

DIGITALA SPEL I EFL- UNDERVISNINGEN

– Lärares erfarenheter och
förutsättningar för
implementeringsarbetet

Avanceradnivå
Pedagogiskt arbete

Adam Mannai

2024-LÄR4-6-A07



HÖGSKOLAN I BORÅS

Program: Grundlärarutbildning med inriktning mot arbete i grundskolans årskurs 4–6.
Svensk titel: Digitala spel i EFL- undervisningen: Lärares erfarenheter och förutsättningar för implementeringsarbetet
Engelsk titel: Digital games in EFL teaching: Teachers' experiences and conditions for implementation work
Utgivningsår: 2024
Författare: Adam Mannai
Handledare: Anita Norlund
Examinator: Nuhi Bajqinca
Nyckelord: Digitala spel, EFL, ESL, digitalisering, uppfattningar, erfarenheter, förutsättningar DGBLL, grundskolan.

SAMMANFATTNING

Digitaliseringen i skolverksamheten har öppnat nya pedagogiska vägar, där digitala spel framträder som lovande verktyg för att främja engagemang och lärande bland elever (Yasar Kazu & Kuvvetli 2023). Denna studie fokuserar på english foreign language (EFL)-undervisning och belyser lärarens centrala roll i implementeringsarbetet genom digitala spel.

Syftet med arbetet är att studera de erfarenheter och förutsättningar för lärares implementeringsarbete vad gäller digitala spel i EFL-undervisningen i svenska grundskolor. Genom att tillämpa läroplansteorins indelning, undersöks specifikt hur lärare väljer digitala spel baserade på pedagogiska kriterier, organiserar undervisningen för att inkludera dessa verktyg, och bedömer elevernas kunskapsutveckling genom spelen. Fenomenologisk teori används för att djupgående analysera och förstå lärarnas personliga upplevelser och perspektiv. Genom att fokusera på lärarnas subjektiva erfarenheter ger studien insikter i hur de uppfattar och tolkar användningen av digitala spel i undervisningen. Detta perspektiv hjälper till att belysa de individuella och kontextuella faktorer som påverkar deras beslut och metoder för implementering

En metod som bestod av kvalitativa intervjuer användes för att samla in data från fem behöriga lärare i grundskolan. Denna metod valdes för att möjliggöra en djupgående förståelse av lärarnas förutsättningar och erfarenheter.

Resultatdelen av studien visar att lärarna uppfattar digitala spel som ett värdefullt verktyg för att främja engagemang och språkinläring i EFL-undervisningen. De betonar vikten av att noggrant välja spel som inte bara är engagerande för eleverna utan också pedagogiskt relevanta och anpassade till läroplansmålen. Organiseringen av undervisningen med digitala spel framstår som en balansgång där lärarna strävar efter att integrera spelen på ett sätt som kompletterar traditionella lärometoder och främjar en aktiv lärandeprocess. När det gäller bedömning av elevernas framsteg genom spelen, framkommer det att lärarna använder spel som ett medel för formativ bedömning, där spelandet ger omedelbar återkoppling som kan användas för att anpassa undervisningen och stödja individuella lärandebest. Dock identifierar lärarna utmaningar relaterade till bedömningen av elevernas kunskapsutveckling genom spel, såsom att säkerställa att bedömningsmetoderna är rättvisa och transparenta.

Resultaten understryker behovet av ytterligare stöd och resurser för lärare för att effektivt kunna implementera digitala spel i EFL-undervisningen, inklusive fortbildning som fokuserar på pedagogisk användning av spel, teknisk support och tillgång till en bred repertoar av lämpliga spel.

FÖRORD

Under mina VFU perioder och utifrån mina tidigare erfarenheter av att arbeta i skola, så har ett intresse för digitala spel väckts med särskilt fokus på lärares erfarenheter och förutsättningar med att implementera det i EFL- undervisning. Området känns relevant för kommande yrkesroll och intresserar mig på samma gång. Arbetet är skrivit självständigt då jag jobbar enskilt med detta. Jag vill även rikta ett stort tack och uppskattning till min handledare Anita Norlund som bidragit med stöttning och kloka insikter i arbetet. Jag vill även rikta ett stort tack till de deltagare som tog sig an uppgiften att delta i min intervjustudie.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

SAMMANFATTNING	I
FÖRORD	III
INNEHÅLLSFÖRTECKNING	IV
INLEDNING	1
SYFTE	2
TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER	3
TIDIGARE FORSKNING	4
Lärares förutsättningar och attityder om digitala spel.....	4
Pedagogisk tillämpning och implementering av digitala spel.....	5
Förutsättningar med integrering av digitala spel.....	6
Tidigare forskning i relation till den egna studien	6
METOD OCH MATERIAL	6
Kvalitativa intervjuer som metod.....	7
Urval av respondenter.....	7
Planering av intervjuer	8
Genomförandet av intervjuer	9
Analysbeskrivning av materialet	9
Etiska krav	10
Studiens validitet och etiska överväganden.....	10
RESULTAT	11
Lärares beskrivningar kring urval av digitala spel.....	11
Lärarnas beskrivningar kring bedömning och elevers kunskapsutveckling	16
DISKUSSION	18

Resultatdiskussion	18
Metoddiskussion	20
Didaktiska implikationer	21
Slutsatser	22
Vidare forskning.....	22
REFERENSER	- 1 -
BILAGOR	- 3 -

INLEDNING

Den här studien handlar om erfarenheter och uppfattningar kring förutsättningar om lärares implementeringsarbete vad gäller digitala spel i EFL-undervisningen i svenska skolors årskurs 1–9. Digitaliseringen har enligt Skolverket (2018) artikel *Digitalisering i skolan - möjligheter och utmaningar* ökat markant under de senare åren. Denna ökning är inte bara märkbar i samhället i allmänhet utan även inom undervisningssammanhang (Skolverket 2018). Användningen av digitala hjälpmedel inom utbildning, när de är väl integrerade i undervisningen, kan spela en viktig roll för att förtydliga och visualisera koncept, samt för repetition, färdighetsträning, motivation och elevengagemang. Detta framhävs av Specialpedagogiska skolmyndigheten (2021). Denna förändring har inte minst berört sättet på vilket lärare närmar sig undervisningen, där digitala spel fått en alltmer framträdande roll. Dessa verktyg, som når ut till en ung publik redan bekant med interaktiva medier, har potentialen att förnya pedagogiska metoder och stimulera elevers engagemang och motivation i klassrummet. Skolor över hela Sverige upplever en förändring där traditionella läromedel kompletteras med digital teknik vilket är en utveckling som stöds av forskning som tyder på att digitala spel kan ha en positiv inverkan på lärande, särskilt när det gäller motivation och studieresultat inom områden som matematik och naturvetenskap (Skolverket 2024).

Lärares erfarenheter och förutsättningar utgör fundamentet för en framgångsrik implementering av digitala spel i undervisningen. Pedagogers insikter och möjligheter att navigera i ett landskap av digitalisering, mer specifikt digitala spel, är avgörande för att skapa meningsfulla och engagerande lärmiljöer som möter elevernas behov och främjar djupare lärande. Att förstå och stödja dessa aspekter är därför viktigt för att fullt ut kunna utnyttja digitala spels pedagogiska potential i skolorna. Många lärare står idag inför uppgiften att integrera dessa spel i sin undervisning på ett sätt som stödjer läroplansmål och uppmuntrar aktivt och meningsfullt lärande. Detta återspeglas i studier från forskare som Carolyn Blume (2019) och Faten A. Zahran (2023), vilka betonar utmaningar och strategier för att integrera digitalt spelbaserat lärande effektivt.

Denna balansgång kräver en granskning av både spelens innehåll och deras användning i undervisningssyfte. Det är en process som förutsätter förståelse för digitala spel som pedagogiskt verktyg samt behovet av att bibehålla en hög undervisningsstandard. Skolverket (2024) understryker att medan elever visar ett stort intresse för digitala spel så kan det komma att avta över tid, vilket i sin tur betonar vikten av att lärare upprätthåller en varierad och stimulerande undervisningsmiljö där digitala spel används som ett av flera pedagogiska verktyg.

Artikeln från Skolverket (2024) visar att digitala spel kan stärka elevers förväntningar på att klara av ett antal ämnen, vilket tyder på att spel kan användas för att bygga upp elevers självförtroende i ämnen som de kanske annars skulle finna utmanande. Detta är en insikt som kan ha långtgående konsekvenser för hur vi ser på motivation och lärande inom skolans väggar. Forskningen tyder på att motivationen, som kan vara hög i början av användningen av digitala spel, måste upprätthållas genom varierad pedagogik, vilket innebär att spelens spänning bör kompletteras med andra undervisningsmetoder för att bibehålla elevernas engagemang över tid.

Skolverket (2024) påpekar att forskningsöversikter tenderar att rapportera om positiva effekter oftare än negativa eller neutrala, vilket kan leda till en överdrivet optimistisk bild av digitala spels effektivitet i undervisningen. Detta understryker behovet av kritiskt tänkande och fortsatt

forskning för att utbildningsansvariga och pedagoger skall kunna förstå och fullt ut kunna utnyttja de digitala spelens möjligheter i utbildningsmiljöer.

Lotta Edholm från Regeringskansliet diskuterar (2022) att digitaliseringen i skolverksamhet ansetts som bra oavsett innehåll. Edholm påstår även att EU-parlamentets kulturskott har uppmanat integrering av fler digitala spel i skolan. Detta ställer krav på lärare vad gäller teknisk kompetens, varderas pedagogiska mål, och den uppfattning lärare har på spelen som verktyg för att uppnå lärandemål. Vidare är det av stor vikt att förstå de förutsättningar lärare möter, såsom brist på tid, resurser, och stöd från skolledningen, vilka alla kan påverka deras förmåga och vilja att införliva digitala spel i undervisningen.

Att utforska lärares erfarenheter och förutsättningar för att implementera digitala spel i EFL-undervisning är av vetenskaplig relevans, då det bidrar till den akademiska förståelsen för digitala verktygs roll i modern pedagogik. Från ett yrkesperspektiv ger studien insikter som är avgörande för lärare och utbildningsutvecklare som strävar efter att optimera digitala spel i lärandeprocesser och förse lärare med de förutsättningar som krävs med att implementera digitala spel i EFL- undervisningen. Samhällsmässigt, med tanke på digitaliseringens ökande inflytande på utbildning, adresserar studien ett aktuellt behov av att förstå lärares erfarenheter och förutsättningar för att förbättra implementeringen och skapa lärmiljöer för att stödja elevers utveckling och förberedelse för framtiden. Genom att koppla detta till Skolverkets (2024) betoning på digitala spels potential, samt de utmaningar och möjligheter som följer med deras användning i undervisningen, understryks studiens relevans inom de vetenskapliga, yrkesprofessionella och samhälleliga sfärerna.

