

**SPRÅKLÄRARES ERFARENHETER AV SPELIFIERING PÅ
GYMNASIENIVÅ: ETT ANVÄNDARPERSPEKTIV**

Heini Rimpiläinen
Magisteravhandling
Svenska språket
Institutionen för språk- och
kommunikationsstudier
Jyväskylä universitet

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä Heini Rimpiläinen	
Työn nimi Språklärares erfarenheter av spelifiering på gymnasienivå: ett användarperspektiv	
Oppiaine ruotsi	Työn laji maisterintutkielma
Aika kevät 2024	Sivumäärä 35
Tiivistelmä <p>Tämän tutkimuksen tavoitteena on tutkia kieltenopettajien kokemuksia pelillistamisestä ja sen käytöstä lukion kieltenopetuksessa. Lisäksi tarkoituksena on selvittää, miten ja miksi pelillistämistä käytetään kieltenopetuksessa. Pelillistäminen koulukontekstissa tarkoittaa pelillisten elementtien (esim. kilpailullisuus, pistetaulukot, tasot) tuomista luokkahuoneeseen.</p> <p>Tutkimuskysymykseni ovat: 1) Millaisia kokemuksia kieltenopettajilla on pelillistamisestä? ja 2) Miten ja miksi he käyttävät pelillistämistä? Tutkimusta varten haastattelin neljää lukion kieltenopettajaa, jotka tavoitin sähköpostitse. Tutkimus toteutettiin teemahaastatteluna Zoomin välityksellä. Analysoin aineiston sisällönanalyysiiä hyödyntäen.</p> <p>Haastatteluista selvisi, että kieltenopettajilla on hyvin erilaisia mielipiteitä pelillistamisestä. Osa opettajista pitää pelillistämistä aikaa vievänä ja epäilee sen tehokkuutta. Osa opettajista näkee sen kuitenkin lähtökohtaisesti positiivisesti, mm. palkitsevana, mielenkiintoisena ja innostavana. Mielenkiintoista oli, että kieltenopettajat käsittivät pelillistämisen eri tavoin, ja pelillistäminen (eng. <i>gamification</i>) sekoittui usein pelillisyyden (eng. <i>game-based learning</i>) kanssa. Kieltenopettajien mukaan opiskelijoiden suhtautuminen pelillistämiseen ja pelien käyttöön opetuksessa on hyvin positiivinen. Tärkeimpänä asiana pelillistämisen suunnittelussa opettajat pitävät tavoitteellisuutta eli sitä, että pelien sisällöt vastaavat kurssien oppimistavoitteita. Pelillistämistä hyödyntävät opettajat käyttävät pelillistämistä tuodakseen vaihtelua kieltenopiskeluun. He myös kokevat pelillistämisen olevan mielekäs tapa oppia, koska siinä oppiminen tapahtuu heidän mielestään kuin huomaamatta.</p>	
Asiasanat pelillistäminen, kielenopetus, haastattelututkimus, digitalisaatio koulussa	
Säilytyspaikka JYX	
Muita tietoja	

FIGURER

FIGUR 1: Elevernas motivation att lära sig grammatik (Zarzycka-Piskorz 2016: 30)

FIGUR 2: Motivationsfaktorer (Zarzycka-Piskorz 2016: 30)

FIGUR 3: Adjektiv som beskriver spelifiering enligt informanterna

INNEHÅLL

1	INLEDNING	1
1.1	Syfte och forskningsfrågor	2
1.2	Tidigare studier	3
2	TEORETISK BAKGRUND	4
2.1	Digitalisering	4
2.2	Spelifiering i undervisning	5
2.3	Spelifiering och motivation	9
3	MATERIAL OCH METOD	11
3.1	Material.....	11
3.2	Metod.....	12
4	ANALYS OCH RESULTAT	14
4.1	Digitalisering i undervisning	14
4.2	Användning av spelifiering.....	16
4.2.1	Lärares sätt att använda spelifiering	16
4.2.2	Lärares roll i spelifiering	18
4.2.3	Bedömning och feedback av spelifierade uppgifter.....	18
4.3	Inställning till spelifiering.....	20
4.3.1	Adjektiv som beskriver spelifiering.....	20
4.3.2	Grunderna till att använda eller inte använda spelifiering.....	23
4.3.3	Studenters inställning till spelifiering på språklektioner	25
4.4	För- och nackdelar med spelifiering.....	26
4.4.1	Fördelar med spelifiering i språkundervisning.....	27
4.4.2	Nackdelar med spelifiering i språkundervisning.....	28
5	SAMMANFATTANDE DISKUSSION	30
	LITTERATUR	32
	BILAGA: INTERVJUFRÅGOR.....	36

1 INLEDNING

Spel har alltid varit viktiga för människan. Spel är en stor del i våra liv i alla kulturer i hela världen. (Manninen, T. 2011: 19.) Man kan lära sig genom att spela och detta sker ofta informellt eftersom man inte nödvändigtvis ser spelandet som inläringssituation. Det är oftast roligt att spela, vilket bidrar till inlärares motivation på ett positivt sätt. (Vähähyppä, K. 2011: 21.)

Spelifiering (eng. *gamification*) är ett relativt nytt begrepp. Enligt Sjödén, Pennegård och Pennegård (2021: 6) är begreppet belagt i akademisk litteratur i början av 2000-talet. Enligt Pennegård m.fl. (2021: 6) handlar *spelifiering* om ”att använda sig av element från speldesign för att omforma aktiviteter utanför den typiska spelmiljön”. I allmänhet används spelifiering i undervisningen för att öka elevers motivation. Vainikainen m.fl. (2022: 7) konstaterar att användning av digitala verktyg kan väcka och öka elevers motivation, åtminstone för vissa elever. I flera källor (t.ex. Deterding m.fl. 2011; Sjödén, Pennegård & Pennegård 2021) definieras *spelifiering* som praktiken att använda element från spel i icke-spelkontext för att höja användarens motivation. Spelifiering ses som en metod att göra inläringen roligare och trevligare.

Den här avhandlingen handlar om språklärares erfarenheter om spelifiering i språkundervisning på gymnasienivå. I detta sammanhang avser jag med *språklärare* de språklärare som jobbar på gymnasienivå. Som blivande språklärare i svenska, engelska och tyska är jag inte bara intresserad av undervisning av endast ett språk, utan också av andra språk som lärs ut i gymnasier.

Jag valde detta tema eftersom jag är intresserad av att arbeta på gymnasienivå i framtiden. Dessutom har jag ett stort intresse att göra inläringen roligare. Jag ser spelifiering som ett utmärkt sätt att öka studenters intresse för språkinläring. Jag vill bli en sådan lärare som aktiverar studenter så mycket som möjligt, så att inläring är både meningsfull och effektiv. Spelifiering aktiverar elever och hjälper dem att ta ansvar för sin inläring (Mee Mee 2020: 684), vilket betyder att lärare borde vara mer medvetna om spelifiering i undervisning. Några av språklärarna i en undersökning av Demirbilek m.fl. (2022) såg spelifiering som ett mycket effektivt och viktigt sätt i språkundervisning. Det är viktigt att lärare känner till olika metoder att undervisa språk. I den moderna skolvärlden där digitala verktyg används, är det meningsfullt

att känna till olika sätt att dra nytta av digitala verktyg. Ett sätt att använda dem är genom spelifiering. Med hjälp av digitala verktyg blir språkinläringen rikare, då de öppnar nya möjligheter att lära sig språk (Luodonpää-Manni m.fl. 2022). För att göra lärare mer bekanta med spelifiering, är det viktigt att undersöka temat mer. Därför är temat relevant vetenskapligt.

