



Självständigt arbete (examensarbete), 15 hp,
Grundlärarexamen med inriktning mot arbete i årskurs 4-6
HT 2019

Datorspel som lärmiljö av andraspråk Ett elevperspektiv på engelskinlärning

Jens Sjöström

Fakulteten för lärarutbildningen

Författare/Author

Jens Sjöström

Titel/Title

Datorspel som lärmiljö av andraspråk – ett elevperspektiv på engelskinläring

Handledare/Supervisor

Mette Sjölin

Examinator/Examiner

Maria Freij

Sammanfattning [sv]

Som ett av tre kärnämnen i grundskolan utgör engelska en stor del av undervisningen. Trots det blir engelskundervisningen allt för ofta formaliserad och tagen ur sitt sammanhang. Det leder till ett kunskapsglapp mellan fritidsengelska och skolengelska. Flertalet studier har visat att elever med datorspelsbakgrund visar högre kunskap i engelska än elever utan datorspelsbakgrund och frågar man elever i mellanstadiet svarar de flesta att de lär sig engelska bäst på fritiden. I denna undersökning har jag analyserat elever med datorspelsbakgrund egna resonemang kring engelskinläring och försökt finna faktorer som gör lärandet meningsfullt för dem. Med hjälp av en fokusgruppsintervju med sex elever från årskurs 5 blev resultatet väntat. De flesta tycktes lära sig engelska bäst via datorspel vilket leder till frågan varför det är så. Resultatet ger oss en inblick hur elever kan resonera kring sin inläring av ett andraspråk och bidrar således med ett elevperspektiv till den befintliga forskningen. Inspirerad av grundad teori har jag analyserat elevernas resonemang kopplat till begrepp som motivation, interaktion, stöttning och autenticitet som i sin tur grundar sig i ett sociokulturellt synsätt på lärande.

Ämnesord [sv]

Fritidsengelska, Skolengelska, Datorspel, Sociokulturellt lärande, Kunskapsglapp.

Abstract [en]

As one of three core subjects in Swedish compulsory school, English is a major part of teaching. However, all too often, English teaching is formalized and taken out of context. This leads to a gap of knowledge between extramural English and school English. Many studies have shown that students with a computer gaming background show higher knowledge in English than students without a computer game background and when asked, students in grades 4-6 often respond that they learn English best in their spare time. In this study, I have analysed gaming students' own reasoning about English learning and tried to find factors that make learning meaningful to them. In the form of a focus group interview with six students from grade 5, the result was expected. Most students, according to themselves, seemed to learn English best through computer games, which leads to the question of why this is so. The result gives us an insight into how students can reason about their learning of a second language and thus contributes with a student perspective to the existing research. Inspired by grounded theory, I have analysed students' reasoning linked to concepts such as motivation, interaction, scaffolding and authenticity, which in turn derive from a sociocultural approach to learning.

Keywords [en]

Extramural English, School English, Computer games, Sociocultural learning, Gap of knowledge.

Innehåll

1. Inledning	7
2. Syfte	8
3. Frågeställning.....	8
4. Teoretisk bakgrund	9
4.1. Kognitivismen.....	9
4.2. Sociokulturellt perspektiv	11
4.2.1. Mediering.....	12
4.2.2. Kulturella redskap.....	13
4.2.3. Appropriering	13
4.3. Datorspels egenskaper ur ett sociokulturellt perspektiv	13
4.3.1. Motivation.....	15
4.3.2. Stöttning.....	16
4.3.3. Interaktion.....	16
5. Tidigare forskning.....	16
5.1. Datorspel testat som undervisningsmetod	18
6. Metod.....	19
6.1. Kvalitativa data	19
6.2. Fokusgrupper	19
6.2.1. Urval	20
6.2.2. Genomförande	21
6.2.3. Etiska överväganden.....	21
6.3. Metodkritik	22
6.3.1. Validitet	23
6.3.2. Reliabilitet.....	23
7. Resultat och Analys	23
7.1. Motivation.....	24

7.2. Stöttning.....	25
7.3. Interaktion.....	26
7.4. Autenticitet	26
8. Diskussion.....	26
9. Referenser	29
10. Bilagor	32
10.1. Bilaga 1	32
10.2. Bilaga 2 Transkribering.....	33

Förord

Idén till detta arbete föddes redan våren 2019 då jag och min dåvarande skrivpartner Max Dettwiler skulle skriva en kunskapsöversikt, en insamling av tidigare forskning inom fältet, som ligger till grund för denna studie. Vi intresserade oss i hur elever i mellanstadiet talade om sin engelskundervisning och att de flesta påstod sig lära sig engelska bäst på fritiden. Vi läste forskning som behandlade det faktum att elever med datorspelsbakgrund ofta hade bättre kunskaper i engelska än elever utan datorspelsbakgrund, men kunde inte hitta någon förklaring till varför det är så. Det drev oss till att försöka lista ut varför det är så och vi ville ge elevernas perspektiv på frågan. I tidigare forskning är *kunskapsglapp* mellan skol- och fritidsengelska ett återkommande begrepp, vilket jag använt mig av i arbetet. Trots att vi skrev kunskapsöversikten tillsammans, och mycket av denna studie utgår ifrån den, har jag utfört undersökningen på egen hand. Syftet med studien är att försöka finna faktorer som elever med datorspelsbakgrund själva tycker är avgörande för sin engelskinläring och det har jag tagit reda på med hjälp av en fokusgruppsintervju. Förhoppningen, med detta elevperspektiv, är att kunna bidra till den redan befintliga forskningen om engelskinläring och dess positiva lärmiljöer.

Jag vill rikta ett stort tack till de elever som ställde upp på intervjun och deras lärare. Jag vill även tacka min handledare Mette Sjölin som genomgående läst och givit konstruktiv kritik av arbetet. Sist men inte minst vill jag tacka min sambo Emma och vår dotter Billie som gett mig tid och energi till att färdigställa arbetet. Tack!

Jens Sjöström

1. Inledning

Engelska är ett av tre kärnämnen i den svenska grundskolan och ett språk med stor internationell spridning. Vid samtal med elever i årskurs 4–6 och deras lärare anser de flesta att eleverna lär sig mest engelska på fritiden och inte inom skolans verksamhet. Henry, Sundqvist och Korp (2014) skriver en artikel om hur elever lär sig engelska och en av eleverna i undersökningen svarar ”för mig är jag övertygad om att datorspelen står för det mesta av mina engelskakunskaper. Lektionerna kommer inte ens nära” på frågan om var hon anser sig lära engelska bäst. Elever som har bra fritidsengelska, eller *extramural engelska* som det även kallas (Sundqvist, 2009), visar även goda kunskaper i skolans engelska i förhållande till de kunskapskrav som finns. Detta kan bero på att barn idag, redan vid tidig ålder, presenteras för olika digitala medier där engelska är vanligt förekommande. De flesta är ense om att interaktiva spel, där barnen både konsumerar och producerar engelska, påverkar språkinläringen positivt. Pia Sundqvist och Liss Kerstin Sylvén (2012) är två forskare som har undersökt detta och jag kommer att använda en del av deras forskning i min diskussion. De undersöker datorspel, internetanvändning och digital literacy och försöker finna samband med engelskinläring. Deras forskning tyder på att elever som använder engelska utanför skolan för att spela, kommunicera och ta sig fram på den internationella plattform som internet är, har genomsnittligen högre språklig kompetens än deras icke-spelande klasskamrater. Den forskning jag har tittat på bekräftar min teori om att frekventa spelare visar mer omfattande kunskaper i engelska än icke-spelare, vilket jag vill undersöka närmare. Sundqvist & Sylvén (2012) har i sin undersökning använt sig av en metod där de samlat in kvantitativa data i form av kunskapstester som ställs i relation till hur frekvent spelare barnet är. Jag vill därför använda mig av en kvalitativ metod, nämligen fokusgruppsintervju. Syftet med fokusgruppen är att höra elevernas egna resonemang för att bidra till befintlig forskning gällande sambandet mellan högpresterande elever i engelska och frekventa spelare och försöka hitta en förklaring till varför det är så.

De flesta studier visar *att* spelare är bättre (Sundqvist & Sylvén, 2012). Jag är intresserad av att finna faktorer som visar *varför* det är så, genom att bidra med elevernas egen uppfattning och hur eleverna själva resonerar kring sin inläring. Genom att identifiera de faktorer som gör spelare överlägsna möjliggör man, i teorin, att isolera dessa faktorer och testa dem enskilt för att se vad varje faktor bidrar med till helheten,

alltså lärandet. Detta gör i sin tur att varje faktor bakom spelarnas framgång kan analyseras med avsikten att kunna välja vilka faktorer som kan appliceras på undervisningen för att stimulera utveckling hos samtliga elever, eller åtminstone hos merparten.

Ett viktigt begrepp inom forskningen kring datorspel som inlärningsmetod är *gamification*. Kullberg & Zenténus (2014) skriver i sitt arbete om *gamification* att det betyder att inkorporera spelelement i arbetslivet för att öka motivationen. De skriver att begreppet myntades av programmeraren Nick Pelling 2002 och jag har under min verksamhetsförlagda utbildning erfarit ett ökat intresse för just *gamification* eller *spelifiering* som är den svenska benämningen. Därför har jag samlat på mig tidigare forskning inom fältet som jag anser vara relevant och ge en inblick hur forskningsläget ser ut idag. Om man kan finna de faktorer som gör spelare framgångsrika är det tänkbart att det inte finns något behov av *gamification*, utan att det räcker att tillämpa dessa faktorer på undervisningen utan att behöva göra ett spel av undervisningen. Om man kan utveckla undervisningen med detta så kan fortfarande ”traditionell” undervisning användas, och fler elever kanske kan påverkas positivt

2. Syfte

Eftersom Sundqvist & Sylvén (2012) visat att elever med datorspelsbakgrund besitter mer omfattande kunskaper i engelska än deras kamrater som inte spelar datorspel vill jag undersöka hur just dessa elever (frekventa datorspelare) resonerar kring sin engelskinläring. Detta för att bredda den befintliga kunskapen om spelandets påverkan på inläring av just engelska och ta reda på om *gamification* ens är nödvändigt. Jag har genomfört en fokusgruppsintervju, med elever i årskurs 5, för att få fördjupad kunskap i hur de resonerar kring sin egen inläring och undervisning i engelska. Detta för att få svar på min frågeställning som syftar till att bidra till den redan befintliga forskningen om datorspel och inläring.