Genom att undersöka och analysera lärares uppfattningar och förutsättningar med implementeringsarbetet av digitala spel i EFL- undervisningen, strävar denna uppsats till att bidra med större förståelse och insikt i hur implementeringsarbetet ser ut för lärare. På så vis kan denna uppsats vara relevant och av högt värde för lärare som strävar efter att utnyttja digitala spel fulla potential i sin EFL- undervisning och därmed öka elevers kunskaper och kompetens. Mot bakgrund av detta hoppas jag på att denna undersökning kommer att öka mina kunskaper om hur lärares uppfattningar och förutsättningar kan påverka implementeringsarbetet vad gäller digitala spel i EFL- undervisning, och på så sätt öka mina kunskaper inför den framtida lärarprofessionen.

SYFTE

Denna uppsats ämnar studera de erfarenheter och uppfattningar kring förutsättningar om lärares implementeringsarbete vad gäller digitala spel i EFL-undervisningen i svenska skolors årskurs 1–9.

Frågor som ligger till grund för denna studie är:

1. Hur väljer lärare digitala spel för användning i EFL-undervisningen, vilka kriterier anses vara mest avgörande för detta urval i relation till elevernas behov?
2. Hur uppfattar och beskriver lärarna sina organisationsformer som de gör för att integrera digitala spel i EFL-klassrummet, och hur anpassar de pedagogiska strategier för att främja ett effektivt och engagerande lärande genom dessa spel?
3. Hur beskriver lärare sina metoder för bedömning för att mäta elevernas kunskapsutveckling och framsteg genom digitala spel i EFL-undervisningen?

TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER

De teoretiska utgångspunkterna som kommer att användas i denna undersökning kommer att utgå ifrån två teoretiska perspektiv, läroplansteorin samt det fenomenologiska perspektivet.

Läroplansteori utgör en betydande faktor i grunderna för hur läroplaner konstrueras, tolkas och tillämpas i utbildningsmiljöer (Bernstein, 1990; Norlund, 2009). Läroplansteorin erbjuder ett värdefullt ramverk för att förstå och analysera hur digitala spel kan integreras i undervisning. I detta arbete används läroplansteori tre kategoriseringar för att förstå förutsättningarna med implementeringsarbetet i undervisningen av engelska som främmande språk (EFL) på ett pedagogiskt sätt. Genom att fokusera på tre centrala kategorier: urval av digitala spel, organisering av undervisningen kring dessa spel, och bedömningsmetoder, avser studien att bidra till en djupare förståelse för uppfattningar och förutsättningarna med implementeringen av digitala spel som pedagogiskt verktyg i undervisningen.

Denna uppsats inriktar sig på att utforska lärares uppfattningar och förutsättningar för implementeringsarbetet av digitala spel i EFL-undervisningen, specifikt genom objektivitet av tre centrala områden enligt läroplansteorin, urval av digitala spel, organisering av undervisningen kring dessa spel, och bedömningsmetoder för att utvärdera elevers kunskapsutveckling. Dessa områden är avgörande för att förstå och förbättra användningen av digitala spel som pedagogiska verktyg.

Det första steget i implementeringsprocessen involverar ett genomtänkt urval av digitala spel som stöds av läroplanens mål och främjar lärande. Lärares förmåga att välja relevanta spel är avgörande för att koppla spelens innehåll till utbildningens läroplansteoretiska grund. Det ställs även krav på lärare att välja spel som stimulerar elevers språkinläring samtidigt som spelen erbjuder pedagogiskt värde.

Effektiv användning av digitala spel kräver noggrann planering och organisering av undervisningsaktiviteter. Detta inkluderar integration av spel i lektionsplaner, samt anpassning av dessa aktiviteter för att främja utveckling och engagemang bland eleverna. Vikten av att anpassa undervisningsmetoderna till elevernas olika lärstilar och behov kan inte underskattas, liksom behovet av att skapa en balanserad klassrumsmiljö som stöder koncentration och inläring för samtliga elever.

Att utvärdera elevers kunskapsutveckling genom digitala spel är ytterligare ett område där läroplansteorin tillämpas. Lärare måste utveckla metoder för att bedöma och tolka elevernas interaktioner med spelen i relation till lärandemål. Detta omfattar både formativ och summativ bedömning där digitala spel används som medel för att ge omedelbar feedback och samla in data som kan analyseras för att justera undervisningsmetoder och stödja individuella lärandebehov.

I denna studie används fenomenologin som teori för att förstå och tolka hur lärare uppfattar och beskriver implementeringsarbetet av digitala spel i EFL-undervisning. Fenomenologin kan hjälpa till att förstå individer och få en inblick i deras tankesätt eftersom människan konstruerar verkligheten för att i sin tur kunna förstå världen (Christoffersen & Johannessen 2012). Genom att använda mig av fenomenologin, som betonar upplevelsens kärna, ger det mig inblick för att djupare utforska och förstå de meningar som lärarna applicerar till sina upplevelser i klassrummet. Fenomenologin är en lämplig teori att applicera i detta arbete för att skapa förståelse och mening av fenomenet utifrån respondenternas uppfattningar och erfarenheter (Christoffersen & Johannessen 2012). Det fenomenologiska perspektivet lägger särskild vikt vid intentionalitet, det vill säga hur lärarnas uppfattningar är riktade mot och formade av deras

interaktioner med digitala spel i en undervisningskontext. Fenomenologi som teori gör det möjligt att undersöka lärares uppfattningar vad gäller implementeringsarbetet med digitala spel i EFL-undervisning (Eriksson Barajas, Forsberg & Wengström 2013).

En analys av fenomenet kommer att inkludera både läroplansteoretisk indelning som består av urval, organisation samt bedömning men även det fenomenologiska perspektivet med anledning av att undersöka uppfattning och förutsättningar. Detta för att erbjuda en detaljerad förståelse av de uppfattningar och förutsättningar kring implementeringsarbetet inom engelskundervisning.

I analysprocessen används kodning för att systematiskt identifiera och kategorisera det som nämns om hur lärarna uppfattar, erfar, tolkar, agerar och upplever digitala spel i relation till EFL i undervisningen. Genom att specifikt fokusera på dessa aspekter i transkriberat material, kan studien synliggöra mönster och teman som är relevanta för både teoretisk förståelse och praktisk tillämpning. Detta innebär en noggrann granskning av transkriptionerna för att extrahera och analysera de delar där lärare uttrycker sina tankar och känslor relaterade till användningen av digitala spel. Denna metodologiska tillvägagångssätt hjälper till att säkerställa att analysen förblir trogen mot de fenomenologiska principerna, där fokus ligger på lärarnas levda erfarenheter och deras subjektiva tolkningar (Brinkkjaer & Höyen 2021).

TIDIGARE FORSKNING

Föreliggande avsnitt presenterar befintlig forskning om digitala spels roll i utbildningsmiljöer, med fokus på lärares förutsättningar och implementeringsprocessen. Genom att analysera studier som använder sig av kvantitativa, kvalitativa eller blandmetoder, belyses lärares uppfattningar och pedagogiska strategier.

Lärares förutsättningar och attityder om digitala spel i undervisningen

Lärares förutsättningar om digitala spel i undervisningen speglar ett brett spektrum av utmaningar och möjligheter. Enligt Wu (2023), är lärarnas föredragna användning av digitala spel, de som är både undervisande och underhållande (Edutainment-spel). Detta ställer krav på lärarna, därmed valde majoriteten av lärarna verktyg som är bekanta och lättanvända. Denna preferens avspeglar en djupare pedagogisk utmaning: behovet av att hitta digitala spel som överensstämmer med lärarnas undervisningsfilosofi och läroplanens mål.

Beavis et al. (2014) kompletterar denna syn genom att belysa hur digitala spel engagerar och motiverar elever, samtidigt som de noterar lärarnas attityder och inställning kring spelens möjliga störning i lärmiljön som visat sig ha en påverkan i huruvida digitala spel kommer till användning. Detta belyser den fina balans som krävs för att integrera digitala spel i undervisningen på ett sätt som främjar lärande utan att kompromissa med klassrumsdynamiken.

Det lyfts upp ytterligare förutsättningar lärarna står inför att hantera vad gäller integrering av spel i läroplanen, och tillgången på lämpliga spel. Watson et al. (2013) understryker behovet av riktade insatser för att öka lärarnas kompetens och tillhandahålla de resurser som krävs för att övervinna dessa hinder. Intressant nog belyser studien även skillnader i uppfattningar mellan manliga och kvinnliga lärare, vilket pekar på att utmaningarna med att implementera spelbaserat lärande kan variera beroende på lärarnas bakgrund.

Altun & Görmez (2021) undersökte lärarnas erfarenheter till användningen av digitala spel inom socialstudieundervisningen. Trots en generellt positiv attityd bland lärarna, identifierar forskarna ett tydligt behov av ytterligare professionell utveckling och resurser. Detta belyser en

viktig aspekt av lärarnas förutsättningar för att effektivt integrera digitala spel, även om det finns ett intresse och en vilja att använda dessa verktyg, är det avgörande att lärarna får det stöd och de resurser de behöver för att göra det framgångsrikt.

Pedagogisk tillämpning och implementering av digitala spel

Implementeringen av digitala spel i EFL-undervisningen och dess påverkan på lärarnas pedagogiska tillämpning och digitala kompetens har utforskats genom ett omfattande ramverk för instruktionsdesign, såsom ASSURE-modellen (Zahran, 2023). Studien har visat på betydande förbättringar i lärarnas förmåga att effektivt integrera digitala verktyg, vilket leder till förbättrade undervisningsstrategier och elevernas inlärningsresultat.

En granskning av de utmaningar och processer som lärare möter vid integrationen av digitalt spelbaserat lärande har visat fyra centrala kunskapsdomäner som är nödvändiga för framgångsrik implementering (Hayak & Avidov-Ungar, 2023). Det framgår att lärare behöver en djupare förståelse inte bara för spelens innehåll och teknik utan också för hur de kan integreras och implementeras pedagogiskt för att stödja lärandemål.

Faktorer som påverkar lärares benägenhet att använda spelbaserad pedagogik tyder på att tidigare erfarenheter och uppfattningar om digitalt lärande har en påverkan (Palha & Jukić Matić, 2023). Denna insikt understryker vikten av utbildningsprogram som möter lärarnas specifika behov och utmaningar, vilket kan leda till en mer effektiv användning av digitala spel i undervisningen. Erfarenhet av speldesign visar sig även ha en positiv inverkan på lärarnas inställning till och implementeringen av digitala spel i klassrummet, vilket tyder på att delaktighet i speldesign kan vara en väg för att utveckla pedagogiska digitala spel och processen att implementera dem (An & Cao, 2016).