Jag anser att det är meningsfullt att undersöka detta område för att få mer undersökningar som fokuserar på spelifiering av andraspråksinläring. Det finns tidigare undersökningar som fokuserar på spelifiering särskilt inom naturvetenskap och matematik (t.ex. Ottosson Cågård 2017; Ibarra-Herrera m.fl. 2019) men det också finns undersökningar som är gjorda ur ett språkligt perspektiv. Dessa undersökningar kommer jag att presentera i kapitel 2.

Jag anser att det är intressant att analysera språklärares erfarenheter eftersom spelifiering i skolan är ett aktuellt tema som alla lärare möter i sitt arbete. Därför är jag intresserad av att veta vilka slags erfarenheter språklärare har om spelifiering.

Denna avhandling består av fem kapitel. I kapitel 2 definieras de centrala begrepp som används i denna avhandling samt presenteras teoretisk bakgrund. I kapitel 3 presenteras material och metod. Därefter analyseras undersökningens resultaten i kapitel 4. I det sista kapitlet (5) sammanfattas och diskuteras innehållet i avhandlingen.

1.1 Syfte och forskningsfrågor

Syftet med min magisteravhandling är att redogöra för språklärares erfarenheter av spelifiering på gymnasienivå. I denna avhandling anlägger jag ett användarperspektiv på temat. Med *användarperspektiv* avser jag ett perspektiv som har fokus på användaren, det vill säga språklärare och deras erfarenheter. Denna avhandling besvarar följande forskningsfrågor:

- 1) Hurdana erfarenheter har språklärare om spelifiering?
- 2) Hur och varför använder de spelifiering?

Med hjälp av dessa forskningsfrågor söker jag information om spelifiering i språkundervisning. Genom att besvara dessa forskningsfrågor kan denna avhandling ge nyttig information om spelifiering i finska gymnasier.

1.2 Tidigare studier

Här presenterar jag kort vad som tidigare har undersökts när det gäller spelifiering i undervisningskontext. I tidigare studier har man undersökt till exempel spelifierings inverkan på inläring och motivation (se t.ex. Sjödén m.fl. 2021). Enligt Sjödén m.fl. (2021) kan motivation att lära sig samt lusten att vara i skolan vara större hos de elever som deltar i spelifierad undervisning jämfört med dem som deltar i "traditionell" undervisning.

Till exempel Demirbilek (2022) har undersökt spelifiering i språkundervisning. Demirbilek (2022) fick fram i sin studie att språklärare använder spelifiering till exempel för att aktivera elever, för att säkerställa att alla deltar i undervisningen, för att göra lektioner roligare, för att motivera elever och för att väcka intresse.

Mee Mee m.fl. (2020) har undersökt hurdana tankar språkläroarstudenter har om användning av spelifiering för att utveckla språkinlärningsförmåga hos lågstadielever. Ungefär 70 procent av informanterna i en studie av Mee Mee m.fl. (2020) trodde att spelifiering är ett mycket motiverande och underhållande sätt att undervisa språk, särskilt för svaga inläroare.

Rueckert m.fl. (2020) har undersökt om spelifierad undervisning är "hjärnvänligare" än traditionell undervisning. De fick fram att spelifierad undervisning var i deras undersökning lite hjärnvänligare och mindre stressande än traditionell undervisning.

Zarzycka-Piskorz (2016) har undersökt spelifierings inverkan på motivation. Hen fick fram att alla informanter i hens studie ansåg att inlärningspelet Kahoot motiverade dem att lära sig grammatik, åtminstone i viss mån.

2 TEORETISK BAKGRUND

I detta kapitel definieras de viktigaste begrepp som används i denna avhandling samt presenteras tidigare forskning inom området. Först definieras digitalisering och diskuteras kort hur digitaliseringen syns i skolvärlden (2.1). Sedan diskuteras spelifiering i undervisning samt presenteras tidigare undersökningar inom området (2.2). Sist diskuteras motivationens roll i spelifiering (2.3).

2.1 Digitalisering

I denna avhandling avser jag med *digitalisering* en förändring som sker i människors sätt att fungera både i vardagen och i arbetslivet till följd av tekniska verktyg (Koiranen, Räsänen & Södergård 2016: 24). Digitalisering är en långvarig process som pågår, men ursprungligen kan man tänka att den började på 1980-talet då datorer togs i bruk (Koiranen, Räsänen & Södergård 2016: 24). Digitalisering betyder inte bara att saker och ting som tidigare var gjorda av papper nuförtiden ersätts av internet och tekniska apparater. Däremot betyder det också användning av service på ett nytt sätt. Tack vare digitalisering är det också möjligt att kombinera olika funktioner, till exempel har man på mobilen många olika funktioner såsom television, kamera och räknare. (Tanhua-Piironen m.fl. 2016: 9.) Dessa olika funktioner har man också nytta av i skolvärlden. Orejuela m.fl. (2022: 104) skriver att för att bemöta digitaliseringens krav, kan lärare maximera användning av olika tekniska verktyg och teknologiska funktioner.

Dagens värld är full av teknologi. Teknologi har flera positiva konsekvenser, då den kan hjälpa människor att lösa problem, tänka på ett kritiskt sätt och samarbeta med andra (Demirbilek m.fl. 2022: 655). Med hjälp av digitala verktyg blir språkinläringen rikare, då de öppnar nya möjligheter att lära sig språk. Dessutom kan man

med digitala verktyg öva kunskaper som behövs i arbetslivet. (Luodonpää-Manni m.fl. 2022: 244.)

Yngre och yngre barn har en egen mobil i fickan. Annonser, räkningar och även inbjudningar skickas nuförtiden via tekniska apparater. Nuförtiden används tekniska apparater också i skolor. I en undersökning av Tanhua-Piironen m.fl. (2016: 21) kom det fram att lärare i finska grundskolor använder IKT (informations- och kommunikationsteknik) på de flesta lektioner. Enligt Akyüz och Yavuz (2015: 768) borde teknologi användas på traditionella kurser för att göra dem mer effektiva och moderna. Språklärare verkar vara föregångare när det gäller användning av teknologi i klassrummet eftersom enligt Akyüz och Yavuz (2015: 766) använder språklärare runtom i världen teknologiska apparater i klassrummet mer än andra lärare.

Yang (2012: 105) konstaterar att eleverna borde vara medvetna om både fördelar och nackdelar med digitala verktyg i inlärningskontexter. Läraren ska kunna välja passande sätt att undervisa så att hen tar hänsyn till inlärares behov och inlärningsmål. Yang framhäver dock att dessa kunskaper hos elever och lärare inte garanterar goda inlärningsresultat.