3. Frågeställning

För att kunna pröva elevers uppfattning om sin inläring av engelska i förhållande till datorspel har jag utformat nedanstående frågeställning.

- Hur resonerar årskurs 5-elever som är frekventa datorspelare om sin inläring av engelska genom datorspel?

4. Teoretisk bakgrund

Studien tar sitt ursprung i att försöka fastställa datorspelande elevers resonemang kring engelskinläring och sätta fingret på vilka faktorer som gör deras lärande lustfyllt och meningsfullt, enligt dem själva. Jag har valt att se på fenomenet ur ett sociokulturellt perspektiv med begrepp som mediering, appropriering och kulturella redskap som teoretisk utgångspunkt. Elevernas syn på motivation, interaktion, stöttning och autentiskt lärande är fler faktorer som präglar undersökningen. Jag har undersökt hur elever själva diskuterar kring dessa faktorer som bärande för deras kunskapsutveckling och om det finns andra aspekter som leder till deras ökade kunskaper i engelska. Inledningsvis benämner jag kognitivismen eftersom datorspel visat sig vara utvecklande rent kognitivt (Chandra, Sharma, Abdul, Salam, Jha & Prakash Mittal, 2016). Eftersom elevernas resonemang i undersökningen främst berör ämnen som motivation, interaktion, stöttning och autenticitet fördjupar jag mig i den sociokulturella synen på lärande, vilket senare analyseras i resultatet.

4.1. Kognitivismen

Här förklaras hur datorspel kan påverka inläring enligt ett kognitivistiskt synsätt för kunskapsutveckling. Eftersom jag på förhand inte kunde veta i vilken riktning elevernas resonemang skulle ta har jag undersökt hur lärandet påverkas både ur ett kognitivistiskt och sociokulturellt perspektiv. När jag sedan utfört fokusgruppsintervjun insåg jag att elevernas diskussion handlade mer om faktorer kopplade till sociokulturellt perspektiv. Likväl finner jag det viktigt och av intresse att lyfta fram hur lärandet påverkas genom datorspel ur ett kognitivistiskt perspektiv. Därför kommer detta avsnitt med den forskning jag sammanställt och faktorer som skulle kunna vara av intresse för den som undersöker datorspels påverkan på lärande ur en kognitivistisk synvinkel.

Kognitivismen har följt människan under en väldigt lång tid, men föll under 1900-talets början i glömska och onåd under många års tid, framförallt i de anglosaxiska delarna av världen, och lämnade företräde för bland annat behaviorismen. På senare år har ett nyfunnet intresse infunnit sig, och mer forskning ägnas åt våra tankeprocesser, hur vi

minns och hur vi glömmer (Woolfolk & Karlberg, 2015). Inom kognitivismen ses inläring som en förändring av befintlig kunskap, antingen genom att den växer eller att den justeras. Vi är medvetna om vår omgivning och gör aktiva kognitiva val som styrs av vår målsättning. Woolfolk & Karlberg (2015) förklarar att hjärnan förändras under hela livet, och att förändringen är beroende på hur hjärnan normalt används. Det står tydligt klart att vi automatiserar upprepade beteenden. Samma delar av hjärnan aktiveras när vi observerar någon som utför en handling som om vi skulle ha utfört handlingen själva. Medan ett spädbarn saknar förmågan att reflektera, så kan en åttaåring tänka tillbaka och skapa kopplingar mellan nutid och dåtid, och även framtiden. Ett annat sätt som visar på hjärnans utveckling är förståelsen av och nyfikenheten på kausalitet, alltså behovet av att skapa mening mellan orsak och verkan. Allt eftersom hjärnan utvecklas så skapas fler begrepp och kategorier för att organisera erfarenheter och kunskap. Säljö (2010) skriver att Piaget är den person som har haft störst inflytande på kognitivismen, då han utvecklade flera av de teorier som utgör kognitivismen så som vi ser den idag. Han ligger bakom bland annat de fyra stadierna av utveckling och begreppen assimilation och akkommodation, som tillsammans utgör vad han kallar adaptation.

Dessa begrepp använder han för att förklara hur vi anpassar oss efter vår omgivning. Assimilation sker när man använder befintlig kunskap för att förstå händelser. Ett exempel på assimilation är att ett barn kallar en traktor för en bil, för att den har hjul och ratt, precis som en bil. En enkel definition för "bil" skulle kunna vara "ett objekt med hjul och ratt". Om detta inte går så sker akkommodation istället, det vill säga att vi anpassar befintlig kunskap för att det ska gå ihop med det vi upplever. Det skulle kunna vara att barnet inser att de bakre hjulen är mycket större på en traktor, att de oftast inte används för att transportera människor och att de är mycket starkare än bilar. Då skapas en ny kategori bredvid "bilar" för just "traktorer", som båda samlas under överkategorin "fordon". Nästa gång barnet stöter på en traktor sker istället adaptation, eftersom barnet har införlivat den nya erfarenheten och gjort anpassningar i sin förståelse av världen.

En indisk studie visade att spelare av actionspel utvecklade, vad de kallar, kognitiva färdigheter som ökad processeringshastighet, ökad hand-eye coordination, snabbare reaktionstid och reducerad stressnivå (Chandra, Sharma, Abdul, Salam, Jha & Prakash Mittal, 2016). Studien gick ut på att låta en experimentgrupp och en kontrollgrupp få spela ett specifikt "first person shooter" (FPS) actionspel. De mätte ovan nämnda kognitiva

färdigheter och lät sedan experimentgruppen få träna på spelet under en viss period. Kontrollgruppen fick inte träna på spelet. När de senare testades igen kunde forskarna se en förbättring av de kognitiva färdigheterna hos experimentgruppen. Chandra et. al. (2016) menar att en av anledningarna kan vara att kontrollgruppen visade en högre grad av energi vid en avklarad nivå vilket påverkar hjärnkapaciteten som således påverkar arbetsminnet. Daphne Bavelier (2012) har genom andra studier fått resultat som tyder på att spelare av actionspel blir bättre på att tänka logiskt, blir mindre lätt distraherade, får förbättrad syn samt utvecklar högre processeringshastighet och även blir bättre på att göra fler saker samtidigt. Studierna visar att datorspel påverkar inläring på ett kognitivt plan och vissa av dessa faktorer skulle kunna vara applicerbara i klassrummet. Datorspel bygger exempelvis ofta på tidigare erfarenheter och redan vunnen kunskap. Som spelare har du nytta av delar som du har lärt dig tidigt i spelet för att senare använda dem för att ta dig vidare i spelet vid en svårare nivå.

Dessa faktorer handlar mycket om individens utveckling av exempelvis processeringshastighet och koncentrationsförmåga, som båda är bra för lärandet. Faktorerna är dock inte direkt kopplade till språk på samma sätt som det sociokulturella perspektivet behandlar.

4.2. Sociokulturellt perspektiv

Säljö (2010) förklarar det sociokulturella perspektivet som syn på lärande där människan deltar i olika sociala verksamheter. Han beskriver även att ur en sociokulturell syn på lärande använder människan artefakter (kulturella redskap, som förklaras längre ned) för att förstå och verka i sin omvärld. I sociala sammanhang utvecklas såväl instinkter som kunskaper och färdigheter i samspel med andra. Vidare skriver han att genom samspel och interaktion med andra, kan en individ erövra nya sätt att se och tolka sin omvärld, för att sedan pröva dessa i nya situationer. Jonas Linderöth (2004) skriver om två tvärsnitt i sin undersökning om vad datorspel har för påverkan på inläring. Han studerar först vad det är barn lär sig via datorspel och i andra hand varför. Han framhåller motivationen och underhållningsvärdet som viktiga faktorer. Motivation och underhållningsvärde är två breda begrepp som inte kan ses som ensamma faktorer, utan snarare som samlingsbegrepp för en del faktorer som tillsammans skapar just motivation och underhållningsvärde. Inom psykologin brukar man tala om två typer av motivation, vilka är inre och yttre. Woolfolk & Karlberg (2015) förklarar inre motivation och skriver ”Inre

motivation är människans naturliga tendens att söka och klara utmaningar i en strävan att tillfredsställa personliga intressen och använda sina förmågor.” (Woolfolk & Karlberg, s.412, 2015). Vidare skriver de att yttre motivation är ”När man däremot gör något för att få betyg, undvika bestraffning, behaga läraren eller något annat som har mycket lite att göra med uppgiften i sig, upplever man en yttre motivation” (Woolfolk & Karlbeg, s. 413, 2015). De flesta spel som spelas av ungdomar idag är MMORPG (Massive-Multiplayer-Online-Role-Playing-Game) spel där spelaren intar en roll och spelar online med eller mot andra spelare i realtid. Linderoth (2004) menar att interaktionen i datorspel skapar en god lärandemiljö ur ett sociokulturellt perspektiv, då spelaren befinner sig i samma kontext som de andra spelarna, samtidigt som de kan kommunicera med varandra. Individerna bakom spelarna interagerar med varandra, lär sig tillsammans och stöttar varandra genom spelet.