Slutligen betonar forskning kring 'flow'-upplevelser vid användning av digitala spel i vokabulär lärandet vikten av att noggrant välja spel som engagerar elever och stödjer läroplanens mål, vilket erbjuder vägledning för lärare i deras val av digitala spel för att utveckla EFL-lärande (Li et al., 2019). Samtliga deltagare var enade om att lärare bör vara involverade i utformningen av pedagogiska spel för att fullt ut förstå sina möjligheter och förutsättningar.

Waddington och Bannikova Charikova (2021) samt Utku och Dolgunsöz (2018) understryker betydelsen av lärarnas roll i implementeringen av digitala spel. Deras forskning belyser hur lärarnas förmåga att noggrant välja och implementera digitala spel är avgörande för att maximera pedagogiskt värde och minimera potentiella negativa effekter såsom distraktion. Lärare står inför utmaningen att integrera spel på ett sätt som stöder läroplansmål och främjar effektivt lärande, vilket kräver djupgående kunskap om spelen samt pedagogiska strategier för att integrera dem i undervisningen.

Forskningen av Bakan, Han och Bakan (2022) som undersöker massivt multiplayer online role-playing games (MMORPG) inom EFL-undervisningen belyser betydande potential för att utveckla kommunikativa färdigheter genom spel. Denna studie framhäver hur viktigt det är för lärare att navigera i utmaningarna som följer med att integrera dessa spel, inklusive att säkerställa teknisk kompatibilitet, anpassa spelets innehåll till läroplansmål och främja en effektiv inlärningsmiljö. Resultaten understryker behovet av pedagogisk skicklighet och strategisk planering för framgångsrik implementering av digitala spel, vilket pekar på de unika möjligheterna och utmaningarna som digitala verktyg för med sig i språkundervisningen för lärare.

Förutsättningar med integrering av digitala spel

Integrationen av digitala spel i EFL-undervisningen utgör en lovande pedagogisk strategi som dock möter flera utmaningar. Demirbilek et al. (2022) framhåller potentialen hos digitala spel för att främja elevers språkinläring genom interaktivitet, men understryker samtidigt hinder som brist på resurser och tekniska begränsningar. Dessa utmaningar återspeglas i lärarnas dagliga praxis, där en adekvat infrastruktur och tillgång till utbildning är avgörande för en framgångsrik implementering.

En annan studie av Rulyansah et al. (2023) belyser vikten av tidig exponering för digitala spel för att stärka elevers språkupptagning och kognitiva färdigheter. Forskarna noterar dock att sådana initiativ ofta begränsas av skolornas nuvarande tekniska kapacitet och lärarnas kunskap om hur man effektivt integrerar spel i läroplanen.

Carolyn Blume (2019) utforskar vidare hur lärare uppfattar och använder digitala spel i språkundervisningen. Trots en positiv inställning till digitalt spelbaserat lärande, pekar Blumes forskning på en utbredd brist på praktisk tillämpning, vilket i stor utsträckning kan tillskrivas bristen på specifik lärarutbildning och pedagogiskt stöd.

För att övervinna dessa hinder krävs en kombinerad insats från utbildningsinstitutioner för att tillhandahålla den nödvändiga tekniken, utveckla lärares kompetenser genom riktade fortbildningar och skapa ramar som stödjer pedagogisk innovation. Genom att adressera dessa kärnutmaningar kan den fulla potentialen hos digitala spel i EFL-undervisningen realiseras, vilket leder till förbättrad språkutveckling och elevengagemang.

Tidigare forskning i relation till den egna studien

Tidigare forskning har demonstrerat värdet av digitala spel som pedagogiska verktyg, men har också belyst en rad utmaningar och begränsningar som förhindrar fullständig integration av dessa verktyg i skolans läroplaner och undervisning. Trots erkända pedagogiska fördelar med spelbaserat lärande, har studier framhåvt svårigheterna med att helt och hållet övergå från traditionella undervisningsmetoder till att integrera digitala spel i undervisningen. Detta inkluderar brister i lärarnas förutsättningar, tekniska begränsningar, och brist på resurser som är nödvändiga för att framgångsrikt implementera dessa teknologier i klassrummet. Särskilt i svenska grundskolor finns det en betydande brist på forskning som utforskar lärarnas faktiska upplevelser och förutsättningar för att använda digitala spel i EFL-undervisning. Genom att identifiera och analysera dessa förutsättningar kan studien bidra med viktiga insikter för att utforma mer stödjande strategier och pedagogiska ramar för lärare.

Mot bakgrund av denna kunskapslucka i forskningen framstår det relevant att göra en kvalitativ studie som undersöker lärares erfarenheter, upplevelser och förutsättningar för att bidra med en djupare förståelse för pedagogers upplevelse och förutsättningar för implementeringsarbetet kring digitala spel i relation till EFL-undervisningen.

METOD OCH MATERIAL

I metod och material avsnittet av detta examensarbete kommer jag att detaljerat beskriva den forskningsmetodik som använts för att utforska och analysera de specifika uppfattningar och förutsättningarna lärare möter vid implementering av digitala spel i EFL-undervisningen i svenska grundskolor. Jag kommer att förklara varför kvalitativa intervjuer valts som metod, hur urvalsprocessen för deltagare gått till, och vilka steg som tagits för att säkerställa etisk integritet

genom min forskningsprocess. Avslutningsvis behandlas datainsamlingsprocessen samt en beskrivning av analysprocessen.

Kvalitativa intervjuer som metod

Denna studie använder kvalitativa intervjuer för att utforska lärarnas förutsättningar om användningen av digitala spel i EFL-undervisningen. Denna metod valdes för dess förmåga att ge en djupare insikt i de komplexa aspekterna av lärarnas erfarenheter och de specifika förutsättningar som krävs. Metoden möjliggör insamling av detaljerad information som är viktig för att studera lärares erfarenheter och förutsättningar av implementeringsprocessen.

Intervjuer är en central del av den kvalitativa forskningsmetoden, och i denna studie har semistrukturerade intervjuer valts för att åstadkomma en struktur utifrån en förutbestämd intervjuguide med möjligheten att fördjupa mig i deltagarnas svar. Genom att till exempel använda sig av uppföljningsfrågor, kan intervjuaren uppnå en djupare insikt i ämnet när svaren från deltagarna kräver ytterligare utveckling (Eriksson Barajas, Forsberg & Wengström 2013). Denna metod, som kallas probing, lyfts fram av Eriksson Barajas, Forsberg och Wengström (2013) som ett effektivt sätt att noggrant utforska och engagera sig i respondenternas åsikter. Tekniken är även användbar för att detaljerat granska och bygga vidare på de svar som informanter ger.

I denna undersökning har jag strävat efter en sensitiv balans mellan neutralitet och engagemang med deltagarna, med fokus på att ställa relevanta frågor och tolka svaren vilket enligt Christoffersen & Johannessen (2015) är av yttersta vikt. Detta tillvägagångssätt lägger stor vikt vid subjektiviteten i de insamlade uppgifterna och söker variationer i data för att fånga deltagarnas egna tolkningar och upplevelser (Christoffersen & Johannessen 2015).

Urval av respondenter

Vid genomförandet av denna studie har urvalsprocessen av respondenter varit viktig för att säkerställa att deltagarna kunnat bidra med relevant information för lärares förutsättningar med användningen av digitala spel i EFL-undervisningen. En grundlig urvalsprocess har därför följts för att välja ut de fem lärarna som deltog i studien. Samtliga lärare är behöriga, innehar lärarlegitimation, är verksamma inom olika skolor i samma stad, använder eller har använt digitala spel i EFL –sammanhang, samt är i olika åldrar vilket ger en variation i erfarenheter och bakgrund men ändå en enhetlig kontext i termer av geografiskt och kulturellt sammanhang.

För att ge en översikt av de deltagande lärarnas bakgrund presenteras nedan en sammanställning av deras arbetserfarenhet och undervisande ämnen.

Respondenter	Arbetserfarenhet (år)	Undervisande ämnen
L1	6 år	Engelska, matematik, svenska
L2	10 år	Engelska, no
L3	2 år	Engelska, idrott och hälsa
L4	8 år	Engelska, sva

L5	14 år	Engelska, svenska, so
-----------	--------------	------------------------------

Som tabellen ovan visar representerar de intervjuade lärarna en bredd av erfarenheter och ämneskompetenser från olika skolor, vilket ger en varierad och omfattande bild av förutsättningar och erfarenheter.

Att lärarna kommer från olika skolor är viktigt eftersom det ger en variation i erfarenheter och pedagogiska miljöer, vilket berikar studiens data genom att inkludera ett bredare spektrum av pedagogiska strategier och förutsättningar. Samtidigt är det viktigt att alla lärare verkar i samma stad för att skapa en likadan och gemensam geografisk samt kulturell kontext. Detta eftersom variabler som socioekonomiska och kulturella skillnader mellan olika regioner och städer minskar, vilket gör det lättare att isolera de faktorer som är av relevans för användningen av digitala spel i undervisningen.

Varje deltagare valdes utifrån sin villighet att delta, deras tillgänglighet för intervjuer via Zoom och telefon, samt deras erfarenheter av att integrera digitala spel i sin undervisning. Åldersmässig och erfarenhetsmässig diversitet bland lärarna ansågs enligt mig vara viktig för att få en klarare bild kring ifall skillnad i erfarenheter kan påverka förutsättningar eller leda till större skillnad för implementeringsarbetet vad gäller digitala spel i undervisningen.

Kontakten med potentiella deltagare initierades via e-post och sociala medier, där en initial förfrågan publicerades. Detta tillvägagångssätt möjliggjorde ett bredare urval av kandidater och säkerställde att urvalet inte begränsades av personligt nätverk. Användningen av sociala medier gav en direkt linje till lärare som aktivt söker pedagogiska resurser och delar erfarenheter online, vilket kan antyda en benägenhet att experimentera med digitala verktyg i undervisningen. Detta då jag har haft ont om tid att hitta rätt kandidater som är villiga att delta i studien.

Sammanfattningsvis har urvalskriterierna av respondenterna utformats för att ge en rik och mångsidig förståelse genom att inkludera lärare från olika skolmiljöer inom samma stad, vilket ger insikter i hur digitala spel implementeras under varierande pedagogiska förhållanden. Genom att inkludera lärare med en bred ålders- och erfarenhetsspridning, från olika skolor och med olika pedagogiska bakgrunder, strävar studien efter att ge en nyanserad bild av de förutsättningar och praxis som omger användningen av digitala verktyg i språkinläringen. För att säkerställa deltagarnas anonymitet, används anonymitetsnamn (L1, L2, L3, etc.) istället för deltagarnas riktiga namn i all rapportering och analys av insamlade data. Denna åtgärd är av vikt för att skydda deltagarnas identitet och upprätthålla forskningsetiska principer.