2.2 Spelifiering i undervisning

Spelifiering används i undervisningen mer än tidigare. Vad som skiljer spelifiering från spelbaserat lärande (eng. *game-based learning*), är att i spelifiering handlar det mer om dataspel osv., medan i spelbaserat lärande handlar det mer om traditionella spel, till exempel bordspel. Det ska dock påpekas att spelifierad undervisning inte nödvändigtvis behöver innehålla dataspel. I stället ska den innehålla drag från dataspel, men dessa drag behöver inte nödvändigtvis vara inkopplade till ett visst spel. Dessa drag är till exempel olika tävlingsmoment, tydliga mål, nivåer, XP:s (dvs. *experience points*) och poängberäkning. De ökar engagemang och ses som lustfyllda och belönande i sig själva, vilket gör att spel i allmänhet är motiverande. (Kingsley & Grabner-Hagen 2015: 52.)

När spelelement används i skolkontext, kan de vara till nytta i inläringen på många olika sätt, då de kan väcka motivation och aktivera elever (Veljkovic Michos 2017: 512). Spelifiering befrämjar aktiv inläring och deltagande eftersom spel som används i språkundervisningen har interaktiva aktiviteter som innehåller övningar som främjar ordförrådet, grammatikinläring och språkproduktion. Spelifiering kan genomföras med hjälp av till exempel digitala verktyg, applikationer men även fysiska aktiviteter i klassrummet. Den syftar på att göra inläringen intressant så att den

aktiverar inläraren, uppmuntrar att samarbeta samt att lösa problem och utveckla kunskaper. (Putu Wulantari m.fl. 2023: 2847, 2849.)

Som man kan märka i definitionerna av Kingsley och Grabner-Hagen (2015) samt Putu Wulantari m.fl. (2023), är det inte helt lätt och okomplicerat att definiera spelifiering. I denna avhandling avser jag med spelifiering framför allt digitala spel och applikationer samt användning av spelelement såsom tävling, poäng och nivåer i skolkontext.

Det finns tidigare forskning om spelifiering, ofta gjord av pedagoger men också till exempel av dem som undersöker datavetenskap. Som sagt tidigare, finns tidigare undersökningar som fokuserar på spelifiering särskilt i naturvetenskap och matematik (t.ex. Ottosson Cågård 2017; Ibarra-Herrera m.fl. 2019) men det finns inte så många undersökningar som är gjorda i ett språkligt perspektiv, vilket är en av orsakerna varför det är viktigt att undersöka ämnet vidare ur olika perspektiv. Majoriteten av undersökningar som finns inom området är kvalitativa, vilket kan bero på att undersökningarna ofta samlar in material genom intervjuer och observationer i klassrum.

Sjödén m.fl. (2021) undersökte hur klassrumsundervisningen kan spelifieras med hjälp av ett digitalt verktyg. Målgruppen i deras undersökning var högstadiel elever. I början av deras undersökningsprocess lät forskarna eleverna göra ett förtest som mätte deras förkunskaper på området. Två klasser i samma årskurs arbetade med ämnesområdet, varav den ena klassen fick spelifierad undervisning och en parallellklass fick "traditionell" undervisning under samma period. Efter detta gjorde eleverna ett eftertest med korta enkätfrågor som utvärderade arbetssättet. För att få en ännu djupare bild av undersökningen, gjorde forskare uppföljande intervjuer samt diskussioner med elever och lärare. Det framkom inga stora skillnader i ämneskunskaper mellan dem som hade deltagit i spelifierad undervisning och dem som hade deltagit i traditionell undervisning men det var intressant att resultaten var lite bättre hos dem som hade deltagit i spelifierad undervisning. Motivation att lära sig samt lusten att vara i skolan var också större i den grupp som deltog i spelifierad undervisning. Det framkom inga märkbara skillnader mellan pojkar och flickor i spelerfarenhet eller i attityder till spelande men pojkarna uttryckte ett större intresse att samla poäng. (Sjödén m.fl. 2021: 194, 197.)

Rueckert m.fl. (2020) undersökte om spelifierad undervisning är "hjärnvänligare" än traditionell undervisning i ett klassrum där det undervisas engelska som andraspråk. För att ta reda på om undervisningen motsvarade det sättet hur hjärnan fungerar, användes MBE-principer, det vill säga *Mind, Brain, and Education's 21 principles* (refererad i Tokuhama-Espinoza 2011: 206). Dessa principer visar hur hjärnan fungerar och hur utbildare kan nyttja dessa principer för att göra inlärningen så bra som möjligt. I undersökningen svarade elever först på en enkät som var gjord för att ta reda på hur hjärnvänlig undervisningen hade varit i traditionell undervisning.

Sedan deltog eleverna i en spelifierad kurs och svarade på samma enkät en gång till. Ett centralt resultat som kom fram i undersökningen av Rueckert m.fl. (2020) visar att spelifierad undervisning var enligt MBE-principer lite hjärnvänligare än traditionell undervisning, det vill säga att den spelifierade undervisningen motsvarade hjärnans sätt att fungera i inläringssituationer bättre än den traditionella undervisningen. I samma undersökning, då eleverna och lärarna svarade på öppna frågor, kom det fram att både eleverna och deras lärare ansåg att spelifierad undervisning var mindre stressande. Många elever tyckte också om spelifierad undervisning på grund av att den var självständigare och således kunde elever göra uppgifter i lugn och ro. Flera elever uppskattade att de fick mer feedback från läraren i spelifierad än i traditionell undervisning. (Rueckert m.fl. 2020: 696–697.)

I några undersökningar påpekas lärarens roll när hen planerar att använda spelifiering i sin undervisning. Veljković Michos (2017: 513) skriver att om lärare väljer att använda spelifiering i sin undervisning, borde de först fundera på hurdana behov eleverna har (behoven varierar mellan ålder, nivå och personlighet). Därefter ska de säkerställa att det valda spelifieringssättet fokuserar på inlärningsmålen och kursinnehållet. Slutligen ska läraren kontrollera att den spelifierade aktiviteten har tydliga regler så att eleverna kan veta vad de ska göra. Orejuela m.fl. (2022: 104) påpekar att lärare ska välja sådana spel som motsvarar elevers språkliga nivå. Därför är det viktigt att känna till elevers bakgrund när man väljer spel.

Cruaud (2018: 1, 3, 10, 15) undersökte hur eleverna i ett norskt gymnasium uttryckte lekfullhet samt hur de visade autonomi i lektioner av franska som andraspråk. Det utvecklades en spelifierad applikation som användes i undervisningen. I applikationen fanns det flera olika uppgifter som eleverna gjorde på målspråket, ofta i grupper. Eleverna delades in i fyra grupper och materialet för undersökningen samlades in genom att filma två av dessa grupper under ett skolår. Enligt Cruaud (2018) erbjuder spelifiering ett mer lekfullt och självständigt sätt att lära sig språk. I analysen kom det fram att eleverna visade både lekfullhet och autonomi under hela skolåret och i nästan alla inspelningar. Eleverna skrattade mycket och använde kreativitet när de gjorde uppgifterna. Autonomi kan också märkas då eleverna fick bestämma i vilken ordning de gjorde uppgifterna. Dessa resultat hjälper läraren att förstå spelifieringens inverkan på elever. Cruaud (2018: 1, 3, 10, 15.)