Det språk som oftast används i dessa spel är engelska och spelarna möts från alla olika delar av världen. Enligt Vygotskijs (1978) proximala utvecklingszon (Zone of Proximal Development, ZPD) befinner sig individer i en utvecklingszon och har potential att erövra nya kunskaper genom stöttning från en mer kompetent kamrat, och på så vis ges möjlighet att utvecklas. I den digitala världen är det inte alltid en annan individ som ger stöd, utan datorspel i sig är oftast utformade för att känna av och stötta spelaren i rätt riktning. Det kan vara i form av tips eller förklaringar som dyker upp när spelaren kört fast. I online-spel, där spelaren kommunicerar med andra, kommer stödet från en mer kompetent kamrat. Det kan infatta spelmässigt stöd såväl som språkligt. Det går i linje med Krashens (1985) teori om i+1 där en individ kan vinna nya kunskaper med stöd från en mer kompetent individ. Faktorer som motivation, stöttning och interaktion är viktiga för lärandet, ur ett sociokulturellt perspektiv, vilket datorspel innehåller.

4.2.1. Mediering

Mediering är ett centralt begrepp inom det sociokulturella perspektivet. Säljö (2014) beskriver att med mediering avses att människan använder redskap för att förstå och agera i sin omvärld. Dessa redskap delas upp i två kategorier, vilka är språkliga och materiella. Språkliga redskap, eller, som det även kallas, intellektuella redskap, är exempelvis siffror, bokstäver, begrepp eller tecken som människor använder för att förstå varandra. Materiella redskap är fysiska som exempelvis en spade, en hammare eller en skalpell. Säljö (2014) menar dock att det är omöjligt att skilja dessa redskap då användningen av

en skalpell kräver anatomiska kunskaper av kirurgen och hammaren kräver kunskap om hur material fungerar när smeden ska forma en metallbit. Denna förståelse, för att vissa medierande redskap är både materiella och intellektuella, har frambringat ett samlingsbegrepp som är kulturella redskap. Ett exempel på kulturellt redskap är en bok, som både är ett fysiskt objekt och innehåller tecken som måste avkodas för att kunna användas. Ett annat exempel är en dator. Vid användning av en dator är själva datorn och dess tillbehör det materiella redskapet, men är obrukbar utan det intellektuella redskapet såsom ettor och nollor, som programmeringen är uppbyggd av. Engelska är oftast det gemensamma intellektuella redskapet som används i spel och andra aktiviteter på en dator vilket gör det intressant att se om, och hur, elever använder det redskapet i en sådan miljö.

4.2.2. Kulturella redskap

Ett kulturellt redskap är alltså både intellektuellt och materiellt (Säljö, 2014). Eleverna i min undersökning diskuterar hur datorspel påverkar deras inläring av engelska. Datorn, eller andra digitala medier, är ett kulturellt redskap då den är materiell men kräver exempelvis språkliga kunskaper för att kunna brukas.

4.2.3. Appropriering

Appropriering är ett begrepp som inom sociokulturell tradition beskriver att lärande har skett (Säljö, 2014). Appropriering innebär att en person lär sig använda kulturella redskap som jag förklarar i föregående stycke. Eleverna i min undersökning använder en dator som kulturellt redskap för att lära sig engelska. Appropriering sker när eleven sedan kan kommunicera med andra spelare med ett gemensamt språk.

4.3. Datorspels egenskaper ur ett sociokulturellt perspektiv

För att kunna avgöra vad som gör spel gynnsamma behöver det definieras vad som kan vara generellt gällande för datorspel. Alla dessa egenskaper kommer inte att passa in på alla spel, men jag behöver likväl fastställa vad som kan kallas normen när det gäller datorspels utformning och egenskaper.

Datorspel har en början och ofta ett slut, men det finns de spel som synes pågå för evigt, där spelet inte har ett mål, utan själva spelandet är målet. Många spel har delmål som ska uppnås eller uppdrag som ska utföras, och dessa ökar i svårighetsgrad allt eftersom spelet fortskrider. Vissa spel har hjälpfunktioner, men ofta endast i början. Sedan fasas dessa ut

i takt med att spelaren, genom att ta sig vidare, visar att hjälp inte längre behövs. Hjälpen kan vara tips, som antingen visas genom exempel, vaga ledtrådar, eller försöksnivåer där spelaren inte har någon valfrihet utan bara kan följa givna instruktioner. Förutom att spelen oftast successivt ökar i svårighetsgrad så ger en del spel möjligheten att välja en svårighetsnivå. En sak som alla spel har gemensamt är möjligheten att misslyckas och att försöka igen och lära sig av sina misstag. I vissa spel har förlust ingen konsekvens i spelet och man kan fortsätta från mer eller mindre den punkt där man förlorade. Spelaren förlorar alltså inget vid misslyckande, utan blir istället given en erfarenhet, att just det tillvägagångssättet inte fungerade. Spelaren blir på ett sätt skolad i uteslutningsmetoden. Genom att feedback är ögonblicklig, att spelaren direkt får veta när den har förlorat, kan spelaren ackommodera och tänka ut en ny strategi.

I andra spel är konsekvenserna större, och man kan få börja om från början och göra om åtskilliga timmars spelande. Hur som helst, är konsekvensen alltid inom spelet, vilket gör att spelaren inte förlorar något på att försöka. Det krävs inget mod eller någon investering, förutom tid. Det finns vissa spel där man behöver betala månatligen för att spela, men det är oavsett vinst eller förlust. Det är snarare en biljett man köper för att få tillgång till spelet. Spelandet är frivilligt, vilket gör att spelaren oftast kan spela i sin egen takt, alltså välja när och hur länge man vill spela. Vissa spel, oftast onlinespel, är dock inte lika flexibla. Eftersom det finns många spelare kan inte spelet ta hänsyn till en enskild spelare, utan varje spelare får anpassa sig efter de gemensamma regler och rutiner som finns. Det vill säga, en spelomgång avbryts inte för att en enskild spelare vill sluta spela, utan spelet fortsätter utan spelaren, och spelaren kan få lida en konsekvens av att ge upp i förtid. Likväl har spelaren alltid ett val gällande att spela eller inte. I dessa onlinespel skapas oftast en gemenskap, särskilt i de spel där det finns en progression och lag. De flesta onlinespel erbjuder en möjlighet till kommunikation. I vissa spel, exempelvis Counter-Strike, lägger man till vänner på en plattform som heter Steam. Det är som en blandning mellan en butik för spel, samling för köpta spel och direkt kommunikation med vänner, oberoende av om man för stunden spelar något av de tillgängliga spelen.

Kommunikation med andra spelare sker inte på Steam, men kan ske i spelet, dock ganska anonymt, då du inte kan spåras från spelet till ditt konto i Steam. Andra spel, till exempel Battlefield 2, har ingen plattform utanför spelet, man kan inte lägga till vänner, men man kan kommunicera inom spelet. För att skapa en vänskapscirkel där så behövs

extern mjukvara, likt Ventrilo eller Teamspeak. Där lägger man till vänner och kan prata med dem, med röst eller text, för att välja en server att spela på. Det är populärt att kommunicera i talat språk då man kan göra det utan att behöva avbryta spelet för att skriva. Kommunikation är en viktig del av många spel och även viktigt för lärandet. Datorspel erbjuder dock andra positiva egenskaper förutom kommunikation som är gynnsamt för lärandet.

I en undersökning av Granic, Lobel, Rutger och Engels (2014) lyfter de fyra aspekter som gör datorspel till positiva inlärningsmetoder. Den första är den kognitiva aspekten där reaktionsförmåga, fokus och uppmärksamhet utvecklas. Den andra är motivationen då datorspel erbjuder kunskap i en sammanhängande kontext snarare än ett fristående lärande. Som tredje aspekt nämner Granic et.al. (2014) den känslomässiga fördelen då spelaren oftast blir glad och positiv av spelet. Den sista är den sociala aspekten där de lyfter interaktion som en viktig del av en bra lärmiljö. De skriver att samspel med andra har en stor betydelse för individens inläring. I min studie har jag lämnat de kognitiva aspekterna och tittat närmre på begrepp som motivation, interaktion och stöttning för att analysera elevernas svar och hitta samband mellan dessa begrepp med elevernas egen syn på engelskinläring.

Sammanfattningsvis kan man säga att datorspel är frivilliga, man får spela i sin egen takt och att svårighetsgraden ökar efter att inläring av spelets ramar har etablerats i takt med att hjälp fasas ut. Spelaren får flera chanser att klara av de delmål som ges, och får ögonblicklig feedback vid misslyckande. Det är alltså interaktivt, spelaren kan direkt anpassa sitt spelande när det inte leder vidare. Dessa faktorer ser jag i de flesta datorspel och de skulle kunna vara applicerbara i undervisning för att skapa en god lärandemiljö.

4.3.1. Motivation

Yıldız Turgut och Pelin İrgin skriver i sin uppsats *Young learners' language learning via computer games* från 2009 om Doğancan, som berättar att när han inte förstår ett visst ord så översätter han ibland ordet med en webbaserad ordlista, ibland så frågar han andra, och vid andra tillfällen så lär han sig utifrån sammanhanget efter att ha spelat några gånger. De skriver om vad som gör spel motiverande och lärorika och pekar på de olika anledningarna bakom spelens positiva effekter på lärande. Alla elever i min fokusgruppsintervju uttryckte att datorspel är ett roligt sätt att lära sig just engelska. De

diskuterade datorspels underhållningsvärde som en motivator till att fortsätta spela, samt kravet av det engelska språket för att kunna spela.