Planering av intervjuer

Insamling av material i denna studie inleddes med utformningen av en intervjuguide. Dessa frågor skapades för att reflektera studiens syfte och forskningsfrågor. Med ett fokus på lärares erfarenheter och förutsättningar för implementeringsarbetet genom digitala spel utvecklades frågor för att utforska de uppfattningar och erfarenheter samt förutsättningar som lärare kan möta i sin praktik. Några exempel på frågor som har ställts är: Kan du berätta om dina första erfarenheter av att använda digitala spel i undervisningen? Hur påverkar dina kunskaper kring digital teknik möjligheten att inkludera digitala spel i undervisningen? Hur går du tillväga när du väljer digitala spel för din undervisning?

Efter att intervjuguiden hade fastställts, initierades rekryteringen av deltagare genom utskick av en introduktion till studien via e-post och inlägg på sociala medier. Inläggen publicerades i särskilt utvalda grupper relaterade till läraryrket, vilket resulterade i ett intresse från fem legitimerade lärare från olika skolor i en och samma stad. Dessa lärare representerade en variation av åldrar och erfarenhetsnivåer, vilket berikade datamängden med mångfaldiga perspektiv.

Alla lärare som visade intresse för att delta gav sitt godkännande via ett samtyckesformulär (se bilaga 2), vilket säkerställde att de var fullt medvetna om studiens syfte och deras rättigheter som deltagare. Samtyckesprocessen var i linje med forskningsetiska principer och garanterade deltagarnas rätt till konfidentialitet och anonymitet.

Genomförandet av intervjuer

Intervjuerna genomfördes på ett flexibelt och anpassningsbart sätt via Zoom och telefonsamtal, varierande mellan 25 och 45 minuter per deltagare. Detta då samtliga deltagare upplevde tidsbrist där även distansen mellan mig och deltagarna var en påverkande faktor i och med att de ej arbetar i studieorten jag befinner mig, blev denna metod mest passande. Tidpunkterna för intervjuerna anpassades till deltagarnas tillgänglighet för att säkerställa en ostörd och bekväm miljö, vilket är av stor vikt för att upprätthålla kvaliteten på data och material och för att deltagarna ska kunna uttrycka sina tankar och erfarenheter utan störande moment (Eriksson Barajas, Forsberg & Wengström 2013).

Under intervjuernas gång informerades lärarna om att intervjuerna skulle spelas in för efterföljande transkribering och analys. Vidare ställdes alla frågor utifrån intervjuguiden med eventuella följdfrågor om något var svår tolkat eller behövde vidare motivering. Genom att anpassa följdfrågorna till varje intervju situationsspecifikt, säkerställdes att svaren blev så informativa och relevanta som möjligt, vilket bidrog till en djupare förståelse av ämnet. Den flexibla användningen av följdfrågor underlättade även en mer naturlig dialog och hjälpte till att klargöra och fördjupa deltagarnas tankar och perspektiv.

Avslutningsvis säkerställde intervjuprocessen att samtliga insamlade data är av hög kvalitet och relevans för studiens syfte. Genom att genomföra intervjuerna på ett flexibelt sätt kunde insikter om lärarnas erfarenheter och förutsättningar effektivt fångas upp.

Analysbeskrivning av materialet

I undersökningen om implementeringen av digitala spel i EFL-undervisningen är det avgörande att kvalitativa data tolkas och analyseras för att besvara forskningsfrågorna. Detta arbete har grundats i en noggrann tolkningsprocess, jag har använt mig av Christoffersen och Johannessens (2015) metodik. Genom att först skapa ett helhetsintryck av datamaterialet identifierade jag centrala teman som speglar lärarnas erfarenheter och förutsättningar utifrån läroplansteorins indelning. Därefter kodades datan för att finna meningsbärande mönster. Läroplansteorin gav djup åt tolkningen utifrån lärarnas utsagor. I det sista steget som innebär att systematiskt kondensera och sammanfatta datan, lyckades jag framhäva de mest relevanta insikterna om lärares upplevelser och förutsättningar utifrån läroplansteorins indelning vilket är i linje med studiens syfte.

I denna uppsats används en dataanalysmetod inspirerad av läroplansteorins indelning som består av kategorierna: urval, organisation och bedömning. Detta analysverktyg tillämpas för att noggrant analysera den data som samlats in från intervjuer med lärare angående deras användning av digitala spel i EFL-undervisningen. Genom att undersöka lärarnas beskrivningar

och uppfattningar kring förutsättningar för implementering inom dessa tre områden, möjliggörs en förståelse för hur digitala spel väljs ut, integreras och utvärderas i undervisningsprocessen. För att objektivisera analysen av det transkriberade materialet har jag använt koder baserade på läroplansteorins kategorier: urval, organisation och bedömning, samt fenomenologiska begrepp som uppfattningar, erfarenheter, tolkningar, handlingar och upplevelser. Denna kombinerade användning av teoretiska ramverk bidrar till en mer nyanserad bild av analys, där både pedagogiska strategier och förutsättningar lyfts samt lärarnas subjektiva erfarenheter systematiskt kartläggs och tolkas.

För att fördjupa analysen kring beskrivning och förståelsen av hur digitala spel används i EFL-undervisningen, integreras fenomenologiska perspektiv i dataanalysen. Detta innebär en tillämpning av fenomenologiska begrepp såsom uppfattningar, erfarenheter, tolkningar och handlingar för att utforska och tolka lärarnas perspektiv. Varje intervju transkriberades noggrant och genomgick sedan en kodningsprocess där dessa begrepp användes som koder.

Kodningen utfördes i flera steg. Först identifierades alla avsnitt i datamaterialet där lärarna uttryckligen diskuterade hur de uppfattar användningen av digitala spel. Dessa uttalanden kodades sedan enligt de nämnda begreppen för att säkerställa att varje aspekt av lärarnas interaktion med digitala spel analyserades från ett fenomenologiskt perspektiv. Detta tillvägagångssätt möjliggör en djupare insikt i de subjektiva uppfattningarna och ger en mer nyanserad bild av hur digitala spel faktiskt fungerar i undervisningsmiljöer. Genom att använda kodning kunde citat identifieras för att framhävas i resultatdelen. Flera citat har sedan noggrant relaterats till forskning.

Genom att kombinera läroplansteorins indelning med fenomenologins fokus på individuell uppfattning, kunde jag systematiskt utforska och relatera lärarnas konkreta handlingar och strategiska val. Detta analysarbete bidrar till att skapa en mångfacetterad förståelse för sambanden mellan lärarnas uppfattningar och de förutsättningar som omger användningen av digitala spel i språkinläringen.

Etiska krav

Forskningsetiska principer har följts enligt Vetenskapsrådet (2017) i denna studie för att skydda deltagarna. Informerat samtycke har säkerställts, vilket innebär att alla deltagare har blivit fullständigt informerade om studiens syfte, deras rättigheter och hur deras data kommer att användas. Det framhävs att deltagande är frivilligt och att det kan avbrytas när som helst. Konfidentialitet och anonymitet har garanterats genom att skydda deltagarnas identiteter och presentera all data anonymt. Nyttjandekravet har även tillämpats där insamlade uppgifter endast använts i forskningsändamål. Datahanteringen har skett med stor försiktighet, och endast jag har haft tillgång till den insamlade informationen.

Studiens validitet och etiska överväganden

Undersökningens tillförlitlighet utmanas delvis av urvalets storlek, med endast fem deltagande lärare. Detta innebär att om studien upprepas med samma metodologi, är det inte säkert att exakt samma resultat erhålls, vilket potentiellt sänker reliabiliteten. Emellertid är syftet med min undersökning att studera lärares erfarenheter och förutsättningar relaterade till användandet av digitala spel i EFL-undervisning. Genom att skraddarsy intervjufrågorna (se Bilaga 1) för att matcha detta syfte, strävar jag efter att höja studiens validitet. Trots dess begränsade storlek, är urvalets fokus och relevans kritiska för att kunna utforska och studera de specifika erfarenheterna, och förutsättningarna vilket direkt stödjer studiens syfte (Bryman 2011).

I resultatdelen av mitt arbete har särskild vikt lagts vid att säkerställa studiens trovärdighet genom att strikt följa forskningsetiska principer fastställda av Vetenskapsrådet. För att säkerställa att studiens resultat noggrant motiveras och på ett pålitligt sätt speglar verkligheten, har några åtgärder vidtagits, exempelvis val av metod där semistrukturerade intervjuer valdes eftersom de tillåter djupgående insikter i lärarnas erfarenheter och åsikter samtidigt som de ger utrymme för flexibilitet i svaren. Urval av respondenter där deltagarna valdes genom ett målinriktat urval för att representera en bred ålders- och erfarenhetspridning samt olika pedagogiska bakgrunder. Detta urval var avsett att ge en mångfacetterad bild av hur digitala spel implementeras i EFL-undervisningen. Anonymitet har garanterats genom att alla identifierbara uppgifter om respondenterna har tagits bort eller anonymiserats i den slutliga rapporteringen. Respondenterna betecknas med anonymitetsnamn (t.ex., L1, L2, etc.) i alla analyser och diskussioner. Genom detta strävar studien efter att producera resultat som inte bara är trovärdiga och reliabla, utan också återspeglar verkligheten i lärarnas utsagor på ett objektivt och ansvarsfullt sätt.

För att stärka studiens tillförlitlighet har jag fokuserat på dess överförbarhet, vilket är avgörande i kvalitativa studier med färre deltagare. Detaljerade beskrivningar har använts för att ge djup och kontext, i enlighet med Brymans (2011) rekommendationer. Vad gäller trovärdighet är det viktigt med god beskrivning av de olika delarna av forskningen men även transparens för att uppnå motsvarigheten till reliabilitet. Intervjuguiden har bifogats och utvalda transkriberingar har inkluderats som citat för att ge läsaren en tydlig förståelse för studiens genomförande.Handledarens aktiva medverkan i forskningsprocessen är en viktig faktor för studiens tillförlitlighet. Genom att systematiskt granska och föreslå förbättringar har handledaren bidragit till att höja kvaliteten och styrkan i studiens metoder och resultat (Bryman 2011)

Ytterligare ett kriterium för undersökningens tillförlitlighet är förmågan att konfirmera och styrka insamlad information, vilket speglar objektiviteten i kvantitativ forskning. Det är avgörande att hålla personliga åsikter borta från studiens resultat och slutsatser, vilket kräver en stark transparens genom hela forskningsprocessen. Medvetenheten om egna personliga perspektiv kring digitala spel har styrt mig mot att sträva efter objektivitet, trots de utmaningar som följer med subjektiva erfarenheter.