Bergqvist och Kling (2018) undersökte spelifiering från ett lärarperspektiv. Syftet med deras undersökning var att få information om lärares användning av spelifiering i sin undervisning. Detta perspektiv är intressant också med tanke på min undersökning som också fokuserar på lärare och deras användning av spelifiering. Sex lärare intervjuades för undersökningen. Det kom fram att lärare har svårt att skilja spelbaserat lärande och spelifiering från varandra, precis som i min undersökning, vilket kan bero på den komplicerande definitionen av spelifiering. Det som också kom fram

var att enligt lärare ökar spelifiering både elevers motivation och inläring. Detta resultat ligger i linje med undersökningen av Sjödén m.fl. (2021). Ett annat intressant resultat var att lärare har det roligare när de använder spel och spelifiering i sin undervisning. (Bergqvist & Kling 2018: 15, 19, 22.)

Demirbilek m.fl. (2022: 661 – 662) undersökte hur och varför språklärare (engelsklärare) använder spelifiering i sin undervisning. Med tanke på att min undersökning handlar om språklärares erfarenheter om spelifiering, är denna undersökning mycket intressant. För denna undersökning intervjuades 16 språklärare som arbetar i statliga och privata skolor i Ukraina och Turkiet. Några av lärarna såg spelifiering som ett mycket effektivt och viktigt sätt. Enligt undersökningen använder språklärare spelifiering på grund av flera olika orsaker, till exempel:

- för att aktivera elever
- för att säkerställa att alla deltar i undervisningen
- för att göra lektioner roligare
- för att motivera elever
- för att väcka intresse
- för att stödja elever att utvecklas

Mee Mee m.fl. (2020: 686 – 688) undersökte språklärarstudenters tankar om användning av spelifiering för att utveckla språkinlärningsförmåga av lågstadielever. Informanternas erfarenheter baserar på en 16 veckor lång praktik, så även om denna undersökning inte har några erfarna språklärare som informanter, har informanterna åtminstone någon slags erfarenhet. Det är ytterligare intressant att få information av dem som är i början av sin karriär. Denna undersökning gjordes i Malaysia och materialet samlades in genom enkäter. Enligt undersökningen av Mee Mee m.fl. (2020) ansåg nästan alla språklärarstudenter att när elever spelar i grupper, blir deras sociala kunskaper bättre. Ungefär hälften av informanterna ansåg att användning av spelifiering var lätt för dem, medan en tredjedel var antingen av samma eller olika åsikt. Andra (ca 15 procent av informanterna) tyckte att användning av spelifiering inte var lätt. Över 60 procent av informanterna anser att eleverna inte koncentrerar sig på inläringen när spel används. Enligt ungefär hälften av informanterna är det svårt att bedöma elevers prestationer eller inläring från spelandet. Ungefär 70 procent av informanterna trodde att spelifiering är ett mycket motiverande och underhållande sätt att undervisa språk, särskilt för svaga inlärare. Nästan 80 procent av informanterna trodde att inlärare lär sig undermedvetet när de spelar. (Mee Mee m.fl. 2020.)

2.3 Spelifiering och motivation

Motivation är en av de viktigaste faktorerna när det gäller spelifierad undervisning (Veljkovic Michos 2017: 512). Spelifiering har öppnat bra möjligheter att undervisa språk på ett intressant och interaktivt sätt (Putu Wulantari m.fl. 2023: 2848) då regler, interaktivitet och feedback i spel motiverar elever (Demirbilek m.fl. 2022: 656). Mee Mee m.fl. (2020: 684) konstaterar att goda inlärningsresultat kan nås mer effektivt om det används roliga spel på lektioner. Anledningen till det är att elever är motiverade att spela även om de inte förstår att de lär sig undermedvetet.

Zarzycka-Piskorz (2016) undersökte varför elever försöker lära sig relevanta kunskaper genom att spela samt vilka saker som gör att de vill spela ett inlärningsspel. Hen ville ta reda på om inlärningsspelet Kahoot motiverar elever att lära sig grammatik. Jag visar några resultat i figur 1:



Figure 6. Students' motivation to learn

Figur 1: Elevers motivation att lära sig grammatik (Zarzycka-Piskorz 2016: 30)

Figur 1 illustrerar elevers motivation att lära sig grammatik genom att spela Kahoot. Nästan alla informanter ansåg att Kahoot motiverade dem att lära sig grammatik, åtminstone i viss mån. 43 procent av informanterna ansåg att Kahoot motiverar dem väldigt mycket medan endast 1 procent ansåg att Kahoot inte alls motiverar dem att lära sig grammatik.

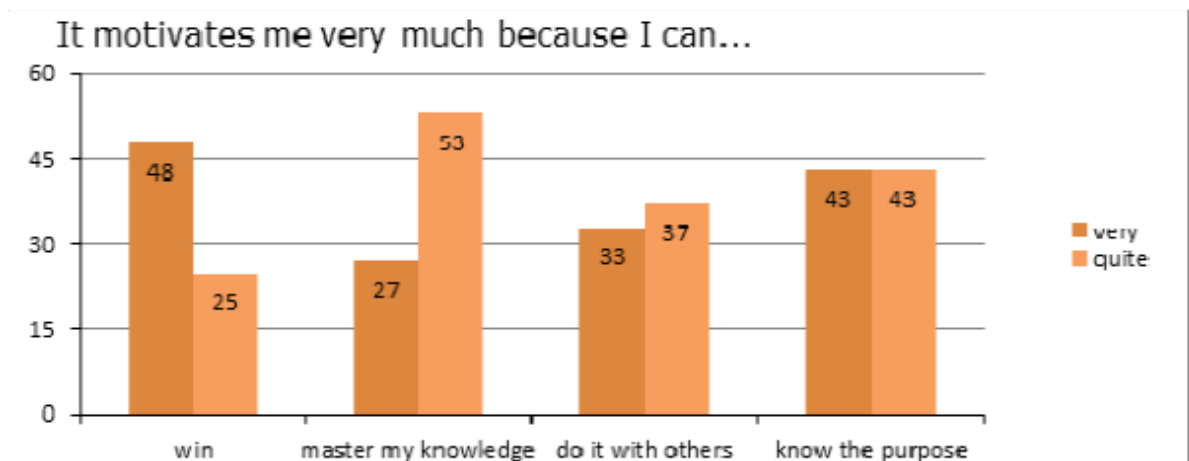


Figure 7. Reasons of motivation

Figur 2: Motivationsfaktorer (Zarzycka-Piskorz 2016: 30)

Figur 2 illustrerar orsakerna till att Kahoot motiverar elever att lära sig grammatik. Att vinna motiverade över 70 procent av informanterna väldigt mycket eller ganska mycket. 80 procent motiverades av att förbättra sina grammatiska kunskaper. 70 procent var motiverade eftersom i Kahoot spelar man med andra elever. Ungefär 85 procent av informanterna var motiverade eftersom de kände syftet med Kahoot-spelet. (Notera att man också hade andra alternativ förutom väldigt mycket eller ganska mycket men figuren visar endast de två alternativen.)