4.3.2. Stöttning

Bra spel ger information när den behövs och kan användas, till skillnad från skolan som ofta ger information ”utanför sitt sammanhang” och utan tillfälle att använda kunskapen (Turgut & İrgin, 2009). Vidare menar de att människor har svårt för att förstå och använda information som ges taget ur ett sammanhang eller som ges långt innan ett tillfälle för att använda informationen. De bra spelen förser spelaren med viktig information och är också utmanande utan att vara omöjliga, vilket enligt dem är motiverande för människor. Detta går i linje med Krashens (1985) i+1 och Vygotskijs (1978) ZPD. Spelaren får stöd antingen via spelet själv eller lagkamrater när dennes nivå inte räcker till. Den språkliga stöttningen sker när spelaren pratar eller lyssnar med andra som befinner sig på en annan plats i världen. En annan viktig aspekt vad gäller stöttning är det kontextuella stödet där undervisningen i skolan ibland brister (Cummins & Swain, 1986).

4.3.3. Interaktion

Spel låter spelare vara producenter och inte bara konsumenter, något som Henry, Sundqvist och Korp (2014) benämner som *prosumers*, en kombination av de engelska begreppen ”producer” och ”consumer”. Turgut & İrgin (2009) menar att elever alltför ofta får konsumera kunskap, men inte producera den. Ur en sociokulturell syn på kunskap lär människan i samband med andra vilket de flesta spel erbjuder, just gemenskap med andra. I de flesta onlinespel är kommunikationen viktig och att kommunicera betyder att både producera och konsumera språk. Eleverna i min undersökning ansåg att kommunikation med andra spelare var en stor anledning till att de lär sig engelska. Även om de inte förstår allt så försöker de kommunicera eftersom lusten att spela är så stor.

5. Tidigare forskning

Pia Sundqvist & Liss Kerstin Sylvén (2012) konstaterar att frekventa spelare har lättare med förståelse och har en större vokabulär i det engelska språket än elever som inte spelar. I sin studie har de jämfört tre olika grupper: frekventa spelare, måttliga spelare och icke-spelare. Eleverna fick svara på hur ofta de kom i kontakt med engelska utanför skolan,

om de tyckte om engelska och om de tyckte att de var bra på engelska. De jämförde även gruppernas resultat på ett engelskt ordkunskapstest och nationella läs- och hörförståelseprov. Resultatet visade att de frekventa spelarna hade mer kunskaper. Eftersom det var en statistisk signifikant skillnad där de tre olika jämförelsegrupperna visade olika resultat, menar forskarna att det sannolikt inte beror på slumpen. De kan dock inte säkerställa om frekventa spelare blir bättre på engelska eller om de elever som redan är duktiga på engelska väljer att spela oftare. Forskningen utfördes i årskurs 5 där 86 stycken 11–12 åringar deltog. Studien genomfördes på 39 pojkar och 47 flickor på fyra skolor med fem olika engelsklärare (Sundqvist & Sylvén, 2012).

Det finns en tydlig skillnad mellan den engelska som lärs ut i skolan och den som lärs på fritiden. Fritidsengelskan är informell, självinitierad och frivillig, medan skolengelskan är formell, lärarledd och obligatorisk (Sundqvist & Sylvén, 2018). Sundqvist & Olin-Scheller (2015) kallar detta för ett *kunskapsglapp* mellan skolengelska och fritidsengelska och skriver om utmaningen att överbrygga detta glapp. ”Glappet”, som jag kommer att kalla det, innehåller en del underliggande faktorer som kan påverka inläringen. Henry (2013) diskuterar det som kallas *autenticitetsglappet* och menar att glappet beror på skillnaden i autenticitet mellan de olika lärmiljöerna. Han menar att den engelska som används på fritiden är betydligt mer autentisk än skolengelskan och därmed bidrar till en högre motivation att lära. Henry (2013) beskriver det som ett *autenticitetsglapp* mellan skolengelska och fritidsengelskan. Motivation är en stor och viktig del i lärandeprocessen och man har i hundratals år försökt att forma teorier om vad det är som skapar den, och vad som dödar den. Ushioda (2013) konstaterar att det finns ett glapp i motivation och ser det som motivationsdissonans, ett begrepp som kan vara användbart i syfte att förklara skillnader i motivation mellan skol- och fritidsengelska. Den svenska regeringen presenterade Lärarlyftet där en del av beslutet var att försöka överbrygga glappet. Lärarlyftet är ett projekt som syftar till att ge en kompetensutveckling till verksamma lärare så de får mer kunskap och bättre verktyg för att möta dessa utmaningar (Utbildningsdepartementet, 2018). Denna insats är starkt riktad mot lärare och deras förhållningssätt, men fokuserar inte på vad eleverna tänker om sitt lärande.

5.1. Datorspel testat som undervisningsmetod

Många populära datorspel som tas upp i diskussioner om extramural inläring är MMORPG, alltså spel där man spelar online, med eller mot andra, och kan kommunicera inom spelet, ofta då på engelska som underförstått är det gällande språket.

I dessa spel kan man argumentera för att språket utvecklas i samspel med andra. Det finns dock andra spel, där spelet skapar en avgränsning som spelaren befinner sig ensam inom. Ett sådant spel är *Sid Meier's Civilization III*. Civilization III är ett turordningsbaserat strategispel för dator som släpptes 2001.

Målet är att bygga och utveckla en civilisation från år 4000 f.Kr. fram till strax efter modern tid. De olika civilisationerna är tagna ur historien, medan förloppet är fiktivt. Spelaren ska försvara sitt herravälde mot andra, rivaliserande makter genom att bygga militära enheter, samt bygga civila enheter som forskar och gör teknologiska framsteg. Spelaren får alltså allokera tillgångar och fokus mellan civilt och militärt och skapa en önskad balans mellan de två grenarna av sitt samhälle. Andra faktorer som spelar in är kultur, som kan locka främmande städer, politik, som leder till krig eller fred, och kanske även handel mellan olika riken, och lyx, vilket förhindrar att befolkningen gör uppror. Genom att samla in de resurser som finns tillgängliga på kartan kan spelaren bygga diverse byggnader och enheter. Spelet kan vinnas på flera sätt, bland annat genom att erövra hela världen, bygga ett rymdskepp eller bygga underverk (Sid Meier's Civilization III). Eftersom handlingsförloppet under spelet inte är statiskt så kan det inte representera historien på så sätt. Däremot kan ordförråd och geografi stärkas och framhäva olika historiska koncept och förhållanden (Squire, 2005).

I en longitudinell studie av Kurt Squire (2005) användes spelet *Civilization III* i undervisningssammanhang för att lära ut historia och geografi på vad som motsvarar högstadiet. Medan 25% tyckte att spelet var för svårt, och valde andra undervisningsmetoder såsom läsning, tyckte en annan fjärdedel av klassen att det var ett "perfekt" sätt att lära sig historia och såg det som skolårets höjdpunkt. Han skriver även att motivation inte är en egenskap hos eleverna, utan motivation är något som uppstår genom korsningen av deras mål och erfarenheter, spelets tillgänglighet, och skolans institutionella kontext. Med detta vill han få sagt att framtida studier om spel i utbildningssyfte måste undersöka hur olika spelare uppfattar olika spel inom olika genrer, och hur dessa uppfattningar påverkar inläring. Han undersöker om anledningen till att

vissa elever valde att välja bort spelande mot läsning kan vara att spelande i skolkontexten inte längre var valfritt, då det nu tillhörde undervisningen, och att genom göra spelandet obligatoriskt så tar man kanske bort det som gör spelande till en guldgruva för extramural inläring, just att det är frivilligt (Squire, 2005)

6. Metod

Valet av metod är att genomföra en kvalitativ datainsamling via en fokusgruppsintervju. Anledningen till detta metodval är dels att den tidigare forskning som jag sammanställt har använt sig av en kvantitativ metod där elevers engelskkunskaper ställs i relation mot antal datospelstimmar, men även för att min undersökning är ur ett elevperspektiv. Det var viktigt för mig att låta elevernas egna resonemang vara rådata för undersökningen och då fann jag fokusgrupper som det bästa alternativet.

6.1. Kvalitativa data

Min empiri består av insamling av kvalitativa data i form av en fokusgruppsintervju. Den forskningsstrategi jag använt mig av för att analysera denna data är inspirerad av grundad teori där jag kopplat elevernas resonemang till begrepp inom inläring ur ett sociokulturellt perspektiv. Kvalitativa data skiljer sig från kvantitativa data som är mer mätbara och oftast används i samband med exempelvis enkätundersökningar. Kvalitativa data måste tolkas av forskaren för att sedan analyseras. Jag har genomfört en fokusgruppsintervju som jag spelat in via en mobiltelefon och därefter transkriberat. Jag har sedan analyserat begreppen motivation, interaktion, stöttning och autenticitet och gjort kopplingar till de diskussioner eleverna haft. Anledningen till att just dessa begrepp analyseras är att elevernas diskussioner behandlade dem tydligast och att de faller väl in i min teori om inläring via datorspel. Det är min tolkning av den insamlade data som ligger till grund för analysen.

6.2. Fokusgrupper

Enligt Denscombe (2018) uppmuntras deltagarna att diskutera fritt vilket hjälper forskaren att förstå resonemang bakom synpunkter och åsikter. Vidare skriver han att de bästa fokusgrupperna inte bara ger data om vad deltagarna tänker utan även varför de

tänker så. Med fokusgrupperna har jag kunnat utläsa intressanta faktorer bidrar till elevernas inläring av engelska. Fördelen med fokusgrupper är att eleverna får diskutera med likasinnade och situationen blir mer neutral. Nackdelen med fokusgrupper är att varje fråga behandlas under en längre tid än vid enskilda intervjuer, vilket innebär att färre frågor kan behandlas.

