförråd och grammatik. Dessa synpunkter nämndes av Salomon och Mohr i kapitel 2.3.3, där båda forskarna framställde särskilda aspekter som språklärare måste ta hänsyn till när de undervisar ungdomar för dessa lär sig på annat sätt än yngre barn och de befinner sig i viktiga utvecklingsfaser som påverkar deras beteende i skolan. En lämplig undervisningsmetod för ungdomar är kooperativt lärande som kan utföras genom spel. Respondenterna angav att en grupp på maximalt fyra personer är det lämpligaste sättet att spela spel på för att säkerställa en balanserad och stödjande interaktion mellan gruppmedlemmarna. Samma princip gäller för kooperativt lärande (kapitel 2.3.4).

Spel används inte utan anledning och sällan som belöning utan didaktisk avsikt. Att använda spel kräver undervisningsplanering, medvetenhet om avsikten bakom spelet från både lärarens och elevernas sida och eftersträvat mål som knyts till en positiv känsla av prestation. Läraren visar en tydlig medvetenhet av spel som inlärningseffektiva redskap. Spel används beroende på sitt upplägg och användbarhet regelbundet och ofta för att öka den kommunikativa förmågan hos eleverna som enligt skolans ämnesplan är syftet med moderna språk (kapitel 1). En allsidig kommunikativ förmåga innehåller receptiva och produktiva komponenter som kan kombineras genom spel på alla möjliga sätt. Kommunikation finns i allt från klassiska talövningar och repeterande ord till strategisk språkanvändning. Allt är spelbart och allt kan påverka elevens beteende och medverka. Spel måste inte desto mindre vara anpassbart till elevens och språksituationens behov för att bli lämpligt för

undervisningen. Utan tydliga mål och instruktioner kan spel bli tidslöseri. Respondenter bekräftar därför det som tas upp i den andra teoretiska delen av det här examensarbetet. Mattes skrev att lärande sker genom målsättning och noggrann planering (kapitel 2.3.2). Struktur och positiva konnotationer till undervisningen ger eleverna en lust att lära sig som krävs för inläringseffekter. Lillemyr skrev att all lek har mening och lärare borde utnyttja lekens betydelse ämnesmässigt (kapitel 2.3.1). Respondenterna visar en tydlig medvetenhet av spelets potential för elevernas utveckling och spelets värde för varje enskilt barn.

Elever tycker om att spela och respondenterna är överens om att spel kan ha en inläringseffekt hos alla elever till viss och hög grad. Högpresenterande och omotiverade elever profiterar mest av spelets användning. Deras inläringseffekt bedöms som högst hos respondenterna även om också blyga elever och lågpresterande elever profiterar till viss och hög grad av spel. Trötta elever kan motiveras genom spel och det finns nästan inga negativa åsikter kring spelets inläringseffekt som visar spelets potential och ytterligare en gång knyta ihop aspekter som nämndes i kapitel 2, dvs. att allt spel i rätt kontext kan ha inläringseffekter för vilken elev som helst. Spel bidrar till motivationen att lära sig språket och den kommunikativa förmågan. Genom spel kan rädslan att prata på målspråket övervinnas och spel kan öka elevernas självförtroende. Knyts det ihop med undervisningsmålet skapas inläring. Spel som all annan undervisning kräver mening, strukturer och mål. Respondenternas synpunkter kring temat bekräftar därför den framställda teorin om spelet.

## 5.2 Aktuellt forskningsintresse och fördjupande forskning

### 5.2.1 Aktuell forskning och exkurs: studentarbeten

En tydlig kontrast i forskningen om spel i skolan finns i det aktuella forskningsläget och temats popularitet hos lärarstudenter och nya lärare. Ett antal publikationer med fokus på spel och lek kom kring åren 2002 och 2005. Aktuellare forskningsintressen finns i svenska studentuppsatser (2015 till nu). *Diva Portalen* och *Google Scholar* är full med resultat om spel och dess förbindelse med kommunikation, pedagogik eller undervisning. Det är inte begränsat till språkundervisning. Ämnen som matte och historia profiterar lika mycket av spelets användning som språkämnerna. Diskrepansen framgår ännu mer när man betraktar enkätens resultat, där det blir uppenbart vilken roll spel spelar.