RESULTAT

Detta avsnitt ämnar presentera analysen och resultaten som framkommit från de kvalitativa intervjuerna med lärarna, med koppling till forskning. Detta utgör en grund för vidare tolkning och diskussion i nästkommande kapitel. Fokus är på lärares erfarenheter och förutsättningar samt yttre faktorer påverkan för implementeringsarbetet vad gäller digitala spel i EFL-undervisningen.

Lärares beskrivningar kring urval av digitala spel

För att framgångsrikt integrera digitala spel i EFL-undervisningen krävs en omfattande förståelse för och hantering av de förutsättningar som påverkar detta arbete. Dessa förutsättningar som deltagarna i studien lyfter, kommer att grupperas efter urval, organisation och bedömning.

L3 beskriver förutsättningen med att kunna identifiera spel som inte bara är pedagogiskt relevanta utan också tekniskt kompatibla med skolans befintliga infrastruktur som utmanande. Samtliga lärare är enade om att det kräver en omfattande förståelse för såväl spelets innehåll som den tekniska miljön i vilken det ska användas.

L3 beskriver det såhär:

När jag väljer digitala spel måste jag först vara säker på att vi har den tekniska möjligheten att köra dem. Alltså tillräckligt med datorer och hoppas på att wifi inte strular. Vissa skolor har även surfplattor, vet jag. Dessutom måste spelen vara anpassade till vårt läroplansmål, vilket kräver en bedömning av varje spels innehåll.

När det gäller urvalet av digitala spel är vikten av att noggrant utvärdera spelen för att säkerställa att de inte bara är pedagogiskt relevanta utan också tekniskt kompatibla med skolans befintliga infrastruktur av hög relevans. Detta innebär att spel måste väljas med hänsyn till deras språkliga nivåanpassning, pedagogiska värde, deras förmåga att engagera och motivera eleverna, samt deras kulturella och tematiska relevans. Denna process krävde av lärarna en omfattande förståelse för spelets innehåll samt en bedömning av huruvida spelen kunde anpassas till elevernas språknivåer och lärandemål.

L4 beskriver kompetensen att kunna hantera dessa verktyg som avgörande för dagens undervisning.

L4 uttrycker sig såhär:

En fördel i det här yrket är det kollegiala. Som vi vet nu så utvecklas tekniken i otrolig takt och det ställer krav på oss. Alla har ju inte utbildning kring digitala spel. [...] att vi kan dra nytta av varandra är viktigt. Elever märker ju så fort en lärare är osäker i det som görs, så är det ju.

L4 beskrivning visar på en omfattande planeringsprocess som behövs för att integrera digitala spel i undervisningen, vilket understryker lärarnas behov av att kunna planera och anpassa digitala spel effektivt inom EFL-undervisningen. Detta visar på behovet av noggrann urvalsprocess och stöd för att hantera tekniska och pedagogiska utmaningar.

Den effektiva integreringen av digitala spel i undervisningen kräver en skolmiljö som stöder användningen av dessa verktyg. L2 menar att detta inte bara innefattar fysisk tillgång till nödvändig teknik utan även ett klimat där pedagogisk innovation stöds.

L2 uttalar sig såhär:

Att få in digitala spel i klassrummet är en riktig utmaning, särskilt när det gäller att se till att alla elever kan vara med. Vi behöver också se till att skapa en miljö som verkligen funkar för digitalt lärande. Utan riktigt stöd från skolan är det svårt att ge utrymme för sådana här relativt nya verktyg.

I L2's organisering av EFL- undervisningen genom digitala spel, lyftes vikten av att anpassa undervisningsmiljön för att stödja en effektiv användning av dessa verktyg. En avgörande del i denna anpassning innebar att säkerställa att klassrummet var utrustat med adekvat teknologi och att alla elever hade tillgång till de digitala resurserna. De förutsättningar som L2 och L3 lyfter fram om implementeringen av digitala spel inom EFL-undervisningen visar på en direkt koppling till befintlig forskning, vilket understryker vikten av teknisk kompatibilitet, pedagogisk relevans och stöd från skolverksamheten för framgångsrik integration av digitala verktyg i undervisningen.

L1 poängterade att:

Som tur har jag en god relationen till [...] så att när jag väl stöter på problem så finns det hjälp att få. [...] gör även ett bra jobb med att uppdatera datorerna så att det inte ska ta tid från lektionen.

Ett nära samarbete med skolans tekniska avdelning var essentiellt för att lösa tekniska utmaningar och för att underhålla utrustningen på ett sätt som möjliggör en problemfri integrering av spel i undervisningen.

Dessutom betonade L1 behovet av att planera lektioner som kan integrera digitala spel utan att störa den övergripande strukturen för terminen. Detta innebar att utveckla lektionsplaner där digitala spel användes som en integrerad del av lärandeprocessen.

L1:

I mitt planerande har jag räknat med att använda mig av digitala spel som komplettering för traditionella undervisningen, [...] utan en planering tycker jag det blir svårt att använda det smidigt eftersom jag behöver ta hänsyn till mycket, internet, datorernas batteri och att alla har med sig dator.

En viktig förutsättning som framkom vad gäller organisering är behovet av regelbunden teknisk support och uppdatering av utrustning. L5 framhöll:

Vi behöver fortsatt tillgång till teknisk support för att hantera oförutsedda problem med tekniken och de spel som används. En snabb lösning på de här problemen kan hjälpa att undvika avbrott under lektionerna. [...] dessutom är regelbundna uppdateringar av datorer nödvändiga för att möta senaste digitala spelens krav [...].

Lärares erfarenheter har gett insikter i den praktiska tillämpningen av dessa verktyg. Från att välja spel som matchar läroplanens mål, skapa engagerande och inkluderande lärmiljöer till att bedöma elever, har deltagare för denna studie delat med sig av sina unika erfarenheter.

Lärare 1 och 4 (L1 och L4) poängterar hur *urvalet* av digitala spel kräver en djup förståelse för både spelets innehåll och dess pedagogiska potential. L3 beskrev processen på detta vis:

Det är lite som att balansera på en lina. Först måste hitta spel som barnen faktiskt gillar samtidigt som de får ut något av det. Jag upplever det viktigt att de håller sig motiverade, men spelen måste fortfarande möta lärandemålen vi har, och jag kan säga dig att det är ganska svårt att hitta spel som klarar båda dessa saker.

Denna insikt understryker vikten av pedagogiskt omdöme i urvalsprocessen av digitala spel. En annan viktig aspekt som L2 nämner är spelets relevans för kursmålen och hur det kan främja kommunikativa färdigheter inom EFL-ramen. L2 delade med sig av sitt tillvägagångssätt:

När jag väljer digitala spel för eleverna, letar jag alltid efter spel som inte bara är engagerande men också av pedagogiskt värde. Spelen ska ju passa för det ämnet som är i fokus just då. En fördel är också om spelet har möjlighet att möta flera kunskapsnivåer också.

L5 sade:

Det är avgörande att spelet inte bara lockar eleverna genom en cool grafik eller innehåll utan också att det utvecklar språket mot de mål som vi i klassen har. Jag

brukar försöka hitta spel som kan främja kritiskt tänkande hos eleverna men även språket.

Beskrivningarna pekar på vikten av att välja verktyg som harmoniserar med lärarnas undervisningsfilosofi och läroplansmål, vilket också framkommit i lärarnas betoning för spelets relevans för kursmålen.

Vidare, belyser L2 och L5 hur kritisk analys av spelen genomförs i samråd med kollegor för att säkerställa att de utvalda spelen inte bara är pedagogiskt relevanta utan också främjar inkludering och mångfald i klassrummet.

L2 berättar:

Rätt så ofta brukar jag fråga mina kollegor om någon av de använt ett spel som de kan rekommendera åt mig.

L5:

Tillsammans med en kollega brukar jag kika på spel som kan vara intressanta för eleverna och hjälpa inkludering i klassrummet.

Denna kollegiala granskning upplevdes bland L2 och L5 bidra till ett mer mångfacetterat urval av spel, vilket berikar lärmiljön.

Språknivåanpassning var en faktor L1 tog hänsyn till vid urvalet av spel. L1 beskriver:

Att hitta spel som möter elevernas språkliga nivå är viktigt. Om spelet är för svårt eller för enkelt, kan de förlora intresset ganska enkelt.

L1 understryker behovet av att anpassa urvalet av spel så att det möter den individuella elevens behov och främjar progression i språkinlärningen.

Kulturell relevans framhövdes också av L4 som en faktor i kontexten inom EFL-undervisning. L4 strävade efter att välja spel som presenterar mångkulturalitet på ett sätt som är både respektfullt och informativt. Såhär har L4 uttryckt sig:

Om eleverna kan ges möjligheten att se olika kulturer genom spel kan det vara väldigt givande då det kan hjälpa dem att utveckla en mer varierad förståelse för språket de lär sig och sina klasskamrater.

Denna aspekt av urvalsprocessen speglar en önskan hos samtliga lärare att utöver språkinlärning även främja interkulturell förståelse samt strävan efter de pedagogiska målen bland eleverna. L4 berättar:

Ibland händer det att spelen startar diskussioner om globala perspektiv vilket många i klassen tycker är intressant att diskutera. När sådana situationer uppstår brukar jag uppmuntra de till diskussion i helklass eftersom det som mål i läroplanen framgår att vi ska utveckla elevernas globala kunskaper.

L1 beskriver en god uppfattning och upplevelse av att använda digitala spel i klassrummet. Vidare beskriver deltagaren vikten av en god utbildning för att identifiera lämpliga spel för sin elevgrupp då alla klassrum ser olika ut.

Oj första gången jag använde digitala spel i klassrummet var jag nervös, [...] men tack vare de kurser jag gått så gick det till sist bra och jag kände mig bekväm i kläderna. Efter att ha använt spel i klassrummet ett par gånger blev det enklare att välja spel.

När det kommer till att *organisera* och integrera digitala spel i undervisningen, delar samtliga lärare med sig av hur de strategiskt organiserar undervisningen för att möjliggöra användning av digitala spel. Samtliga lärare framhäver betydelsen av att noggrant planera hur och när digitala spel ska integreras i undervisningen. Detta inkluderar att välja spel som direkt stödjer lektionens lärandemål och att bestämma specifika tidpunkter under lektionen för spelbaserade aktiviteter. L5 betonar vikten av att skapa en balans mellan spel och traditionell undervisning för att säkerställa en omfattande språkutbildning. L5 uttryckte sin metod på detta vis:

För att få med digitala spel i undervisningen, planerar jag noga hur lektionerna ska se ut. Att låta eleverna jobba i grupper eller par har visat sig fungera i mitt klassrum.

Likaså L4:

Det handlar inte bara om att spela. Det handlar om att integrera spelen på ett sätt som förstärker lektionens mål och uppmuntrar till förståelse och diskussion bland eleverna.

L1 framhävde betydelsen av efterföljande reflektion och diskussion i klassrummet efter spelktioner, där eleverna uppmannas att dela sina tankar och lärdomar från spelen.