Fokusgrupper är en slags intervjuform där en grupp människor samlas för att diskutera ett gemensamt ämne. Förutom deltagarna finns en moderator som i den här undersökningen är skribenten själv. En viktig aspekt att ta hänsyn till är att moderatoren ska underlätta diskussionen utan att leda den alltför mycket. Med det menar jag att jag behöver beröra de tänkta diskussionspunkterna men ändå tillåta personerna att sväva ut för att kunna gå djupare i varje fråga. Forskaren får inte synas för mycket i en fokusgruppsintervju vilket betyder att jag inte kan leda samtalet alltför mycket så att det påverkar resultatet. En del av moderatorns roll blir att leda diskussionen på rätt spår igen när den hamnar för långt utanför ramarna för ämnet. En annan del jag behöver tänka på är hur eleverna som förväntas delta i diskussionen ska instrueras. Deras lärare blev ombedd att välja elever med datorspelsbakgrund och som även var duktiga i engelska. Jag bad även deras lärare förklara vad som förväntas av dem. Alltså att de skulle sitta tillsammans med mig och diskutera fritt om ett specifikt ämne. Eleverna befinner sig i en ålder där jag borde kunna anta att de vet hur ett bra samtalsklimat är och att de kan diskutera, reflektera och ställa motfrågor utan att avbryta varandra. Det är viktigt att eleverna som deltar känner sig trygga i situationen och att de är införstådda i att det som sägs stannar i rummet, dels för den insamlade data ska bli så pricksäker som möjligt, men även för att värna om elevernas integritet.

6.2.1. Urval

Jag utbildar mig till mellanstadielärare (år 4-6), vilket gjorde valet av elever självklart. Jag har valt att utföra studien på de elever jag i framtiden kommer att arbeta med. Undersökningen är utförd på elever i årskurs 5 på en skola i västra Blekinge. Deltagarna var sex stycken plus jag själv som moderator. Deltagarna har valts ut, av sin ordinarie lärare, efter sina kunskaper i engelska samt datorspelsvana. Jag ville att diskussionen skulle vara mellan elever som befinner sig på ungefär samma nivå vad gäller deras engelskkunskaper för att se hur just de resonerar kring sin inläring. Jag har även bett

deras ordinarie lärare välja elever som hon vet spelar datorspel eftersom jag undersöker hur elever med datorspelsbakgrund resonerar kring sin engelskinläring och kan på så vis leda dem in i den diskussionen. Jag har således inte tagit hänsyn till kön då undersökningen handlar om hur elever med datorspelsvana resonerar kring sin inläring av engelska.

6.2.2. Genomförande

Vi samlades alla sju i ett grupprum och jag instruerade kort vad som skulle hända och vad jag förväntade mig av eleverna. Jag valde att inte berätta vad studien skulle undersöka, då jag på förhand inte ville leda in eleverna i specifika tankar, utan sade att det handlade om engelska. Vi satte oss i en ring runt ett bord och alla elever fick inleda med att säga vad de tycker om engelska för att sedan diskutera fritt. När diskussionen blev urvattnad fick eleverna gå en avslutande runda där de fick uttrycka hur de lär sig engelska bäst och varför de tror att det är så. Fokusgruppsintervjun tog ca 25 minuter, vilket jag tror är en rimlig tid för att kunna hålla fokus. Hela fokusgruppsintervjun finns transkriberad i bilaga 2.

6.2.3. Etiska överväganden

Eftersom jag valt elever utifrån deras kunskapsnivå kan det uppfattas som nedvärderande av de svagare eleverna. Då jag ville att eleverna skulle diskutera fenomenet med likasinnade kände jag att jag var tvungen att göra det urvalet. Jag hade lika väl kunnat samla sex stycken svaga elever för att höra deras resonemang men eftersom jag var rädd att de inte skulle reflektera lika tydligt kring sin engelskinläring så föll valet på den starkare gruppen. Min förutfattade mening är att om en svag elev får frågan hur den lär sig engelska bäst kan svaret bli att den inte vet eftersom eleven själv tycker att dess engelskförmåga är bristfällig. Det skulle kunna vara av intresse att även utföra en intervju med en svagare elevgrupp för att ställa deras resonemang emot den starka gruppens och se ifall svaren blivit annorlunda. Eleverna som blev tillfrågade fick ett samtyckesformulär (bilaga 1) som skulle skrivas under av vårdnadshavare eftersom eleverna skulle intervjuas. En annan anledning är såklart att eleverna är minderåriga vilket leder till att de inte själva kan godkänna deltagande utan underskrift från vårdnadshavare. Som skribent av en forskningsstudie är jag dessutom ålagd att följa vetenskapsrådets forskningsetiska principer, vilka två av dem är informations- och samtyckeskravet

(Vetenskapsrådet, 2002). Jag skickade därför ut samtyckesformuläret där såväl information om vad som skulle undersökas samt kontaktuppgifter till mig fanns med (bilaga 1).

Vetenskapsrådets (2002) konfidentialitetskrav handlar om att aidentifiera deltagarna vilket jag också tillmötesgått. Eleverna är inte nämnda vid namn och jag har även valt att inte nämna vilken skola eller kommun de tillhör. Den fjärde principen jag tagit hänsyn till är nyttjandekravet, vilket betyder att insamlad empiri inte ska delas med kommersiella aktörer eller icke-vetenskapliga syften (Vetenskapsrådet, 2002).

6.3. Metodkritik

Det första jag vill påpeka är att det är första gången jag utför en fokusgruppsintervju och jag vill säga att det kräver träning. Det är en konst att släppa ordet fritt och inte ställa vinklade frågor samtidigt som man ska föra diskussionen framåt. Jag hade gärna utfört intervjun flera gånger i flera olika grupper om tid funnits. Annars tycker jag att datainsamlingen är en bra metod som tjänar sitt syfte till denna undersökning. Frågeställningen är hur eleverna själva resonerar kring sin inläring, vilket de fått göra.

Vid ett tillfälle ställde jag frågan: Menar ni att det läggs för stor vikt på att det ska vara korrekt i skolan och att det är mindre noga hemma? (bilaga 2). Den frågeställningen är problematisk eftersom det är en stängd fråga och vinklad på ett sätt där jag söker bekräftelse på min förutfattade mening om att det är så. Just i den här situationen ställde jag frågan i ett försök att sammanfatta eller sätta andra ord på det eleverna sagt, men inser att frågeformuleringen är för vinklad. Det medför att resonemanget inte helt är elevernas egna. Urvalet är även det ett vägskäl då jag tidigt var tvungen att bestämma mig för om eleverna skulle ha datorspelsbakgrund eller inte. Valet föll på elever med datorspelsvana eftersom frågeställningen syftar till att ta reda på hur just dessa elever resonerar kring sin engelskinläring. Deras ordinarie lärare hade valt elever som hon visste spelade datorspel på fritiden. Resultat skulle kunnat se annorlunda ut ifall eleverna var slumpmässigt valda.

Jag har dessutom gjort min verksamhetsförlagda utbildning i klassen eleverna tillhör, vilket betyder att jag sedan tidigare hade en relation till dem. Det positiva med det tror jag är att eleverna kunde känna trygghet. Det negativa kan vara att eleverna kan ha utelämnat vissa delar i tron på att jag haft förkunskaper om dem, samt att de kan ha burit med sig sina strukturer gällande samtalsklimat från klassrummet. Med detta menar jag att

den som oftast tar mest taltid i klassrummet kanske fick möjlighet att göra det även i fokusgruppen då vi alla kände varandra sedan innan. Hade jag pratat med en, för mig okänd, elevgrupp hade jag kanske varit mer noggrann att ge alla samma satalstid.

6.3.1. Validitet

Validitet har att göra med hur pricksäkert resultatet är och som jag nämnde ovan behöver detta testas fler gånger. I en kvalitativ studie får jag inget mätbart resultat men hade jag kunnat utföra djupintervjuer med 100 elever och fört statistik på antal som svarar det ena eller det andra hade jag kunnat visa högre validitet. Exempelvis en sammanställning på att 80% av elever i årskurs 5 tycker att autenticiteten i den engelska de lär sig via datorspel är högre än den de lär sig i skolan. Jag har detta till trots lyckats besvara mina frågeställningar angående elevers resonemang kring sin engelskinläring på ett bra sätt.

6.3.2. Reliabilitet

Jag har utfört fokusgruppsintervjun med elever jag tidigare undervisat. Det medförde att jag redan hade skapat en relation till eleverna och de kunde tala fritt. Då jag inte hade en given mall och förutbestämda följdfrågor hade intervjusituationen och resultatet sett annorlunda ut om den utfördes av någon annan än mig, vilket skulle kunna vara en kritik mot undersökningen ur ett vetenskapligt förhållningssätt. Syftet med undersökningen är att ta reda på hur eleverna själva resonerar kring sin inläring vilket de har fått göra. En metodtriangulering där fokusgruppsintervjun hade utförts flera gånger för att sedan analysera svaren kvantitativt hade stärkt undersökningens reliabilitet men på grund av tidsbrist har jag valt att endast utföra en intervju. Tiden är en stor minusfaktor när det gäller en sådan här undersökning. Dels min egen tidspress att hinna färdigställa resultat och analysera det men även elevernas tid att ställa upp i intervjun. Min intervju tog ca. 30 minuter av elevernas undervisningstid och hade alla elever i klassen fått vara med hade det påverkat deras ordinarie undervisning på ett negativt sätt. Alternativet hade varit att ta det efter skoltid men rädslan för att få färre deltagare från var för stor.

7. Resultat och Analys

Fokusgruppsintervjun behandlade relevanta ämnen och faktorer som eleverna tycker har inverkan på hur de lär sig engelska bäst. Eleverna diskuterade sin inläring och resonerade kring vad de tycker påverkar dem mest och varför det är så. De använde inte

akademiska begrepp i sina resonemang men de diskuterade ämnen som faller väl in i det jag tagit upp i min teoretiska bakgrund. Jag har valt att analysera intervjun med en strategi som liknar grundad teori, som Denscombe (2018) beskriver som att forskaren kan välja att analysera kvalitativa data genom att koppla de muntliga svaren från empirin till aktuella begrepp inom fältet. Det var tre ämnen som diskuterades mer frekvent än andra och som eleverna antydde var mer eller mindre avgörande för deras inläring. Det var motivation, stöttning och interaktion. Dessa tre har jag redan nämnt i den teoretiska bakgrunden och även om eleverna inte använde just de tre begreppen har jag själv valt att koppla deras resonemang till de begreppen. Exempelvis när en elev pratade om att spela datorspel var roligt, underhållande och att man vill fortsätta (bilaga2) ser jag det som motiverande eller när en annan elev pratar om gemenskap som viktig faktor (bilaga 2) analyserar jag det inom begreppet interaktion. Förutom dessa tre kategorier vill jag analysera autenticiteten gällande inläring av engelska då det också diskuterades under intervjun. Jag kommer att analysera begreppen i förhållande till elevsvaren punkt för punkt nedan.