Bland studentarbetena kring temat finns det till exempel ett arbete som undersöker hur lärare tillämpar lek som undervisningsform i engelskundervisningen. Arbetet drar slutsatsen att lärarens personliga inställning till spel har en stor betydelse av vad eleverna lär sig och tar med sig från undervisningen och att lek hjälper eleverna i deras språkutveckling.<sup>63</sup> På grund av det ställdes i den här enkäten frågan om lärare spelar på sin fritid och/eller under lektionen. Det visade sig att lärare som själv spelar och har en positiv inställning till spel, använder sig av spelet med positiva effekter för eleven. Det fanns ändå respondenter som inte tyckte om spel och även då kan samma slutsats dras som i den tidigare studentuppsatsen.

I ett annat arbete undersöktes elevernas inställning till spel i skolan och i resultatet framkom att majoriteten av eleverna ansåg att spel är lärorika, speciellt när eleverna får lära sig i en liten grupp där gruppmedlemmarna hjälper varandra. Särskilt brädspel bidrar till

---

<sup>63</sup> Leo, 2017, 17f.

att undervisningen blir roligare och hjälpte elever att utöka sitt ordförråd och att kommunicera muntligt på främmande språk.<sup>64</sup> Det ger en insikt i elevernas åsikt om kooperativt lärande och dess potential för den kommunikativa förmågan.

I ett tredje exempel intervjuades en informant som använder spelet *Minecraft* för att knyta ihop lektionens innehåll till historia, svenska och fysikämnet. Vilket spel som helst funkar bra för skolan så länge det finns en förutbestämd plan med att använda sig av spel så att eleverna uppmuntras att själva vara med och skapa innehållet genom spelets användning.<sup>65</sup> Det är bara tre exempel av många studentuppsatser som visar tydliga trender och intressetendenser bland blivande lärare och potentialen som finns kring temat spel.

Forskningstrenden om spel är dock inte begränsad till studentarbeten. Det finns ett flertal böcker, pedagogiska tidskrifter och institut som presenterar och förtydligar hur olika spel kan användas i undervisningen. Så publicerade t. ex. en österrikisk pedagogisk förening i samarbetet med staden Wien en broschyr om kommunikativa brädspel och hur, vem och på vilket sätt de kan användas i språkinläring. Broschyren kallas för *Spielend Sprechen – Mit Brettspielen Deutsch lernen* (2018) och nämner till exempel *Black Stories* (se inledning kapitel 1) som spel som tränar språkliga sammanhang och filtreringen av viktig information.<sup>66</sup>

Ett helt forskningsområde som sysselsätter sig med spel ur alla möjliga aspekter kallas för spelifiering. En deldisciplin av den är *gamebased learning* som forskar om spelets pedagogiska potentialer. Dessutom säger några forskare själva att det saknas forskning om spel för äldre barn respektive elever för spel associeras ofta endast med yngre barn såsom läroplanen gör, men alla åldersgrupper spelar spel.<sup>67</sup>

Allt det ska framhäva spelets betydelse i vår kultur och dess värde för skolan borde inte underskattas.

### 5.2.2 Fördjupande forskning

Det finns många sätt att lyfta forskning om spelets användning i språkundervisningen och vidga förståelsen kring analoga och digitala spel. Det skulle vara intressant att känna till elevernas perspektiv genom en aktionsforskning eller fenomenologiska studier liksom en studie som använder sig av ett konkret spelexempel och dess effekt på lärande och inläring.

I den här studiens enkätanalys uppkom fördjupande följdfrågor eller andra perspektiv på ställda frågor som kunde vara intressant att veta, t. ex. hur lärarna använder sig av kooperativt lärande utanför den muntliga kommunikativa förmågan eller hur bidrar spel till den skriftliga språkkompetensen. Flertalet av respondenter i den här enkäten kunde lika gärna intervjuades för att få in fördjupande insikter i deras omgång med spel som redskap. Oberoende av metoden hade en intressant frågeställning kunnat vara vilken samband det finns mellan negativt elevbeteende och deras spelkonsumtion på fritiden eller om hemmasittare är spelkonsumenter som kunde lockas till skolan med ett spelbaserat lärande. Listan av möjlig spelbaserad forskning är lång och har en stor variation. Den är som spel i sig – mångfaldig och anpassningsbar efter användarens intresse.

---

<sup>64</sup> Salo, 2018, 34.

<sup>65</sup> Lindner, 2015, 28.

<sup>66</sup> Adamski, France & Graf, 2018, 24f.

<sup>67</sup> Gray, 2013, 276.

## 6 Referenslista

### *Printlitteratur*

Adamski, Magdalena & France, Johanna & Graf, Stefan. (red). *Spielend Sprechen – Mit Brettspielen Deutsch lernen*. Wien: Verein Wienextra & Stadt Wien, 2018.