L1:

Jag brukar avsluta lektionerna genom exit ticket där eleverna får lyfta något som var bra och något som var dåligt med lektionens spel innan eleverna lämnar klassrummet. Det brukar vara effektivt.

L1 delar med sig om hur detta moment av kollektiv reflektion inte bara underlättar förståelsen av spelens innehåll och hur integrering av spel kan implementeras med hjälp av elevernas tycke och feedback, utan stärker också elevernas kommunikativa färdigheter och kritiska tänkande i samband med att detta görs.

En viktig aspekt i L3's strategi vad gäller organisering är att använda digitala spel som ett komplement till traditionella undervisningsmetoder. Genom att balansera spel med andra lärandeaktiviteter, såsom diskussioner, skrivuppgifter och projektarbete, skapas en varierad och stimulerande lärandemiljö.

L3 beskriver:

Att väva in digitala spel tillsammans med andra aktiviteter hjälper det till att hålla eleverna engagerade samtidigt som de utvecklar bredare kunskaper.

L2's erfarenhet av att organisera lektioner genom digitala spel, gjordes med målet att uppnå bättre samarbete i klassen.

L2:

Kahoot tycker eleverna om. Det de inte hajar är ju att de faktiskt också lär sig och att det inte bara är en tävling där man ska visa sina kunskaper. Eleverna har fått jobba i par och hjälpas åt att svara på frågorna om engelska.

Organiseringen av undervisningen gick till genom att använda en applikation såsom Kahoot (digitalt spel) där eleverna skulle samarbeta och hjälpas åt att svara på frågor som berör språk. Eleverna samlade poäng genom att svara rätt och därmed visade de även sina kunskaper.

L2 Hävdar:

Jag har under lång tid använt mig av det här programmet. [...] och eleverna utvecklar de sociala förmågorna genom att arbeta i par och samarbeta.

Citatet ovan beskriver lärarnas syn på digitala spels potential att engagera elever och utmana dem att utveckla viktiga färdigheter, vilket speglas i lärarnas strategier för att integrera spel i undervisningen. Denna balans mellan engagemang och pedagogiskt värde återspeglas i lärarnas planering och anpassning av spel för att främja elevernas språkutveckling.

Lärarnas beskrivningar kring bedömning och elevers kunskapsutveckling

Vad gäller *bedömning* genom digitala spel, upplevde alla respondenter att verktyget erbjuder en unik möjlighet att följa elevernas framsteg på ett interaktivt och engagerande sätt. Samtliga lärare har noterat hur digitala spel kan ge omedelbar feedback, vilket uppfattas som värdefullt för både lärare och elever.

L2 påpekar:

[...] har man däremot bedömt elever genom digitala spel förr så inser man ganska snabbt att det faktiskt är enkelt och väldigt effektivt med bedömning vad gäller spel. [...] spelen har oftast ett system som rättar åt dig och du kan enkelt få en överblick i alla elevers svar och nivå.

Denna omedelbara respons som digitala spel möjliggör öppnar upp möjligheten för lärare att snabbt identifiera och adressera områden där eleverna kan behöva ytterligare stöd eller utmaningar.

L4 beskrev sin erfarenhet enligt följande:

Jag använder digitala spel som en del av min bedömningsstrategi, särskilt för formativ bedömning. När jag observerar hur eleverna interagerar med spelet och löser olika problem, får jag en insikt i deras lärande.

Medan L5 uttryckte sig enligt följande:

Att använda digitala spel som bedömningsverktyg har tagit tid och jag har tidigare stött på en del problem. Nu efter att jag har mer erfarenheter av hur digitala spel fungerar, skulle jag vilja säga att det underlättar för mig att i att följa elevernas utveckling. [...] det positiva med spelen är att jag som lärare snabbt får återkoppling, vilket ger mig ett gott underlag att utgå ifrån.

Många digitala spel erbjuder inbyggda verktyg för att spåra elevernas framsteg och prestationer. Samtliga lärare har använt dessa verktyg för att samla in data om elevernas framsteg genom spelen, vilket inkluderar poäng, nivåer som uppnåtts och specifika språkkunskaper som övats. För att komplettera den data som samlas in genom spel och observationer, skapade L1 och L3 ofta tilläggsuppgifter som speglar spelaktiviteterna. Dessa uppgifter kan inkludera skrivövningar, muntliga presentationer eller projekt som bygger på teman från spelen. Genom att utvärdera dessa uppgifter har lärarna kunnat få ytterligare insikter i elevernas förståelse och tillämpning av språket.

L1 uppger att:

Kompletterande uppgifter låter eleverna reflektera över och tillämpa det de lärt sig i spelet, vilket i sin tur ger mig mer underlag för bedömning.

Vidare uppger L3:

När eleverna blev färdiga med uppgifterna fick de arbeta vidare med extra uppgifter som var lik huvuduppgiften. Det blir väldigt enkelt för mig att på så sätt förstå om eleverna faktiskt fått ut något av spelen, [...] det brukar gå bra för eleverna oftast.

Alltså har samtliga lärare i någon form bedömt elever genom att använda sig av spelens egna bedömningssystem och feedback från spelen. L1 delar med sig av hur digitala spel har möjliggjort mer individualiserade bedömningsformer, där elevernas framsteg och kunskapsutveckling kan följas.

L1 beskriver det såhär:

Några digitala spel som jag använder har en funktion där du kan följa varje elevs utveckling och se hur de arbetar sig fram mot svaren. Ibland kan jag se hur elever på egen hand kommer på sitt misstag och ändrar.

L1 understryker vikten av att kunna välja rätt spel då alla spel inte erbjuder denna enkla typ av bedömning.

L1 menar:

Efter lång erfarenhet av att integrera digitala spel i undervisningen har det blivit enklare för mig att bedöma eleverna då jag känner till de flesta spel och vet vilka funktioner diverse spel har när det kommer till bedömning.

L3 påpekar utbildning och tid som förutsättningar för att kunna tolka spelets feedback och integrera denna information i sin bedömningspraxis.

L3:

När det har blivit dags att bedöma eleverna behöver jag spendera timmar ibland för att komma fram till en slutsats. Någon form av utbildning i detta vore ju gött [...] har jag mina kollegor som stöttar mig i det.

Samtliga lärare påpekar att användningen av digitala spel för bedömningsändamål ställer höga krav på lärarnas förmåga att tolka speldatan korrekt. Denna färdighet menar lärarna innebär utveckling av nya kompetenser och bedömningsstrategier anpassade för en digital miljö. L1 uttrycker sig såhär:

För att effektivt använda digitala spel för bedömning, behöver jag förstå hur jag kan tolka spelets system och göra om det till meningsfullt bedömningsmaterial. Det är en svår process som kräver både tid och utbildning för att införskaffa kompetens.

Citaten från deltagarna indikerar på ett uttalat behov av ytterligare utbildning och stöd för lärare, vilket speglas i deltagarnas betoning på vikten av att kunna identifiera tekniskt kompatibla spel. Likaså uttrycker lärarna ett behov av utbildning för att tolka och använda speldatan i bedömningsändamål.

En avgörande förutsättning för detta är utvecklingen av en djupgående förståelse för de bedömningsverktyg som finns inbyggda i spelen samt hur dessa kan kompletteras med traditionella bedömningsmetoder för att ge en heltäckande bild av elevernas kunskapsutveckling. L5 uttryckte ett behov av fortbildning kring analysering och tolkning av speldatan, vilket skulle möjliggöra för dem att integrera denna information i elevernas övergripande bedömningsresultat.

L5:

För att korrekt bedöma elevernas framsteg med hjälp av digitala spel, måste vi kunna tolka data som spelen visar och integrera denna med våra egna observationer.

Samtliga lärare underströk vikten av att skapa bedömningskriterier som är anpassade till de unika lärmöjligheter som digitala spel erbjuder, såsom kollaborativ problemlösning och språklig interaktion inom spelkontexten.

Samtliga observationer och beskrivningar av elevernas interaktioner med spelen gjorde det möjligt för lärarna att anpassa sin undervisning och ge målinriktad feedback. När det gäller bedömning genom digitala spel, erbjuder samtliga lärarnas praktiska tillämpning en unik insikt i hur dessa verktyg kan användas för att följa och bedöma elevernas framsteg. Resultatet framhäver lärarens utmaningar och strategier när de integrerar digitalt spelbaserat lärande i undervisningen, vilket inkluderar bedömning av elevers kunskapsutveckling. Deltagarnas utsagor belyser vikten av att utveckla pedagogiska strategier som stödjer både lärande och bedömning genom digitala spel, vilket direkt speglar lärarnas erfarenheter och beskrivning av att använda spel för formativ bedömning och att ge omedelbar feedback. Detta framhäver hur digitala spel kan tjäna som kraftfulla verktyg för bedömning, vilket bidrar till en mer dynamisk och responsiv EFL-undervisning.

DISKUSSION

I det kommande avsnittet diskuteras de resultat som erhållits med avseende på studiens mål och syfte. Vidare behandlas val av metod för undersökningen och sedan de didaktiska implikationerna. Avslutningsvis presenteras studiens slutsatser och förslag för vidare forskning.

Resultatdiskussion

Urvalsprocessen för digitala spel är en kritisk komponent i deras implementering. Samtliga lärare beskrev vikten av att välja spel som är pedagogiskt relevanta och anpassade till läroplanens mål. L1 påpekade att det är viktigt att spelet är engagerande men också att det utvecklar språket mot de mål som finns i klassen. Denna urvalsprocess är inte alltid enkel och kräver att lärarna har en djup förståelse för både spelets innehåll och dess pedagogiska potential. Detta speglar tidigare forskning som betonar behovet av en noggrann bedömning av digitala spel för att säkerställa deras pedagogiska värde (Wu, 2023).

Lärarnas erfarenheter av att använda digitala spel i EFL-undervisningen visar på en blandad bild av möjligheter och utmaningar. En gemensam erfarenhet bland lärarna är att digitala spel kan öka elevernas engagemang och motivation. Detta stöds av forskning som visar att spelbaserat lärande kan förbättra elevernas inläring genom ökad interaktivitet och engagemang (Beavis et al., 2014). Samtidigt upplever lärarna att spelens användbarhet är beroende av deras egen kompetens och erfarenhet av att integrera digitala verktyg i undervisningen.

L3 beskrev processen som en noggrann avvägning mellan att hitta spel som är både underhållande och utbildningsmässigt givande, vilket är avgörande för att upprätthålla elevernas motivation samtidigt som man uppnår lärandemål. Då samtliga respondenter är i olika åldrar, beskrevs att lärare som varit yrkesverksamma under längre period har benägenhet att implementera digitala spel på ett bättre sätt. Fördelen med nyutbildade lärare är att det erbjuds kurser kring digitala verktyg i utbildningen som kan utveckla kunskaper kring användandet och implementeringen. Resultatet framhävde att en stor fördel är det kollegiala, det vill säga ett samarbete mellan kollegorna i verksamheten och på så sätt dela med sig av sina erfarenheter och främja bredare färdigheter mellan varandra.