7.1. Motivation

Eleverna uttryckte att de lär sig engelska bäst genom datorspel eftersom det är roligt, underhållande och motiverande (bilaga 2). Just motivation är ett begrepp som styrs av olika faktorer och i min teoretiska bakgrund förklarar jag inre och yttre motivation. I min undersökning kan jag koppla inre motivation till inläring av engelska via datorspel och yttre motivation till inläring av engelska i skolan. Eleverna uttrycker att engelskundervisningen i skolan handlar allt för mycket om att uttala ord rätt och att översätta ord från svenska till engelska för att läraren ställer sådana kontrollfrågor (bilaga 2), vilket leder till att de drivs av en yttre motivation snarare än den inre. De diskuterade även att det i skolan läggs stor vikt på att det ska vara brittisk engelska när de själva vill lära sig amerikansk engelska, som de lär sig via datorspel. Jag tolkar deras resonemang som att de tycker brittisk engelska är oanvändbar för dem. De är vana med amerikansk engelska och får inte samma input i skolan. Undervisningen i skolan blir därför inte verklighetsförankrad för dem vilket leder till bristande motivation. När eleverna pratar engelska hemma gör de det med amerikanskt uttal och i skolan vill de visa läraren att de behärskar brittiskt uttal. Eleverna motiveras av att behäga läraren hellre än att söka nya utmaningar. När de är hemma och spelar datorspel lär de sig engelska för att det är en

förutsättning för att bli framgångsrik i spelet, vilket är motiverande, jämfört med skolan där stor vikt läggs på att det ska vara brittiskt uttal, som de uppfattar som omotiverande. Ett annat exempel från intervjun gällande omotiverande undervisning var när en elev jämförde tillvägagångssättet för hur hen lär sig engelska hemma med hur det fungerar i skolan. Eleven sade att hemma lär hen sig engelska genom datorspel och kommunikation med andra, vilket jag uppfattade att eleven tyckte var ett motiverande sätt att lära sig. Eleven sade sedan att de i lågstadiet fick 20 nya ord på ett papper som de bara skulle nöta in (bilaga 2). Jag uppfattade det som att eleven tyckte det var omotiverande.

7.2. Stöttning

En elev uttryckte att hen hade engelskdagar hemma tillsammans med sin mamma. De pratar engelska två dagar i veckan hemma. Eleven uttryckte det som lärorikt att ha en mer kompetent talare som stöd och jag kan anta att mamman, i detta fall, kan fylla i när eleven tappar ord eller förklara på andra sätt när eleven inte förstår (bilaga 2). En annan elev sade att hen får stöd av lagkamrater när de spelar datorspel tillsammans. Eleven uttryckte även att bara sitta och lyssna på andra i laget är lärorikt. Säljö (2014) skriver om begreppet stöttning eller som det kallas på engelska ”scaffolding”, vilket diskuteras ofta inom det sociokulturella perspektivet och går i linje med Steven Krashens $i+1$. Krashen (1985) menar att en elev (i) befinner sig på en kunskapsnivå och med en nivåökning just över den kunskapsnivån ($+1$) är gynnsam för lärandet. Nivån ska ligga precis så högt att eleven får anstränga sig för att nå dit men får samtidigt inte vara omöjlig. Jag kan även jämföra med den sociokulturella teorins upphovsman Lev Vygotskijs ZPD (Zone of Proximal Development). Han menade att en elev befinner sig i en kunskapsgränscirkel och utanför den gränscirkel finns ökad kunskap som kan nås med stöttning från en mer kompetent person. Stöttningen skall till en början vara omfattande för att sedan fasas ut, precis som datorspel erbjuder hjälp i början av spelet för att senare göra spelaren självständig. En elev sade i intervjun att engelska är svårt i början men eftersom lusten till att spela är så stark fortsätter eleven att spela och lär sig engelska på köpet via ”scaffolding” från andra mer språkligt kompetenta spelare. [I avslutningen av min intervju säger en elev att om hen inte förstår vissa ord så kan hen ändå förstå sammanhanget och därför gissa sig fram till vad vissa ord betyder eller kan betyda. I skolan undervisas eleverna allt för ofta utan kontextuellt stöd. De vet inte vad de ska använda kunskapen till när undervisningen är tagen ur sitt sammanhang.]

7.3. Interaktion

Eleverna diskuterade vikten av att känna gemenskap och hur de lär sig engelska genom att lyssna och prata med andra (bilaga 2). De uttryckte det som väldigt positivt att få känna delaktighet genom att exempelvis kommunicera med lagkamrater i ett datorspel. En elev uttryckte även att hen skaffat vänner online. Vänner från andra delar av världen som hen är tvungen att prata engelska med. I dagens digitala samhälle får en del barn och unga känna gemenskap via datorspel. Förr lärde sig människor normer och sociala samspel genom att fysiskt mötas. Genom möte och samtal med andra skapade man då olika gemenskaper. På samma sätt som de människorna lärde sig normer och sociala samspel, lär barnen sig idag hur man för sig på den digitala plattformen och får då engelska på köpet. Det skulle kunna vara ett försök till en förklaring om uppfattningen att ungdomar idag är bättre på engelska än förr. Eleverna uttryckte det som viktigt att lära sig tillsammans med andra och att få känna just gemenskap. I om med att de oftast spelar med andra måste de både förstå och kunna tala det engelska språket för att kunna ta del av den gemenskapen.

7.4. Autenticitet

Som jag redan nämnt diskuterade eleverna hur de tycker engelskan i skolan förhåller sig till den engelska de lär sig på fritiden. En elev uttryckte något som jag tolkar som att skolan ställer för höga krav på språkriktighet medan fritidsengelskan är mer fri (bilaga 2). Det finns en brist i autenticitet i den engelskan som lärs i skolan då eleverna inte har direkt användning för den. Jämför det med fritidsengelska som är väldigt direkt användbar. Eleverna nämnde att de har stor nytta av den engelska de lär sig på fritiden i skolan, men inte vice versa. Autenticitetsglappet som Henry (2013) diskuterar visar sig även stämma hos eleverna själva. Engelskan som lärs i skolans verksamhet är inte lika direkt användbar som den engelska de lär sig på fritiden.

8. Diskussion

Resultatet ger oss en bild av hur elever i årskurs 5 kan resonera kring sin inläring av engelska men det hade behövt prövas flera gånger för att kunna fastställa reliabilitet. Med det menar jag att denna studie endast visar en fokusgrupp och deras resonemang. Hade jag utfört detta med en fokusgrupp till och de hade diskuterat andra faktorer som viktiga

hade resultatet varit 50/50. Även om så är fallet anser jag att undersökningen förstärker forskningen inom fältet med elevernas egna resonemang. Det kunskapsglapp som Sundqvist & Olin-Sheller (2015) talar om är något som kommer fram i diskussionen med elever som befinner sig årskurs 5. Eleverna tycker att den engelska som lärs i skolan inte är lika motiverande, autentisk och lärorik som den engelska de lär sig på fritiden. Jag kan inte ge något svar eller direktiv på hur skolan ska förändra sin undervisning men tycker det är av intresse att framföra elevernas resonemang. Skolan som institution gör det svårt att locka fram den inre motivationen eftersom det faktiskt är ett tvång och inte individernas egen drivkraft som tar dem dit.

Kunskapsglappet som Sundqvist & Olin Sheller (2015) kallar det är alltså något som eleverna uttrycker i sina resonemang. Min frågeställning lyder: Hur resonerar årskurs 5-elever som är frekventa datorspelare om sin inläring av engelska genom datorspel? Även om frågeställningen i sig är kopplad till datorspel och elever med datorspelsbakgrund, diskuterade eleverna skillnader mellan inläringen via datorspel och skolans undervisning. Kunskapsglappet behandlar skillnaden mellan just fritid Engelska och skolengelska och i min undersökning kan jag dra slutsatsen att eleverna själva tycker att det finns ett glapp. Den engelskan de lär sig på fritiden, främst via datorspel, är enligt dem själva mer användbar än skolans dito. Faktorer som motivation, interaktion, stöttning och autenticitet som jag skrivit om genomgående i detta arbete är viktiga för lärandet om man lyssnar till dessa sex elever. Underhållningsvärdet och drivkraften till att bli bättre på spelet skapar motivation att lära sig mer engelska då det är en förutsättning i de flesta spel. Samarbete och framförallt kommunikation med andra inom spelet skapar en gemenskap vilket eleverna uttryckte som viktigt för sitt lärande. Då merparten av eleverna spelar online-spel möter de andra spelare, oftast från andra länder, som pratar engelska och kan ge stöttning när det behövs. Autenticiteten får de då engelskan är direkt användbar i datorspel till skillnad från i skolan där de lär sig ord och fraser för eventuell senare användning.