Berg, Gunner & Sundh, Frank & Wede, Christer. (red.). *Lärare som ledare: i och utanför klassrummet*. 2. uppl., Lund: Studentlitteratur, 2020.

Borsch, Frank. *Kooperatives Lernen. Theorie – Anwendung – Wirksamkeit*. 3. uppl., Stuttgart: W. Kohlhammer Verlag, 2019.

Bryman, Alan. *Samhällsvetenskapliga metoder*. 3. uppl., Stockholm: Liber, 2018.

Gray, Peter. "Play as preparation for learning and life". I *American Journal of Play*, 5(3), 2013, 271-292.

Köhler, Per Olof & Hene, Birgitta & Messelius, Ulla. *Natur och kulturs svenska ordbok*. 1. uppl., Stockholm: Natur och kultur, 2001.

Lillemyr, Ole Fredrik. *Lek - upplevelse - lärande i förskola och skola*. 1. uppl., Stockholm: Liber, 2002.

Lundgren, Ulf P. & Säljö, Roger & Liberg, Caroline (red.). *Lärande, skola, bildning*. 5. uppl., Stockholm: Natur & Kultur, 2020.

Lindberg, Inger. *Språka samman: om samtal och samarbete i språkundervisning*. 2 uppl., Västerås: Natur & Kultur Akademisk, 2005.

Insulander, Eva & Selander, Stefan (red.). *Att bli lärare*. 1. uppl., Stockholm: Liber, 2018.

Mattes, Wolfgang. (red.). *Methoden für den Unterricht: 75 kompakte Übersichten für Lehrende und Lernende*. 6. uppl., Paderborn: Schöningh, 2004.

Nelson, Anders & Svensson, Krister. *Barn och leksaker i lek och lärande*. 1. uppl., Stockholm: Liber, 2005.

Salomo, Dorothé & Mohr, Imke. *DaF für Jugendliche*. Vol. 10, München: Ernst Klett Sprachen GmbH, 2016.

### *Internetkällor*

Dinordbok. *Definition av studie*.

<<https://www.dinordbok.no/sv/definitioner/svenska/?q=studie>>. Senaste hämtning 29.12.2021.

Raymond, Terese. *Spelifierat Lärande: Hur många XP innehåller LGR11 och GY11?*. <[http://aprendi.se/wp-content/uploads/2013/01/spelifierat\\_larande\\_forstudie.pdf](http://aprendi.se/wp-content/uploads/2013/01/spelifierat_larande_forstudie.pdf)>, 2012. Senaste hämtning 29.12.2021.

Skolverket. *Läroplan för Grundskolan*. <<https://www.skolverket.se/undervisning/grundskolan/laroplan-och-kursplaner-for-grundskolan/laroplan-lgr11-for-grundskolan-samt-for-forskoleklassen-och-fritidshemmet>>, 2021. Senaste hämtning 29.12.2021.

Skolverket. *Läroplan för Gymnasieskolan*. <<https://www.skolverket.se/undervisning/gymnasieskolan/laroplan-program-och-amnen-i-gymnasieskolan/laroplan-gy11-for-gymnasieskolan>>, 2021. Senaste hämtning 29.12.2021.

Skolverket. *Ämnesplan för Grundskolan*. <<https://www.skolverket.se/undervisning/grundskolan/laroplan-och-kursplaner-for-grundskolan/laroplan-lgr11-for-grundskolan-samt-for-forskoleklassen-och-fritidshemmet>>, 2021. Senaste hämtning 29.12.2021.

Skolverket. *Ämnesplan för Gymnasieskolan*. <<https://www.skolverket.se/undervisning/gymnasieskolan/laroplan-program-och-amnen-i-gymnasieskolan/hitta-program-amnen-och-kurser-i-gymnasieskolan>>, 2021. Senaste hämtning 29.12.2021.

Sundell, Joachim. ”Trenden: Därför spelar vi mer och mer brädspel”. I *SVT Nyheter*, <<https://www.svt.se/kultur/trenden-darfor-spelar-vi-mer-och-mer-bradspel>>, 28.12.2018. Senaste hämtning 29.12.2021.

Vetenskapsrådet. *God forskningssed*. <[https://www.vr.se/download/18.2412c5311624176023d25b05/1555332112063/God-forskningssed\\_VR\\_2017.pdf](https://www.vr.se/download/18.2412c5311624176023d25b05/1555332112063/God-forskningssed_VR_2017.pdf)>, 2021. Senaste hämtning 29.12.2021.