Förutsättningarna för att framgångsrikt integrera digitala spel i undervisningen varierar beroende på flera faktorer som tillgång till tekniska resurser, stöd från skolledningen och lärarnas egna tekniska kompetens. Studiens resultat visar att lärare som har tillgång till tillräcklig teknisk utrustning och får stöd från skolledningen är bättre rustade för att kunna implementera digitala spel effektivt i undervisningen. L2 beskrev vikten av att ha tillgång till fungerande teknologi och ett stödjande pedagogiskt klimat, vilket är avgörande för att kunna implementera digitala verktyg på ett framgångsrikt sätt. För att effektivt kunna implementera digitala spel i klassrummet är det flera förutsättningar som lärare bör ta hänsyn till. Detta kan upplevas som komplext, men då samtliga lärare har erkänt digitala spels effektivitet känns det värt att lägga ner tiden och se till att rätt utrustning finns. Vissa faktorer är utanför lärarens kontroll såsom god internetuppkoppling, därför bör en integrering av digitala spel i verksamheten vara utförd med god planering.

Att organisera undervisningen för att inkludera digitala spel kräver noggrann planering och strukturering. L3 använde olika strategier för att integrera spel i sina lektionsplaner på ett sätt som kompletterar traditionella undervisningsmetoder. L5 beskrev vikten av att skapa en balans mellan spel och andra lärandeaktiviteter för att säkerställa en omfattande språkutbildning. Resultatet pekar på att denna balans är avgörande för att maximera spelens pedagogiska potential utan att de tar över lektionen eller distraherar eleverna. Organiseringen av lektionerna beskrevs olika beroende på den elevgrupp man har.

Bedömning av elevernas kunskapsutveckling genom digitala spel framstår som en utmaning för lärarna. L4 beskrev att digitala spel erbjuder värdefulla möjligheter för formativ bedömning, där omedelbar feedback från spelen kan användas för att anpassa undervisningen och stödja individuella lärandebehov. L5 beskrev hur digitala spel kan ge insikter i elevernas lärandeprocess genom observationer av deras interaktioner med spelet. I studiens resultat framhölls behovet av att utveckla rättvisa och transparenta bedömningsmetoder som kan integreras med spelens inbyggda bedömningssystem. Utifrån samtliga lärares beskrivningar har resultatet visat att varje spel har ett unikt bedömningssystem vilket ställer krav på lärarna och kräver tid för att läsa in sig i de olika spelens system. Detta gör det svårt att implementera digitala spel då urvalet av spel bör kontrolleras för att se över bedömningssystemet och att det

är pedagogiskt relevant. Detta ger inte lärarna de bästa förutsättningarna för att integrera digitala spel i EFL-undervisningen.

Genom att diskutera dessa aspekter i relation till lärarnas beskrivningar och erfarenheter av implementeringsarbetet, bidrar studien till en djupare förståelse för hur digitala spel kan implementeras i EFL-undervisningen. Resultaten visar på både möjligheter och hinder som måste beaktas för att effektivt integrera dessa verktyg i klassrummet och maximera deras pedagogiska potential.

Metoddiskussion

Denna studie har genomförts med fokus på att samla in kvalitativ material genom semistrukturerade intervjuer för att förstå lärares erfarenheter och förutsättningar för att implementera digitala spel i EFL-undervisningen. Valet av semistrukturerade intervjuer möjliggjorde flexibilitet och djupgående insikter, vilket är avgörande för att fånga nyanserade uppfattningar och erfarenheter från lärarna. Genom att kombinera frågor från en intervjuguide med uppföljningsfrågor kunde jag säkerställa att intervjuerna täckte relevanta områden samtidigt som de anpassades efter varje deltagares svar. Detta försäkrade mig om att jag fick relevant material att utgå ifrån i min analys senare.

För att säkerställa deltagarnas rättigheter och integritet följde jag forskningsetiska principer enligt Vetenskapsrådet (2017). Informerat samtycke säkerställdes genom att deltagarna informerades om studiens syfte, deras rättigheter och hur deras data skulle användas. Deltagande var frivilligt och kunde avbrytas när som helst. Konfidentialitet och anonymitet garanterades genom att alla identifierbara uppgifter om deltagarna anonymiserades i rapporteringen. För att ytterligare förstärka etiken, användes anonymitetsnamn (L1, L2, etc.) för att skydda deltagarnas identitet.

För att stärka studiens trovärdighet har flera strategier använts. Genom att behålla citaten i originalform från respondenternas utsagor i resultatdelen förstärker det reliabiliteten i studien och ökar trovärdigheten. Användningen av semistrukturerade intervjuer och en noggrant utformad intervjuguide säkerställde konsekvens och jämförbarhet i datainsamlingen. Dessutom har jag kritiskt reflekterat över mina egna förutfattade meningar och uppfattningar för att minska bias i analysen.

Jag har strävat efter objektivitet och transparens genom att systematiskt redovisa de metoder och tillvägagångssätt som använts, i enlighet med en metodbok av Eriksson Barajas, Forsberg och Wengström (2013). Detta inkluderar en detaljerad beskrivning av hur datainsamlingen och analysen genomförts, vilket bidrar till öppenhet och gör det möjligt för läsaren att följa forskningsprocessen.

För att stärka tillförlitligheten och validiteten i studien har flera åtgärder vidtagits. Jag har spenderat tid till att kritiskt tänka igenom och erkänna mina egna förutfattade meningar och föreställningar som kan påverka forskningsprocessen. Min egen bias har minimerats genom kontinuerlig reflektion över den egna förståelse och antaganden, vilket bidrar till objektivitet i datainsamling och analys. Semistrukturerade intervjuer med en förutbestämd intervjuguide har använts för att säkerställa konsekvens i datainsamlingen, och alla intervjuer har spelats in och transkriberats. Citat från deltagarna har inkluderats i resultatpresentationen för att öka transparensen i tolkningen av deras utsagor.

För att tolka resultaten och minska subjektiva uppfattningar har jag huvudsakligen utgått från den modell som presenteras av Eriksson Barajas, Forsberg och Wengström (2013). Detta innebär att jag har använt kodning som ett verktyg för att systematiskt identifiera och analysera meningsbärande mönster i respondenternas svar, vilket ökar trovärdigheten i tolkningen av deras utsagor.

Validiteten har även stärkts genom att inkludera deltagare med varierande ålder och erfarenheter, vilket bidrar till en bredare förståelse och generaliserbarhet av resultaten. Genom att sträva efter att redovisa resultaten så systematiskt och öppet som möjligt, har jag arbetat för att säkerställa att studien är både tillförlitlig och giltig.

I analysen av det insamlade materialet har läroplansteorins kategorier (urval, organisation och bedömning) och fenomenologiska begrepp (uppfattningar, erfarenheter, tolkningar, handlingar och upplevelser) använts för att koda, strukturera och tolka data. Denna kombination av teoretiska ramverk har bidragit till en strukturerad och objektiv analys, där både pedagogiska strategier och subjektiva upplevelser systematiskt kartlagts och tolkats. Kodningen av data baserad på dessa begrepp har hjälpt till att identifiera meningsbärande mönster och teman, vilket minskar den subjektiva uppfattningen vid analysen.

För att säkerställa att resultatet är tillförlitligt och giltigt, har jag inkluderat en mångfald av lärare med varierande bakgrund och erfarenheter, vilket ökar studiens generaliserbarhet. Den kontinuerliga reflektionen över metodens styrkor och svagheter, samt handledarens insatser för att granska och förbättra forskningsprocessen, har ytterligare bidragit till studiens trovärdighet.

Didaktiska implikationer

Studiens resultat visar att lärare upplever både möjligheter och utmaningar med att integrera digitala spel i EFL-undervisningen. Dessa insikter har flera didaktiska implikationer som kan påverka undervisningen.

Lärarnas erfarenheter understryker behovet av fortbildning och stöd för att kunna effektivt använda digitala spel som pedagogiska verktyg. Skolledningar bör erbjuda regelbunden fortbildning för att säkerställa att alla lärare har de nödvändiga kunskaperna och färdigheterna. Detta inkluderar teknisk utbildning och pedagogisk strategiutveckling för att maximera spelens potential i språkundervisningen.

Valet av digitala spel är en kritisk faktor. Lärare bör ges verktyg och riktlinjer för att välja spel som är både engagerande och pedagogiskt relevanta. Resultaten pekar på att spelens innehåll och anpassning till läroplansmål är avgörande för att uppnå önskade lärandemål. Skolor kan stödja detta genom att tillhandahålla resurser och rekommenderade spel som passar olika lärandemål och elevbehov. Skolverket (2024) betonar också att spelens spänning bör kompletteras med andra undervisningsmetoder för att bibehålla elevernas engagemang över tid.

Effektiv organisering och integrering av digitala spel kräver noggrann planering och anpassning av undervisningen. Lärare behöver utveckla lektionsplanering som integrerar digitala spel på ett sätt som balanserar traditionell undervisning med interaktivt lärande. Detta kan innebära att integrera spel i olika typer av lärandeaktiviteter, såsom grupparbeten och individuella uppgifter, för att främja en varierad och engagerande lärmiljö.

Resultatet som har presenterats i studien pekar på unika möjligheter som de erbjuder. Lärarna i studien använde spelens inbyggda verktyg för att följa elevernas framsteg och ge omedelbar återkoppling. För att stödja denna form av bedömning bör skolverksamheten investera i

utbildning om hur man effektivt använder dessa verktyg för att bedöma elevernas kunskapsutveckling. Detta kan inkludera workshops och delning av rekommendationer kollegor emellan.

Slutsatser

Den här studien har undersökt lärares erfarenheter och förutsättningar för att implementera digitala spel i EFL-undervisningen i svenska grundskolor. Genom att intervjua fem behöriga lärare från olika skolor inom samma stad har jag fått en mångfacetterad bild av hur digitala spel används som pedagogiska verktyg.

Studiens resultat visar att lärarnas erfarenheter av digitala spel är varierade men att de generellt ser en potential i att öka elevernas engagemang och motivation. En central upptäckt är att lärare som fått tillräcklig fortbildning och tekniskt stöd är mer benägna att integrera digitala spel framgångsrikt i undervisningen. Resultaten indikerar också att urvalet av spel är avgörande, spel som är både underhållande och pedagogiskt relevanta tenderar att vara mest effektiva.