3 MATERIAL OCH METOD

I detta kapitel presenteras genomförandet av studien. Först presenteras materialet och materialinsamlingsprocessen (3.1). Därefter redogörs för metod som används för att analysera materialet (3.2).

3.1 Material

Materialet för min studie består av fyra temaintervjuer. Jag valde informanterna genom att skicka e-post till språklärare i hela Finland. Först valde jag slumpmässigt några gymnasier och skickade e-post till språklärarna i dessa gymnasier. Fyra språklärare svarade att de var villiga att delta i studien. Före intervjuerna gick informanterna igenom dokument som innehöll information om forskningsetik. Intervjuerna gjordes via Zoom och spelades in i november 2023. Intervjuernas längd var ungefär 30 minuter per intervju. Jag hade bestämt några frågor på förhand och kom på tilläggsfrågor under intervjuerna. Dessutom hade jag kategoriserat frågorna under olika teman för att underlätta intervjusituationen och göra strukturen i intervjun tydligare. Frågorna handlade till exempel om digitalisering i skolvärlden, hur och varför språklärare använder spelifiering samt inställningar till spelifiering. Intervjufrågorna finns som bilaga i slutet av denna studie. Alla frågor erbjöd inga relevanta svar och därför har jag inte behandlat dessa frågor i denna studie. Intervjusituationerna var ganska naturliga och ibland kändes det som om vi hade haft en normal diskussion. Efter intervjuerna littererade jag materialet genom skriva intervjuerna i ett Word-dokument med hjälp av inspelningarna. Språket i alla intervjuer var finska men jag har översatt citaten till svenska.

Informanterna i denna avhandling är fyra språklärare. Informanterna är i olika skeden i sina karriärer och är av olika åldrar. Jag använder pseudonymer när jag ger exempel på intervjusvaren. Intervjuerna är anonyma och det är inte möjligt att identifiera informanterna.

Informant 1

"Matti"

Jobbat som språklärare i 12 år

Informant 2

"Emilia"

Jobbat som språklärare i 20 år

Informant 3

"Juha"

Jobbat som språklärare i 21 år

Informant 4

"Marja"

Jobbat som språklärare i 34 år

Ovan kan man se informanternas "profiler". Informanterna har själva berättat hur länge de har jobbat som språklärare. Som man kan se, har alla informanter varit språklärare relativt länge. Jag skulle ha velat ha en nyutexaminerad språklärare men jag hittade ingen sådan som hade varit intresserad av att delta i denna undersökning. Jag tror ändå att även om alla mina informanter har relativt mycket erfarenhet av arbetet som språklärare, kunde de ge mig mycket varierande svar. Beaktansvärt är också hur olika åsikter och erfarenheter informanterna hade om spelifiering. De hade också olika uppfattningar om vad som menas med termen spelifiering, vilket kan märkas i deras intervjusvar.

3.2 Metod

Kvalitativ undersökning betyder till exempel att informanternas tankar, erfarenheter och känslor står i fokus för undersökningen (Puusa & Juuti 2020: 9). Den här

avhandlingen är kvalitativ, eftersom jag är intresserad av språklärares erfarenheter. Eftersom min avhandling är kvalitativ, var det naturligt att ha intervju som forskningsmetod, eftersom genom intervjun är det enklast att ta reda på vilka slags erfarenheter språklärare har om spelifiering. I tidigare undersökningar har intervju använts ofta (t.ex. Bergqvist & Kling 2018; Demirbilek m.fl. 2022), men också observering (t.ex. Cruaud 2018.). Dessutom har enkät använts i några undersökningar (se t.ex. Mee Mee m.fl. 2020). I några undersökningar har man även använt både enkät och intervju (t.ex. Sjödén m.fl. 2021).

Materialet samlade jag in genom fyra temaintervjuer. Temaintervju är en halvstrukturerad metod eftersom temat och ämnesområden är desamma i varje intervju, men ordningen och formen av frågor varierar mellan intervjuer (Hurme m.fl. 2022). Sarajarvi och Tuomi (2018: 88) konstaterar att flexibiliteten är en fördel med temaintervjun när man jämför den med andra intervjutyper. Som metod är temaintervjun relativt flexibel eftersom man kan komma på nya frågor samtidigt som man intervjuar informanter.

Intervju är en lämplig metod för denna undersökning eftersom jag är intresserad av enskilda språklärares erfarenheter kring temat och genom intervju kan jag få djupgående svar. Enkät var också en möjlig metod men genom att intervju lärare, kan jag fråga tillägsfrågor vid behov och således få möjligen veta mera detaljer och gå djupare in i temat. Nackdelen med intervju jämfört med enkät är att jag inte kan ha så många informanter. Jämfört med observering kan jag med intervju också få reda på informanternas erfarenheter kring temat, vilket är det jag syftar på att få reda på.

Hurme m.fl. (2022) konstaterar att fördelen med intervju jämfört med enkät är till exempel att det är lättare att motivera informanter i intervjun. Det är också mer flexibel som metod då intervjuare har möjlighet att precisera frågor vid behov och informant har möjlighet att ställa frågor ifall någonting vore oklart. Intervjusvaren kan dessutom användas som exempel för att illustrera resultat. Å andra sidan får intervjusvaren ofta också irrelevant information som inte kan utnyttjas i undersökningen. Hurme (2022) konstaterar att allt material inte oftast behöver analyseras, och forskare kan inte dra nytta av allt material som har samlats in.

Som analysmetod använde jag innehållsanalys. I innehållsanalys analyserar man dokument som kan vara till exempel intervju, böcker, dialog och artiklar. Man kan få en sammanfattad helhetsbild om det undersökta temat med hjälp av denna analysmetod. (Tuomi & Sarajarvi 2018: 117.) I denna studie används intervju i materialinsamlingen och innehållsanalys var en lämplig analysmetod i denna studie eftersom jag ville få en sammanfattad helhetsbild av språklärares erfarenheter kring temat.

4 ANALYS OCH RESULTAT

I detta kapitel presenteras resultaten av denna undersökning. I avsnitt 4.1 analyserar jag informanternas användning av spelifiering. Det omfattar språklärares sätt att använda spelifiering, lärares roll när det gäller spelifiering (t.ex. planering) samt bedömningsprocessen när det gäller spelifierade uppgifter. Därefter analyserar jag inställningen till spelifiering i avsnitt 4.2. Det omfattar både språklärares och studenters inställning till spelifiering på språklektioner enligt lärare. Sist analyserar jag för- och nackdelar av spelifiering i avsnitt 4.3.

4.1 Digitalisering i undervisning

I huvudsak ser informanterna digitaliseringen som en bra sak i undervisningen. Emilia och Matti konstaterar att digitalisering hjälper dem i sina lärararbete. (Exempel 1 och 2.)

Exempel 1

Mä niinku ajattelen että lähtökohtaisesti on kuitenkin paljon hyötyä [digitalisaatiosta], että onhan se omaakin työtä niinku paljon helpottanut.