### ***Studentuppsatser & Avhandlingar***

Andersson, Emelie & Grinblatt, Samuel. *Examensarbete inom pedagogiskt arbete: Spelifiering och motivation till skrivande hos spelvana elever på högstadiet*. (Examensarbete, Högskola Dalarna), 2019.

Håkansson, Joakim. *Fritidslärares syn på brädspel som ett verktyg för kunskapsbildning: en kvalitativ studie om lärares perception av brädspel som pedagogiskt redskap*. (Examensarbete, Högskola Kristianstad), 2019.

Leo, Fia. *Hur lärare i årskurs 1-3 tillämpar lek som undervisningsform i engelskundervisningen: – en intervjustudie om lärares erfarenheter*. (Examensarbete, Högskola Dalarna), 2017.

Lindner, Rebecca. *Lärande genom spelande: Om spel och spelifiering i det moderna klassrummet*. (Examensarbete, Uppsala Universitet), 2015.

Kitano, Linus. *Onlinespel, ett verktyg för engelskainläring: En studie om hur svenska gymnasieelevers motivation och lärande inom engelska som andraspråk påverkas av onlinespel*. (Examensarbete, Högskola Dalarna), 2017.

Plante, Anne-Charlotte. *Språklärares strategier och arbetssätt för att träna elevernas muntliga kommunikativa förmåga: En studie baserad på intervjuer av sex lärare i moderna språk*. (Examensarbete, Högskola Dalarna), 2019.

Salo, N.. *Brädspel. Språkinläring genom att berätta sagor: Brädspels påverkan på elevers motivation och inläring*. (Examensarbete, Jönköping Universitet), 2018.

### *Spel*

Bösch, Holger: "Todliche Stille" i *Black Stories*. 48. uppl.. Kempen: Moses Verlag, 2004.



## Bilagor

### Bilaga I Enkätfrågor

#	FRÅGA	SVARSALTERNATIV	FRÅGETYP
1.	Spelar du spel på fritiden?	1. Ja, ofta 2. Ibland 3. Nej, inget intresse 4. Nej, ingen tid	Obligatorisk Ett kryss
2.	Hur definierar du spel?	Svar genom text eller anteckningar	Obligatorisk Text
3.	Spelar du spel under lektionstiden?	1. Ja, ofta 2. Ibland 3. Nej, inget intresse 4. Nej, ingen tid	Obligatorisk Ett kryss
4.	Om du kryssade på 'Nej,...': Kan du förklara varför du inte använder spel?	Svar genom text eller anteckningar	Ej Obligatorisk Text
5.	Vilka årskurser profiterar mest av att använda spel under lektionen?	1. Grundskola 2. Gymnasium 3. Grundskola och gymnasium 4. Ingen preferens 5. Elever profiterar inte av att använda spel	Obligatorisk Ett kryss
6.	Hur spelar eleverna på dina lektioner?	Se nedan	Obligatorisk Ett kryss per råd
7.	Varför spelar (dina) elever?	Se nedan	Obligatorisk Ett kryss per råd

#### 6. Hur spelar eleverna på dina lektioner?

	INTE ALLS	SÄLLAN/IBLAND	OFTAST	REGEL-BUNDET	VET EJ
INDIVIDUELLT					
PARVIS					
I GRUPP					
TÄVLING					

#### 7. Varför spelar (dina) elever? (obligatorisk)

	INTE ALLS	SÄLLAN/IBLAND	OFTAST	REGEL-BUNDET	VET EJ
REPETITION GRAMMATIK					
REPETITION ORDFÖRRÅD					
REPETITION TEMA					
BELÖNING (FÖR T. EX. ELEVERNAS MEDVERKANDE)					
NÖDLÖSNING (T. EX. 10 MINUTER EXTRA TID)					
KLASSMILJÖ (T. EX. NÄR ELEVERNA ÄR STÖRANDE)					
INNAN LOV					
ANNAT					