Ett annat viktigt fynd är att organiseringen av undervisningen för att inkludera digitala spel kräver noggrann planering och strukturering. Lärare som lyckas bäst med att integrera spel i undervisningen är de som kan balansera spelens användning med traditionella undervisningsmetoder. Dessutom framkommer att digitala spel erbjuder unika möjligheter för formativ bedömning, det framkommer även att vissa spel kan ge omedelbar återkoppling och stödja elevernas individuella lärandebehov samt ge gott bedömningsunderlag för lärare.

Denna studie bidrar till förståelsen av lärares erfarenheter och förutsättningar med att implementera digitala spel i EFL-undervisningen och betonar behovet av stöd och fortbildning för lärare. Genom att adressera de identifierade utmaningarna och förutsättningarna kan skolverksamheter bättre utnyttja digitala spel för att förbättra språkundervisningen och öka elevernas motivation och självförtroende.

Vidare forskning

För vidare forskning om digitala spel i EFL-undervisningen, föreslår jag att framtida studier tar ett omfattande perspektiv genom att kombinera kvalitativa och kvantitativa metoder, såsom intervjuer, observationer och enkätstudier. Detta skulle möjliggöra en djupare förståelse för de dynamiska interaktionerna mellan lärare, elever och digitala spel inom olika utbildningskontexter. En mångsidig ansats skulle även tillåta insamling av data från olika aktörer inom skolverksamheten, såsom elever, rektorer och andra pedagogiska yrkesverksamma, för att ge en bredare bild av de utmaningar och möjligheter som digitala spel presenterar. Med utgångspunkt i denna studie och befintlig forskning, som har identifierat olika hinder för implementeringen av digitala spel, blir det tydligt att det finns ett behov av forskning som utforskar strategier för hur skolor kan skapa de rätta förutsättningarna för att framgångsrikt integrera digitala spel i undervisningen.

REFERENSER

- Agnafors, M., & Levinsson, M. (2019). *Att tänka uppsats: det vetenskapliga arbetets grundstruktur* (1:a uppl.). Malmö: Gleerups.
- Altun, A. & Görmez, E. (2021). *An investigation of teachers' attitudes towards the utility of digital games in the Social Studies courses*. Pakistan Journal of Distance and Online Learning, 7(2), pp.19-36.
- Alvehus, J. (2019). *Skriva uppsats med kvalitativ metod: en handbok*. (Upplaga 2). Stockholm: Liber.
- An, Y.J. & Cao, L. (2017). *The effects of game design experience on teachers' attitudes and perceptions regarding the use of digital games in the classroom*. TechTrends, 61, pp.162-170.
- Bakan, U. Han, T. & Bakan, U. (2022). *Learner perceptions and effectiveness of using a massively multiplayer online role-playing game to improve EFL communicative competence*. knowledge Management & E-Learning, 14(3), pp.286-303.
- Beavis, C. et al. (2014). *Teachers' beliefs about the possibilities and limitations of digital games in classrooms*. E-Learning and Digital Media, 11(6), pp.569-581.
- Blume, C. (2020). *Games people (don't) play: An analysis of pre-service EFL teachers' behaviors and beliefs regarding digital game-based language learning*. Computer Assisted Language Learning, 33(1-2), pp.109-132.
- Brinkkjaer, U. & Höyen, M. (2021). *Vetenskapsteori för lärarstudenter*. Lund: Studentlitteratur
- Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber.
- Christoffersen, L. & Johannessen, A. (2015). *Forskningsmetoder för lärarstudenter*. 1. uppl., Lund: Studentlitteratur.
- Demirbilek, M., Talan, T. & Alzouebi, K. (2022). *An examination of the factors and challenges to adopting gamification in English foreign language teaching*. International Journal of Technology in Education (IJTE), 5(4), pp.654-668.
- Eriksson Barajas, K., Forsberg, C. & Wengström, Y. (2013). *Systematiska litteraturstudier i utbildningsvetenskap: vägledning vid examensarbeten och vetenskapliga artiklar*. 1. uppl., Stockholm: Natur & Kultur.
- Hayak, M. & Avidov-Ungar, O. (2023). *Knowledge and planning among teachers integrating digital game-based learning into elementary school classrooms*. Technology, Pedagogy and Education, 32(2), pp.239-255.
- Li, R., Meng, Z., Tian, M., Zhang, Z. & Xiao, W. (2021). *Modelling Chinese EFL learners' flow experiences in digital game-based vocabulary learning: the roles of learner and contextual factors*. Computer Assisted Language Learning, 34(4), pp.483-505.

Palha, S. & Matic, L.J. (2023). *Predisposition of in-service teachers to use game-based pedagogy*. The Electronic Journal of e-Learning, 21(4), pp.286-298.

Persson, A. (2014). *Inramad skola: ramfaktorer, frames och analys av sociala interaktionsdynamiker i skolan*. I A. Persson & R. Johansson (Red.), Vetenskapliga perspektiv på lärande, undervisning och utbildning i olika institutionella sammanhang: utbildningsvetenskaplig forskning vid Lunds universitet (s. 391-412). Institutionen för utbildningsvetenskap, Lunds universitet. Hämtad från: <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOid=4437902&fileOid=4437905>

Rulyansah, A. et al. (2023). *Digital play for enhancing language learning in early grades*. Legem Journal of Education and Instruction.

Skolverket. (2024). *Digitala spel visar störst effekt på elevers lärande när de används under kortare perioder*. Hämtad från: <https://www.skolverket.se/skolutveckling/forskning-och-utvarderingar/artiklar-om-forskning/digitala-spel-visar-storst-effekt-pa-elevers-larande-nar-de-anvands-under-kortare-perioder>.

Skolverket. (2022). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet – Lgr22*. 7th ed. Stockholm: Skolverket. Hämtad från: <https://www.skolverket.se/publikationer?id=9718>

Utku, Ö. & Dolgunsöz, E. (2018). *Teaching EFL vocabulary to young digital natives through online games: A study with Turkish 5th grade EFL learners*. International Online Journal of Education and Teaching. Hämtad från: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1259379>

Van der Westhuizen, L.M. & Hannaway, D.M. (2021). *Digital play for language development in the early grades*. South African Journal of Childhood Education, 11(1), Article a925.

Waddington, J. & Bannikova Charikova, D. (2021). *Children's and teachers' views on digital games in the EFL classroom*. ELT Journal.

Watson, W. & Yang, S. (2016). *Games in schools: Teachers' perceptions of barriers to game-based learning*. Journal of Interactive Learning Research, 27(2), pp.153-170.

Wu, M.L. (2023). *Teachers' perceptions of implementing digital game-based learning in the classroom: A convergent mixed method study*. Italian Journal of Educational Technology. Hämtad från: <https://doi.org/10.17471/2499-4324/1302>

Yasar Kazu, I. & Kuvvetli, M. (2023). *A triangulation method on the effectiveness of digital game-based language learning for vocabulary acquisition*. Education and information technologies, 28 (10), s. 13541–13567. DOI: 10.1007/s10639-023-11756-y

Zahran, F.A. (2023). *The impact of ASSURE Model-Based Program on EFL in-service preparatory teachers teaching skills and digital literacy skills*. International Journal of Research in Education and Science (IJRES). Hämtad från: <https://doi.org/10.46328/ijres.3279>

BILAGOR

Intervjuguide

Inledande frågor:

Kan du berätta om dina första erfarenheter av att använda digitala spel i undervisningen?

Vad är ditt huvudsakliga syfte med att integrera digitala spel i undervisningen?

Hur länge har du integrerat digitala spel i din engelskundervisning?

Frågor som berör förutsättningar för implementering:

Vilka tekniska förutsättningar är nödvändiga för att framgångsrikt kunna använda digitala spel i undervisningen?

Hur påverkar dina kunskaper kring digital teknik möjligheten att inkludera digitala spel i undervisningen?

Frågor om utmaningar och behov:

Vilka utmaningar har du mött vid användning av digitala spel?

Kan du nämna några specifika behov för att effektivare kunna använda digitala spel i undervisningen?

Frågor om hur man kan överkomma utmaningarna:

Vilka strategier har du använt för att övervinna dessa strategier?

Frågor om stöd:

Hur skulle idealstödet se ut för att du skulle kunna använda digitala spel mer effektivt i EFL-undervisningen?

Urval av Digitala Spel:

Hur går du tillväga när du väljer digitala spel för din undervisning?

Spelandets Format:

Spelar eleverna de digitala spelen individuellt eller i grupp?

Spel i Bedömningssammanhang:

Använder du digitala spel som ett verktyg för bedömning av elevernas kunskaper? Om ja, kan du beskriva hur du integrerar detta i din bedömningspraxis?

Avslutande frågor:

Vilka är dina allmänna tankar om användningen av digitala spel i undervisningen – ser du dem främst som ett hjälpmedel som underlättar för dig och eleverna, eller stöter du oftare på utmaningar och hinder? Kan du ge exempel?

Har du några ytterligare tankar kring användningen av digitala spel i EFL-undervisningen som du inte redan har nämnt?

Finns det något mer du tror är viktigt att utforska i samband med digitala spel i skolverksamheten?

Tack för intervjun

Samtyckesformulär för deltagande i studie

Studie: Implementering av digitala spel i English foreign language (EFL)-undervisningen i svenska grundskolor

Uppsatsförfattare: Adam Mannai, student termin 8, Högskolan i Borås

Kontakt: 076939754, S207313@student.hb.se

Handledare: Anita Norlund

Jag heter Adam Mannai och studerar min åttonde och sista termin till grundskollärare vid Akademin för bibliotek, information, pedagogik och IT, på Högskolan i Borås. Under sista terminen ska vi studenter genomföra ett examensarbete där ett valt område ska undersökas. Jag har valt att fokusera på att utforska och analysera de erfarenheter och förutsättningar lärare möter vid implementering av digitala spel i EFL-undervisningen i svenska grundskolor.

Etiska principer:

- Alla uppgifter i undersökningen kommer att behandlas med största varsamhet, så att inga obehöriga kan ta del av dem.
- De uppgifter som framkommit i undersökningen används enbart för denna undersöknings syfte.
- Alla uppgifter kring deltagarna i undersökningen kommer att vara konfidentiella. Fiktiva namn på pedagoger och skola används så att allas identiteter skyddas.
- Undersökningen är frivillig och det går när som helst att avbryta deltagandet.
- Intervjuer kan komma att spelas in för analysändamål. Insamlad data kommer endast att användas för denna studie.

Godkännande:

Jag har läst ovanstående information och förstår syftet med och villkoren för deltagande i studien. Jag ger härmed mitt samtycke till att delta i forskningsstudien och till inspelning av intervjuer.

(Plats för deltagarens namn och underskrift)

Datum: _____



HÖGSKOLAN I BORÅS

Besöksadress: Allégatan 1 · Postadress: 501 90 Borås · Tfn: 033-435 40 00 · E-post: registrator@hb.se · Webb: www.hb.se