Undersökningen kan inte ge svar på varför elever med datorspelsbakgrund är bättre på engelska än icke-spelande elever. Däremot visar undersökningen hur dessa elever uppfattar sin egen inläring av engelska och vilka faktorer som gör inläringen meningsfull för dem. Kan lärare allokera dessa faktorer och förvekliga dem i klassrummet finns en möjlighet att nå ett bättre lärande. *Gamification*, som nämns i inledningen och

syftet, är ett verktyg för att motivera elever genom att skapa spelsituationer av undervisningen (Kullberg & Zenténius, 2014). Risken med det är att eleverna drivs av en yttre motivation snarare än en inre. Analysen av elevernas resonemang visar att behovet av *gamification* är relativt litet om undervisningen bara kan ta tillvara på faktorer som motivation, interaktion, stöttning och autenticitet. För framtida forskning finns det en möjlighet att undersöka varje faktor enskilt för att avgöra hur just dessa faktorer påverkar inläringen av engelska som andraspråk.

9. Referenser

- Bavelier, Daphne. (2012). *Your brain on video games*. [video] Hämtad från <<https://youtu.be/FktsFcooIG8>> 26/4–2019
- Chandra, Sushil, Sharma, Greeshma, Abdul Salam, Amritha, Jha, Devendra & Prakash Mittal, Alok. (2016). *Playing Action Video Games a Key to Cognitive Enhancement*. Hämtad från <https://ac.els-cdn.com/S1877050916300898/1-s2.0-S1877050916300898-main.pdf?_tid=35145db5-c0d0-414f-b6a6-536c87bac61b&acdnat=1555492812_e72e049f002859418472944ebb9d8634> 14/4–2019
- Civilization III. *Sid Meier's Civilization III*. Datorspel
- Cummins, Jim & Merrill, Swain. (1986) *Bilingualism in education: Aspects of theory, research and practice*. London. Longman
- Denscombe, Martyn. (2018). *Forskningshandboken: För småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. 4:e upplagan. Lund: Studentlitteratur.
- Granic, Isabela, Lobel, Adam & Engel, Rutger (2014). *The benefits of playing video games*. *American Psychologist*, 38 Vol.69 (1), 66-78. doi: 10.1037/a0034857
- Henry, Alastair. (2013). Digital games and ELT: Bridging the authenticity gap. I Ema Ushioda (Red.): *International Perspectives on Motivation: Language Learning and Professional Challenges* (ss. 133-155). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Henry, Alastair, Sundqvist, Pia & Korp, Helena. (2014). *Elevers möten med engelska i och utanför skolan: Upprop till deltagande i forskningsprojektet Bridging the Gap*. Hämtad från <www.spraklararna.se/wpcontent/uploads/2014/12/Lingua_1404_BridgingTheGap.pdf> 8/4–2019
- Krashen, Stephen. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Harlow: Addison-Wesley Longman Ltd.
- Kullberg, Daniel & Zenténius, Johan. (2014). *Gamification - spelelement och speldesign i arbetslivet*. Göteborgs universitet. Hämtad från <https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/38506/1/gupea_2077_38506_1.pdf> 21/03–2019

- Linderoth, Jonas. (2004). *Datorspelandets mening. Bortom idén om den interaktiva illusionen*. Hämtad från https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/16217/4/gupea_2077_16217_4.pdf 29/03–2019
- Sundqvist, Pia. (2009). *Extramural English Matters: Out-of-School English and Its Impact on Swedish Ninth Graders' Oral Proficiency and Vocabulary*. Karlstad Universitet. Hämtad från <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A275141&dswid=2070> 15/3–2019
- Sundqvist, Pia & Olin-Scheller, Christina. (2015). *Engelska på fritiden och engelska i skolan – en omöjlig ekvation?* I Söderman, Johan & Sundmark, Björn (red.). *Educare* 2015:1, ss. 53–71 Hämtad från <https://www.mah.se/upload/FAKULTETER/LS/Publikationer/EDUCARE/Educare%202015.1%20MUEP.pdf> 4/4–2019
- Sundqvist, Pia & Sylvén, Liss Kerstin. (2012). *Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners*. Cambridge. Hämtad från <https://www.cambridge.org/core/journals/recall/article/gaming-as-extramural-english-l2-learning-and-l2-proficiency-among-young-learners/47000F4B1842ED58569C99A94AAA59A5> 13/03–2019
- Sundqvist, Pia, & Sylvén, Liss Kerstin. (2018). Unveiling the force of learner-initiated informal language learning: Extramural learning. *Language Magazine* January Online Edition, 30-31. Hämtad från <https://www.languagemagazine.com/january-2018-online-edition/> 17/3–2019
- Squire, Kurt. (2005). *Changing the Game: What Happens when Video Games Enter the Classroom?* Hämtad från <https://www.learntechlib.org/p/107270/> 12/4–2019
- Säljö, Roger (2010). *Lärande i praktiken: ett sociokulturellt perspektiv*. 2:a uppl. Stockholm: Norstedts
- Säljö, Roger (2014). Den lärande människan - teoretiska traditioner. I Lundgren, P. Ulf, Säljö, Roger & Liberg, Caroline (red.) *Lärande, skola, bildning – grundbok för lärare*. Stockholm: Natur & kultur, ss. 251-309.
- Turgut, Yıldız & İrgin, Pelin. (2009). *Young learners' language learning via computer games*. Hämtad från <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.135> 26/3–2019

Ushioda, Ema. (Red.), (2013), *International Perspectives on Motivation: Language Learning and Professional Challenges*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Utbildningsdepartementet (2018). *Regeringsbeslut: Uppdrag att fortsatt svara för lärarlyftet II*. Stockholm: Utbildningsdepartementet. Hämtad från https://www.skolverket.se/download/18.6011fe501629fd150a243cc/1527596559946/Regeringsbeslut%20U2018_00504_S.pdf> 25/4–2019

Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk samhällsvetenskaplig forskning*. Mölndal. Elanders

Vygotskij, Lev Sevjonovitj. (1978). *Mind and society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press

Woolfolk, Anita & Karlberg, Martin. (2015) *Pedagogisk psykologi*. Harlow: Pearson

10. Bilagor

10.1. Bilaga 1

Samtycke - föräldrar

Information om deltagande i forskningsprojekt

Datum 2019.11.19

Till vårdnadshavare för elev i årskurs 5 [REDACTED] i [REDACTED] kommun.

Hej!

Jag heter Jens Sjöström och har under hösten gjort min praktik i årskurs 5 på [REDACTED]. Jag studerar till lärare för årskurs 4-6 och är nu inne på slutspurt, nämligen examensarbetet. Under tiden ute på fält fastnade jag för elevers uppfattning om sin inläring av det engelska språket. De flesta påstår sig lära engelska bäst på fritiden och oftast via datorspel. Det har lett till att min undersökning kommer handla om just engelskinläring och hur elever själva resonerar kring det.

Jag skulle därför behöva elevernas hjälp genom att de deltar i en fokusgruppsintervju. Det fungerar som så att 5-6 elever sitter i en grupp och helt enkelt diskuterar fenomenet tillsammans. Jag kommer sitta med och driva diskussionen framåt. Alla elever kommer inte kunna delta då det inte finns tillräckligt med tid, därav kommer jag bara hinna med en grupp.

Eftersom jag behöver spela in diskussionen för att sedan kunna analysera resultatet skickar jag denna samtyckesblankett. Det är endast ljudupptagning och givetvis kommer inte elevernas namn, skola eller kommuntillhörighet att nämnas i arbetet.

Jag har tänkt genomföra undersökningen i december så jag skulle bli väldigt tacksam om ni kunde fylla i samtycket för att ert barn ska kunna delta. Lämna talongen till barnets mentor senast måndag 2/12 – 2019. Ni är hjärtligt välkomna att höra av er vid funderingar.

Hälsningar

Jens

jenssjostrom91@gmail.com

070-6902412



Elevens namn: _____

Ja! Mitt barn får delta i undersökningen.

Nej! Mitt barn får inte delta i undersökningen.

Vårdnadshavares underskrift: _____ Datum: _____

Vårdnadshavares underskrift: _____ Datum: _____

10.2. Bilaga 2 Transkribering

Fokusgruppsintervju torsdagen den 5/12 – 2019.

Deltagare: Skribenten själv och sex stycken elever från årskurs 5.

Moderator: Min första fråga är vad tycker ni om engelska? Vi går varvet runt så alla får svara.

Elev 1: Roligt,

Elev 2: Jag tycker att det är kul för då kan man kommunicera med mycket fler människor, på spel och sånt.

Elev 3: Ungefär samma som [elev 2]

Moderator: Att kommunicera i spel?

Elev 3: Ja!

Elev 4: Också ungefär samma som [elev 2].

Moderator: Det är ok, är det lätt eller svårt tycker du?

Elev 4: Det är ju såhär lätt när man kan det. Men det är svårt att lära sig från grunden.

Elev 5: Det är roligt och användbart.

Moderator: Roligt och användbart, bra!

Elev 6: Det är roligt och lätt när man kan det.

Moderator: Hur lär ni er engelska då?

Elev 2: Jag lär mig genom CS go, då måste man kommunicera om vart motståndarna är någonstans om man ska skjuta eller kasta en granat så inte medspelarna skadas.

Moderator: Håller ni andra med eller lär ni er på andra sätt?

Elev 5: Jag lär mig via andra datorspel och sedan har jag en morbror som är väldigt bra på engelska så vi brukar prata det med varandra.

Moderator: Intressant! Har du några exempel på spel som du spelar?

Elev 5: Det är engelska spel som t.ex. Subnautica.

Moderator: Vad gör man där?

Elev 5: hmm hur ska jag förklara. Man typ utforskar.

Moderator: Okej, är det ett onlinespel där man kommunicerar med andra.

Elev 5: Nä, man spelar själv men spelet är på engelska.

Moderator: Intressant! Någon annan, hur lär ni er?

Elev 3: Asså när jag lär mig ett nytt ord eller mening skriver min pappa ned det på svenska och engelska. Sedan läser jag det först på svenska och sen på engelska. Sen sätter jag handen för det som står på engelska och sen översätter jag det som står på svenska till engelska.

Moderator: Varför vill du lära dig just de här orden?

Elev 3: Nä, men det är när det är glosor.