#	FRÅGA	SVARSALTERNATIV	FRÅGETYP
8.	Vill du kommentera 'Annat'?	Svar genom text eller anteckningar	Ej Obligatorisk Text
9.	Finns tillfällen när läraren är med och spelar?	Svar genom text eller anteckningar	Obligatorisk Text
10.	Hur ofta spelar dina elever spel? (Med ofta menas till exempel: i varje klass, hur många timmar/vecka).	Svar genom text eller anteckningar	Obligatorisk Text
11.	Hur många elever borde spela tillsammans (minst vs. maximal)?	Svar genom text eller anteckningar	Obligatorisk Text
12.	Ser du någon preferens hos eleverna, vilka som tycker om att spela?	Lågpresterande elever Högpresterande elever Ingen skillnad	Obligatorisk Ett kryss
13.	Har spel någon inlärningseffekt?	Se nedan	Obligatorisk Ett kryss per råd
14.	Vad anser du att spel kan bidra med och förstärka hos eleven?	Se nedan	Obligatorisk Ett kryss per råd
15.	Vilket material använder du dig av när du lär ut muntlig språkfärdighet?	Se nedan	Obligatorisk Ett kryss per råd

13. Har spel någon inlärningseffekt?

	INTE ALLS	TILL VISS GRAD	TILL HÖG GRAD	TILL MYCKET HÖG GRAD	VET EJ
LÅGPRESTERANDE ELEVER					
HÖGPRESTERANDE ELEVER					
TRÖTTA ELEVER					
OMOTIVERADE ELEVER					
BLYGA ELEVER					

14. Vad anser du att spel kan bidra med och förstärka hos eleven?

	INTE ALLS	TILL VISS GRAD	TILL HÖG GRAD	TILL MYCKET HÖG GRAD	VET EJ
SJÄLVFÖRTROENDE					
MOTIVATION ATT LÄRA SIG SPRÅKET					
ÖVERVINNA RÄDSLOR ATT PRATA MÅLSPRÅKET					
KLASSRUMSMILJÖ (T. EX. LUGNARE UPPRÖRDA ELEVER)					
KOMMUNIKATIV FÖRMÅGA					

15. Vilket material använder du dig av när du lär ut muntlig språkfärdighet?

	ALDRIG	MINDRE ÄN 2 GGR OM TERMINEN	EN GÅNG PER MÅNAD	EN GÅNG PER VECKA	VARJE/ VARANDRA LEKTION
ÖVNINGAR I LÄROBÖCKER					
ÖVRIGT SKRIFTLIGT MATERIAL (T. EX. UR SAMLINGSPÄRMAR)					
BRÄDSPEL					
DIGITALA SPEL					
SPRÅKINLÄRNINGSSPEL					
MUSIK/FILM/PODDAR					
ANNAT					

#	FRÅGA	SVARSALTERNATIV	FRÅGETYP
16.	Vill du kommentera 'Annat'?	Svar genom text eller anteckningar	Ej Obligatorisk Text
17.	Hur speglar spel kända teorier om lärande?	Svar genom text eller anteckningar	Obligatorisk Text
18..	Hur speglar spel kursplanens centrala innehåll?	1. Ja, ofta 2. Ibland 3. Nej, inget intresse 4. Nej, ingen tid	Obligatorisk Ett kryss
19.	Vilken sorts spel använder du på dina lektioner?	Se nedan	Obligatorisk Ett kryss per råd

19. Vilken sorts spel använder du på dina lektioner?

	INTE ALLS	SÄLLAN/ IBLAND	OFTAST	REGEL- BUNDET	VET EJ
KLASSISKA OCH KOMMERSIELLA BRÄD- OCH KORTSPEL					
PEDAGOGISKA BRÄD- OCH KORTSPEL					
KROPPSAKTIVITETER					
ROLLSPEL					
DATASPEL/DIGITALA SPEL					
KLASSMILJÖ (T. EX. NÄR ELEVERNA ÄR STÖRANDE)					
ANNAT					

#	FRÅGA	SVARSALTERNATIV	FRÅGETYP
20.	Vill du kommentera 'Annat'?	Svar genom text eller anteckningar	Ej Obligatorisk Text
21.	Använder du klassiska kommersiella spel (t. ex. monopol, ludo, etc)?Ja: varför + exempel; Nej: varför?	Svar genom text eller anteckningar	Obligatorisk Text
22.	Använder du pedagogiska spel (t. ex. grammatik, tema, etc)?Ja: varför + exempel; Nej: varför?	Svar genom text eller anteckningar	Obligatorisk Text
23.	Har du upplevt situationer när spel har varit olämpligt för klassen eller temat?	Svar genom text eller anteckningar	Obligatorisk Text
24.	Vilken årskurs undervisar du i?	Kortsvarstext	Obligatorisk Text
25.	Vilka ämnen undervisar du?	Kortsvarstext	Obligatorisk Text
26.	Hur många år har du jobbat som lärare?	Kortsvarstext	Obligatorisk Text