Jag tycker att det finns flera fördelar [med digitalisering], att den har ju hjälpt mitt eget arbete så mycket liksom.

(Emilia)

Exempel 2

Digitalisaatio pääsääntöisesti on kyllä mun mielestä niinku opetuksessa ni helpottanut ainakin opettajaa.

Digitalisering har i huvudsak hjälpt åtminstone lärare i undervisningen, enligt mig.

(Matti)

Det är intressant att både Juha och Emilia nämner att förutom de positiva saker som digitaliseringen ger till skolvärlden, finns det också negativa saker. Både Juha och Emilia säger att digitalisering och spel har gjort att studenter inte tål att det ibland är tråkigt i skolan. Dessutom är det intressant att Emilia konstaterar att studenter har blivit sämre på att koncentrera sig, på grund av digitala verktyg. (Exempel 3 och 4.)

Exempel 3

Jos ajattelee että niitä pelejä jos ei olisi, niin vaihtoehtona voisi olla sitä ihan ehkä hyödyllistä tylsistymistä välillä tai sitä hitautta, että ei aina ole kiire joka paikkaan.

Om man tänker att spelen inte fanns, så skulle alternativet vara att det ibland fanns den nyttiga tråkigheten och långsamheten, att man inte alltid har bråttom.

(Juha)

Exempel 4

Tietynlainen ehkä digi- tai tämmöinen laiterippuvuus ja tylsyyden sieto ja tämmöinen niinku keskittymisen vaikeus on se uusi asia jota on tullut ja sitä kyllä mun mielestä niinku koko ajan vaan enemmän.

Det är ett nytt fenomen att man är beroende av digitala verktyg och att man inte kan tåla tråkighet och att man har det svårt at koncentrera sig, det har blivit allt mer, enligt mig.

(Emilia)

I informanternas svar kan man märka att de huvudsakligen ser digitaliseringen som en bra sak. Det kan dock märkas att de också förhåller sig lite kritiskt mot digitalisering och särskilt digitala verktyg, då några lärare anser att på grund av digitala verktyg har studenter blivit sämre på att koncentrera sig i skolan.

4.2 Användning av spelifiering

I denna studie redogörs för användning av spelifiering. Jag vill redogöra för vilka sätt språklärare använder när de spelifierar undervisning. Enligt svaren används spelifiering på flera olika sätt, då informanterna nämnde att de använder traditionella bred- och kortspel, digitala spel såsom Quizlet, men även möjligheten att få extra poäng i prov nämns som ett sätt att använda spelifiering. Jag ville också redogöra för lärares roll i spelifiering, det vill säga vad läraren ska ta till hänsyn när hen använder spelifiering i undervisningen. Dessutom var jag intresserad av att veta om bedömningen när spelifiering används på gymnasier.

4.2.1 Lärares sätt att använda spelifiering

Som man kan se i exempel 5, kan spelifiering också genomföras genom att motivera studenter så att de har möjlighet att tjäna extrapoäng i prov. Det här svaret visar att spelifiering är mer än att endast använda olika spel i undervisningen.

Exempel 5

Mulla ei varsinaisesti ole ehkä mitään semmoista niinku sovellusta tai mitään alustaa mikä niinku hyödyntää erityisesti sitä [pelillistämistä] mut mä laitan joskus semmoisia lisäpalkintoja vaikka nyt sanakokeisiin esimerkiksi että meillä on 10 pistettä maksimi mut mä laitan jotenkin sinne vaikka 11 kohtaa eli lukemalla paremmin niin heillä on mahdollisuus saada niinku tavallaan yli täysiä pisteitä ja se on ehkä se on ehkä mulla lähimpänä sitä pelillistämistä niinku omassa toiminnassa.

Jag har huvudsakligen ingen sådan app eller plattform som liksom utnyttjar det [spelifiering] men jag tillägger ibland sådana extrabelöningar till exempel ordprov. Till exempel på så sätt att vi har 10 poäng som max men jag lägger 11 frågor så att genom att läsa bättre så har de möjlighet att få liksom över max poäng och det är kanske närmast spelifiering i min egen undervisning.

(Matti)

På grund av den komplicerande och mångfattande definitionen av spelifiering strider informanternas svar lite mot varandra som man kan märka i exempel 6, 7 och 8. Man kan tolka i exempel 6 att Emilia inte anser att Quizlet och traditionella bred- och kortspel är spelifiering. Däremot nämner Marja att hennes sätt att använda spelifiering är

Quizlet (exempel 7), och Matti att han använder traditionella bred- och kortspel för att spelifiera undervisning (exempel 8).

Exempel 6

En hirveästi käytä [pelillistämistä]. Enemmän ne on just tämmöisiä niinku sanaston harjoitteluun liittyviä pelejä jotain niinku aliasta tai quizlettia tai ristikoita tai jotain tarsia-pelejä niinku korteilla elikkä enemmän just tämmöistä niinku ihan perinteisiä tai niinku pelamista jonkun sanaston harjoitteluksi.

Jag använder inte [spelifiering] särskilt mycket. Mer handlar det om just sådana här spel som man kan öva ordförråd med, såsom alias eller Quizlet eller korsord eller något triangelspel med liksom kort, så mer just såhär helt traditionellt eller liksom spel för att öva ordförråd.

(Emilia)

Exempel 7

Mä oon käyttänyt silleen että quizlettiä tai en ole itse käyttänyt mä vaan sanonu oppilaille etäs on linkki ja että mene sinne ja pelaa niitä pelejä jos haluat

Jag har använt Quizlet eller jag har inte själv använt men så att jag har bara sagt till eleverna att här är länken, gå dit och spela de där spelen om du vill

(Marja)

Exempel 8

Sanaston ja tekstien kanssa pelataan. Yhdellä kurssilla mä pidän perjantaina tuplatunnin niin että me pelataan pelkästään pelejä. Ihan lautapelejä ja korttipelejä ja mitä tahansa.

Vi spelar med ord och texter. På en kurs håller jag en dubbellektion då vi bara spelar spel. Bredspel och kortspel och vad som helst.

(Matti)

I informanternas svar kan man märka att spelifiering används på flera olika sätt, till exempel genom att spela traditionella kort- och bredspel, digitala spel och även genom att ge studenter möjlighet att få extra poäng i olika prov. Det kan också märkas i informanternas svar att de definierar spelifiering på olika sätt.

4.2.2 Lärares roll i spelifiering

Informanterna hävdar i exempel 9 och 10 att det är viktigt att ta målet till hänsyn så att innehållet i uppgifterna motsvarar det som ska läras in. Också Veljković Michos (2017: 513) betonar att spelifierade uppgifter ska motsvara kursinnehållet och inlärningsmål. Dessutom konstaterar Emilia att läraren borde välja sådana aktiviteter som stödjer bedömningen (Exempel 10).

Exempel 9

Pitäisi olla joku tavoite ettei vaan niinku pelaa niinku ilman mitään ideaa siitä että miksi.

Det borde finnas något mål så att man inte spelar liksom utan någon idé om varför.