Moderator: Aha, så du tränar på det här sättet.

Elev 3: Ja!

Moderator: Smart! Det är en bra strategi för att lära sig. Någon annan?

Elev 4: Kollar på Youtube.

Elev 6: Pratar engelska.

Elev 5: Jag har två engelska dagar i veckan.

Moderator: Hemma? Med dina föräldrar?

Elev 5: Ja, med min mamma. Vi pratar engelska två dagar i veckan.

Moderator: Jaha! Smart. Ni alla nämner dator och fritiden. Är det ingen som lär sig engelska i skolan?

Alla: hahahahaha

Elev 5: Jag tror alla är självlärda.

Elev 2: Alltså allt som man har i skolan har man nästan lärt sig när man har spelat.

Elev 5: Man börja typ spela när man var fem år så.

Moderator: Varför tror ni att det är så? Varför tror ni att nästan alla här lär sig mest via spel?

Elev 2: Alla pratar engelska.

Elev 3. Eller ryska.

Elev 2: Ja, men alltså då måste man ju kunna prata det [engelska] och sen när man lyssnar så lär vi ju oss vad det betyder.

Moderator: Okej, så man både lyssnar och måste kunna prata själv. Kan man inte prata svenska då?

Elev 2: Nä för det är många fler som pratar engelska.

Elev 3: Alla kan typ det.

Elev 4: Det är många fler som kan engelska än svenska.

Elev 1: Alltså alla som spelar är inte svenskar.

Moderator: Okej, man spelar med människor från hela världen?

Elev 1: Ja,

Moderator: Hur tror ni det kommer sig att ni lär er mer engelska genom datorspel än vad ni gör i skolan?

Elev 2: Man är mer fokuserad. Man är inne i spelet.

Elev 5: Man lär sig engelska på ett roligt sätt.

Elev 2: Ja, mycket roligare sätt.

Elev 5: I förskolan fick vi typ 20 ord som man skulle skriva ned och lära sig.

Moderator: Spel är alltså ett roligt sätt att lära sig. Vad händer om man inte kan engelska då?

Elev 1: Man kan inte kommunicera.

Elev 5: Det blir awkward.

Elev 3: En gång satt jag och spelade och det var en som försökte prata med mig. Jag försökte prata med min halv.. alltså min svengelska. Så han lämnade.

Moderator: Men lärde du dig något av det?

Elev 3: Njae.

Elev 5: När man inte förstår använder man typ google översätt

06.22

Moderator: Kan det vara lärorikt att prata med en person som har bättre engelska än sig själv?

Alla: Ja

Elev 2: Då kan de kommunicera och man lär sig att uttala orden.

Elev 4: Min kusin är från USA och vi kan prata. Först förstod jag inget alls så hon pratade typ 100%. Det var jättepinsamt.

Moderator: Men när du försökte prata, hjälpte hon dig då?

Elev 4: Ja.

Moderator: Var det lärorikt?

Elev 4: Ja.

Moderator: Varför är det så kul med datorspel då?

Elev 4: Man blir underhållen.

Elev 5: Man slipper sitta med ett papper och plugga engelska glosor.

Elev 3: Man lär sig på ett roligt sätt.

Moderator: Är det inte ganska ensamt.

Alla: Nej!

Elev 4: Man spelar ju online.

Moderator. Jag förstår ingenting. Jag tycker att det låter ensamt.

Elev 2: När jag spelar brukar det vara ryssar som spelar och de kan engelska men de blandar lite. Det tycker jag är roligt. Och sen brukar vi skämta lite med varandra på engelska.

Moderator. Känner du gemenskap med dem då?

Elev 2: Ja, det gör jag.

Elev 6: Min morbror är väldigt spelintresserad och min kusin också. Vi brukar spela minecraft.

Moderator. Lär du dig engelska där?

Elev 6: Ja, det står ju på engelska.

Moderator: Vad står på engelska?

Elev 3: Det kan typ stå inventory och sedan står det namn på saker du har.

Elev 6: Om det är ett äpple står det apple.

Elev 2: Eller stairs om du har en stege.

Elev 4: Det står inte stairs, det står ladder.

Moderator: Men inventory var ju ett svårt ord. Vad betyder det?

Elev 2: Typ ryggsäck

Elev 5: Behållare??

Elev 2: Vad man har typ.

Elev 5: Vi är bättre på engelska än svenska.

Moderator: Men ni förstår innebörden?

Elev 3: Jag vet vad det är men kan inte det svenska ordet.

Moderator: Får man instruktioner på engelska?

Elev 4: Ja, turn left and follow the pig. Eller press space bar to jump.

Moderator: Alltså instruktioner på hur man spelar spelet? Om man inte förstår dem kan man inte spela?

Elev 3: Man kan ändra till svenska.

10.33

Moderator: Om vi skiftar fokus till motivation. Vad är det i spel som gör att motivationen för just engelska ökar?

Elev 4: Man vill ju kunna fatta och prata med folk.

Elev 3: En gång pratade ett helt team med mig och sa good play good play och jag satt helt tyst.

Elev 2: En gång spelade jag med andra och det var en kille som pratade hela tiden. Till slut började jag prata med honom och då sa han en massa saker.

Moderator: Ni pratade tidigare om gemenskapen. Måste man kunna engelska för att få ta del av gemenskapen.

Elev 5: Man måste kunna språken för att få vänner. Annars är man ensam.

Elev 4: Man får nya online-vänner. Jag har en vän som heter [REDACTED]. Vi brukar spela tillsammans och jag träffade honom i en Fortnite match för jättelänge sedan. Nu spelar vi Overwatch och pratar mycket engelska med varandra för han är från Tyskland.

Moderator: Intressant, något annat ni vill lägga till? Är det användbar engelska som ni lär er?

Elev 5: ja, man pratar ju engelska dagligen.

Elev 2: Exempelvis om man kör två mot två...

Elev 1: Man måste prata annars kommer man ingenstans.

Moderator: Har ni användning av den engelska ni lär er hemma här i skolan?

Elev 3: Jag lärde mig min första engelska via Minecraft.

Elev 5: Samma här.

Moderator: Är era första erfarenheter med engelska via spel?

Alla: Ja.

Elev 4: Jag lärde mig via en låt.

Moderator: Hur ser ni på ert självförtroende med engelska när ni kommer till skolan?

Elev 4: Skit.

Elev 5: Jag tänker yes bästa ämnet. För att jag har med mig det hemifrån.

Elev 4: Alltså jag pratar inte så jätteseriös engelska hemma. Det är typ roligare att prata svengelska.

Elev 3: Jag blir jättenervös i skolan när det gäller engelska. Läraren ber en översätta hi till hej och det går bra men sen pratar läraren engelska och då låter det som arabiska. Jag fattar ingenting.

Moderator: Menar ni att det läggs för stor vikt på att det ska vara korrekt i skolan och att det är mindre noga hemma?

Alla: Ja.

Moderator: Huvudsaken är väl att man förstår varandra. Hur ofta spelar ni?

Elev 5: Varje dag

Elev 1: 5 timmar om dagen.

Elev 2: 2 timmar om dagen.

Elev 5: Jag har speltid hemma.

Elev 4: Min mamma säger att man blir kreativ av att spela men pappa säger att mina ögon blir fyrkantiga.

16.50

Moderator: Om jag får sammanfatta lite vad vi pratat om. Ni säger att det är ett roligt sätt att lära sig. Det är användbart. Ni får umgås med andra som också pratar engelska vilket gör att ni vill lära er mer. En del spel behöver man förstå instruktioner på engelska för att ta sig vidare. Är det något annat som ni vill tillägga?

Elev 2: Man lär sig kommunicera.

Här börjar eleverna prata om annat gällande egna erfarenheter så jag hoppar över en del.

18:30

Elev 5: Men vi lär oss väl mer amerikanska än engelska?

Elev 4: Ja, vår lärare vill att vi ska prata brittisk engelska. Det låter så konstigt.

Elev 1: Man kan typ inte låta arg på brittisk engelska.

Elev 5: I vissa spel censurerar de vissa ord.

Elev 4: De gör ju det av en anledning.

Moderator: Är det bra eller dåligt att de censurerar?

Elev 2: Det är ju bra.

Elev 3 och 4: Det är ju dåligt.

Elev 5: I ett spel kunde man inte ens säga men (but)

Elev 3: Man kan inte skriva fula ord så folk skriver i en bokstav i taget för att säga nått fult.

21.00 Mer prat om annat.

Moderator: Vad har ni för nytta av skolans engelska då?

Elev 5: Det enda jag tycker är hur man uttalar ord. Jag är mer van att skriva orden.

Elev 4: När man spelar så lär man sig ett ord t.ex. rug. Sedan kommer man till skolan och de säger att det heter carpet. Då blir man lite förvirrad.

Elev 4: Man vill att lärare ska lära ut amerikansk engelska istället för brittisk.

Moderator: Blir det för korrekt i skolan?

Elev 2: Man vill ju kunna mer amerikanska än brittiska.

Eleverna börjar tappa fokus.

Moderator: Jag tänker att vi ska avsluta på samma sätt med en runda där ni får säga hur ni lär er engelska bäst.

Elev 1: Spel, för att man påverkas av andra människor när de pratar.

Elev 2: Spel, när folk pratar.

Elev 3: Också spel, men man kanske inte lär sig så mycket första dagen. Men eftersom det är så underhållande vill man spela mer och efter ett halvår kan man mycket mer.

Elev 4: Youtube och spel, när man kollar mycket youtube så är det mest på engelska.

Elev 5: Min tjtande mamma, dator, youtube, två dagar i veckan engelska.

Elev 6: Youtube och spel. Om man inte riktigt vet vad ett ord betyder kan man ändå veta sammanhanget och försöka gissa sig fram.

Moderator: Tack så mycket! Nu avslutar vi intervjun.