(Marja)

Exempel 10

Mä näen että olennaista on aina se että se mitä harjoitellaan että se on selkeästi sitä mitä on tarkoitus harjoitella ja sitä mitä myöskin on tarkoitus arvioida sitten että se tukee ikään kuin sitä tavoitetta.

Jag tycker att det alltid är väsentligt att det som man övar är tydligt det som man syftar på att öva och det som man syftar på att bedöma också, att det liksom stödjer [inlärnings]målet.

(Emilia)

I informanternas svar kan man märka att de anser att det som ska läras in på kurserna, det vill säga inlärningsmålen, motsvarar det som görs på lektionerna. Därför tycker de att det viktigaste är att också spelifierade uppgifter motsvarar inlärningsmålen.

4.2.3 Bedömning och feedback av spelifierade uppgifter

I exempel 11 konstaterar Juha att spelifierade uppgifter inte bedöms, åtminstone på samma sätt som andra aktiviteter under lektionen. Man kan tolka att spel således är för att göra lektionen roligare.

Exempel 11

Pelit ei oo varsinaisesti osa sitä arviointia juurikaan.

Spel är egentligen knappt ingen del av bedömningen.

(Juha)

Både Juha och Emilia berättar att de ger muntlig feedback redan på lektioner (exempel 12 och 13). Man kan tolka att spel inte är en väsentlig del av bedömningen. Det blev inte klart varför dessa informanter inte bedömer spelifierade uppgifter. En orsak skulle kunna vara att det möjligen inte är så lätt att bedöma studenter när de spelar (se också Mee Mee m.fl. 2020: 686 – 688).

Exempel 12

Semmoista niinku välitöntä palautetta, yleensä sitte siinä pelin tiimellyksessä.

Sådan omedelbar feedback, vanligtvis samtidigt som studenterna spelar.

(Juha)

Exempel 13

Siinä samalla kun he tekevät niin tietysti seuraan sitä ja vähän niinku siinä havainnoin sitä että miten se homma onnistuu. Ja tietysti joku tämmöinen sanallinen arviointi saattaa niinku siinä tilanteessa tulla sitten.

Samtidigt som de spelar så såklart följer jag det och iakttar hur det går till. Och såklart kan jag ge muntlig feedback i situationen.

(Emilia)

Matti anser att det är bra att det också finns sådana uppgifter som inte bedöms (exempel 14). Man kan tolka hans svar så att han inte bedömer dem för studenternas skull.

Exempel 14

Heitä koko ajan arvioidaan niin mun mielestä se on myös hyvä semmoinen niinku hengähdys että nyt otetaan jotain tämmöistä muunlaista mitä ei arvioida.

De [studenterna] bedöms hela tiden så jag tycker att det är en bra paus liksom att nu tar vi något annat som inte bedöms.

(Matti)

I informanternas svar kan man märka att de inte vill betona spelifierade uppgifter i bedömningen. De nämner att de ibland ger muntlig feedback i spelsituationerna men att spelifierade uppgifter inte bedöms på andra sätt. Detta kan tolkas på så sätt att spelifierade uppgifter inte påverkar betyget på informanternas kurser.

4.3 Inställning till spelifiering

I denna undersökning vill jag redogöra för varför språklärare använder spelifiering. Eftersom alla informanter inte använder spelifiering särskilt mycket, vill jag även veta orsakerna till det. Dessutom är jag intresserad av att veta hur gymnasiestudenter förhåller sig till spelifiering. Eftersom jag intervjuade endast språklärare, kunde jag inte få studenters egna tankar om temat. Därför visar jag bara exempel som visar hur språklärare ser studenters inställning till spelifiering. Således kan man inte dra slutsatser om hurdana tankar studenter har om temat. Det skulle vara meningsfullt att redogöra för studenters personliga tankar eftersom det är omöjligt att veta om lärarna har tolkat studenters inställningar rätt.

4.3.1 Adjektiv som beskriver spelifiering

Näst ska jag presentera vilka aspekter informanterna förknippade med spelifiering. Jag frågade informanterna vilka adjektiv de tänker när de tänker på spelifiering i språkundervisning. Nedan kan man se en figur som visar med vilka adjektiv informanterna beskrev spelifiering (figur 3).



Figur 3: Adjektiv som beskriver spelifiering enligt informanterna

Figur 3 illustrerar vilka adjektiv språklärarna använde när de fick beskriva termen spelifiering. Informanterna behövde inte motivera sina val, men några informanter motiverade sina val kort, som kan ses i nedanstående exempel.

I exempel 15 beskriver Matti spelifiering med adjektivet *målorienterat*. Han motiverar sitt val så att i spel försöker man utvecklas hela tiden. Enligt honom är det också en orsak till att spel är motiverande för studenter.

Exempel 15

Tavoitteellinen siinä mielessä että pelit yleensä on sellaisia kumulatiivisia että siinä yrittään päästä kauemmas ja korkeammalle ja paremmin ja tehokkaammin eli siinä mielessä se niinku motivoi oppijaa

Målorienterat på så sätt att spel vanligtvis är sådana kumulativa att man försöker nå högre nivåer och bli bättre och mer effektiv så på så sätt det (spel) liksom motiverar inläraren.

(Matti)

I exempel 16 motiverar Matti valet av adjektivet *givande* så att man ofta får något pris i spel och man kan nå högre nivåer.

Exempel 16

Palkitseva siinä mielessä että siellä [peleissä] yleensä sitten saa jonkun palkinnon joku pääsee seuraavalle tasolle ja näin pois päin.

Givande på så sätt att där [i spel] får man vanligtvis något pris och sedan någon kan nå nästa nivå och så vidare.

(Matti)

I exempel 17 kan man tolka Emilias svar på så sätt att hon inte är särskilt intresserad av att använda spelifiering i undervisningen. Hon valde följande adjektiv: *underhållande, tidskrävande och varierande när det gäller effektivitet* (i original citat på finska: *tehokkuudeltaan vaihteleva*).

Exempel 17

Ehkä nää adjektiivit kuvaa sitä että minkä takia mä en ole myöskään niinku kauheasti innostunut [pelillistämisestä].

Kanske beskriver dessa adjektiv då det att varför jag inte heller har blivit så intresserad [av spelifiering].

(Emilia)

I exempel 18 tar Marja upp relationen mellan kvaliteten av arbetet och tidsanvändningen. Enligt henne tar spelifiering mycket tid om man gör det väl. Man bör dock notera att Marja inte har mycket erfarenhet av spelifiering och vet inte mycket om det, så jag anser att hennes motivering saknar erfarenhetsbas. Å andra sidan finns det inte mycket tidigare studier gjorda av tidsanvändningen i spelifiering, så det är svårt att säga hur tidskrävande det är.

Exempel 18

Jos sen [pelillistämisen] haluaisi tehdä hyvin niin sulla menisi ihan hirveästi aikaa siihen.

Om man ville göra det [spelifiering] väl så skulle det ta fruktansvärt mycket tid.

(Marja)

I informanternas svar och figur 3 kan märkas att informanterna har olika åsikter om spelifiering. Några informanter valde mer negativa adjektiv, till exempel *tidskrävande*, medan några lärare valde väldigt positiva adjektiv, till exempel *inspirerande*, *intressant* och *givande*. Val av adjektiv återspeglar säkert informanternas förhållningssätt när det gäller spelifiering.

4.3.2 Grunderna till att använda eller inte använda spelifiering

Enligt svaren skiljer sig språklärares tankar när det gäller att använda spelifiering på språklektionerna. Det finns lärare som anser att det faktum att studenterna tycker om att spela också kan tas till hänsyn på så sätt att de också kan spela under lektionerna. I Mattis och Juhas svar kan man märka att de använder spelifiering för att lektioner skulle vara trevligare och mer motiverande (exempel 19 och 20). Detta resultat ligger i linje med undersökningen av Demirbilek m.fl. (2022), då de fick fram att några orsaker till varför lärare använder spelifiering är för att göra lektionen roligare och för att motivera elever.

Exempel 19

Se tuo tavallaan niinku vaihtelua arkeen ja tulee semmoinen kevyempi tunnelma ja että että just sitä mitä mä haen sillä että se tuo vaihtelua ja se tuo sitä semmoista niinku pienen tason huijaamista että päästään niinku jotain muuta mutta siinä samalla kuitenkin on enkua.

Det (spelifiering) ger liksom variation till vardagen och det blir sådan lättare stämning och att just det som jag syftar på med att använda den (spelifiering) att det ger variation och sådant lurande lite grann att vi gör något annorlunda men samtidigt övar vi engelska.

(Matti)

Exempel 20

Mä ajattelen sitä että kun nuoriso joka tapauksessa pelaa niin tässä on yksi tapa ikään kuin tarttua siihen myöskin samaan maailmaan mitä heillä on et he löytää ehkä siellä että se voi innostaa sitten heitä siihen niinku ruotsin opiskeluun.

Jag tänker så att eftersom ungdomar spelar i alla fall så här är ett sätt att liksom ta möjligheten att gå till deras värld så kanske kan det få dem intresserade av att lära sig svenska

(Juha)

Å andra sidan säger Emilia i exempel 21 att enligt henne spelar studenter så mycket utanför klassrummet att det är bra att de inte spelar under lektionerna. Det här visar att lärares egna åsikter och preferenser har en stor inverkan på om de väljer att använda spelifiering i undervisningen.

Exempel 21

Kun nuoriso nykyään on niin paljon muutenkin laitteilla niin sitten jotenkin ajatellu ite että ehkä se oppitunnin ei tarvitse olla sitten semmoinen missä niinku varsinaisesti niinku pelataan koska että kuitenkin aika moni tekee sitä myös vapaa ajalla niin paljon .

Nuförtiden är ungdomar så mycket med (digitala) verktyg också annars, så på något sätt har jag tänkt att lektioner inte behöver vara en sådan plats där man egentligen spelar eftersom ganska många gör det ändå så mycket också på fritiden.

(Emilia)

Marja säger att hon inte vill använda spelifiering så mycket eftersom studenter tävlar i spel och det är ingen bra sak enligt henne (exempel 22). Detta svar visar att lärares egen tolkning om vad som är bra pedagogik kan påverka hens undervisningsstrategier.

Exempel 22

Mä oon yrittänyt välttää sitä [pelillistämistä] ihan sen takia että se ei ole niinku kasvatuksellisesti hyvä asia ja oppilaat kilpailee keskenään.

Jag har försökt undvika det [spelifiering] just på grund av att det är ingen bra sak liksom pedagogiskt att studenter tävlar med varandra

(Marja)

Matti nämner att han tycker om att spela och att det är en orsak till varför han använder spelifiering i sin undervisning (exempel 23). Man kan tolka att han vill satsa på att aktiviteter på lektioner är trevliga och intressanta, vilket påverkar att han trivs i sitt

arbete. Detta resultat är intressant eftersom också Bergqvist och Kling (2018) fick fram att lärare har det roligare när de använder spelifiering i sin undervisning.

Exempel 23

Mä tykkään itse tosi paljon kaikenlaisista peleistä. pelaan verkossa ja pelaan lautapelejä ja pallopelejä.

Jag själv tycker väldigt mycket om alla slags spel. Jag spelar på nätet och jag spelar bredspel och bollspel.

(Matti)

I informanternas svar kan man märka att några språklärare använder spelifiering eftersom de vill göra språklektioner trevligare och mer motiverande. Man kan också märka att lärarnas egna preferenser och åsikter har en inverkan på om lärare använder eller inte använder spelifiering.

4.3.3 Studenters inställning till spelifiering på språklektioner

Alla informanter ansåg att elever förhåller sig positivt till spelifiering på språklektionerna (Exempel 24–27). Dessa resultat är jämförbara med till exempel Sjödén m.fl. (2021) eftersom också de fick fram att motivation att lära sig samt lusten att vara i skolan var också större i den grupp som deltog i spelifierad undervisning, vilket kan tolkas på så sätt att eleverna förhåller sig mycket positivt till spelifiering.

Exempel 24

Porukkaa lähtee mukaan tosi hyvin ja ne vähän ainakin jopa odottaa niitä.

Studenterna kommer med väldigt bra och även väntar på dem (spel), åtminstone lite.

(Matti)

Exempel 25

Pelaaminen sinänsä kiinnostaa varmasti ihan ihan niinku jos ei ihan kaikkia ni melkein kaikkia nuoria.

Spelandet som sådant intresserar sig säkert alla, om inte helt alla så nästan alla ungdomar.

(Juha)

Exempel 26

Kyllähän ne niinku tuntuu tykkäävän niistä että jos on vaihtoehto tehdä tehdä kirjan tehtäviä tai ottaa vaikka ristikko tai tommoinen joku peli ei niin kyllä ne ne ei ollut mieluummin sitten sitä peliä tekevät.

De (elever) tycks gilla dem (spel). Att om det finns alternativ att antingen göra uppgifter i boken eller ta till exempel ett korsord eller sådant där spel så visst spelar de hellre.

(Emilia)

I exempel 27 konstaterar Marja att hon tror att studenter skulle tycka om att spela men att några studenter funderar på om det är meningsfullt att spela på lektioner. Mee Mee m.fl. (2020: 684) konstaterar att goda inlärningsresultat kan nås mer effektivt om det används roliga spel på lektioner så därför kan man tänka att det kan vara meningsfullt att spela på lektioner.

Exempel 27

Kyllähän niistä varmaan olisi ihan kiva et pelattais mutta kyllä nekin miettii sitä että onko tästä mitään hyötyä, ainakin jotkut oppilaat.

Säkert skulle de tycka att det vore ganska kul att spela men också de funderar på om det (spelandet) är till nytta alls, åtminstone några studenter.

(Marja)

I informanternas svar kan man märka att enligt språklärare förhåller sig studenter mycket positivt till spelifiering. En informant nämner dock att några av hens studenter funderar på om det är meningsfullt att spela på lektioner.

4.4 För- och nackdelar med spelifiering

I studien kartlade jag också vilka aspekter språklärare såg som fördelar när det gäller spelifiering, och vilka saker de ansåg vara nackdelar med spelifiering.

4.4.1 Fördelar med spelifiering i språkundervisning

Juha nämner att det är en fördel att man enligt honom lär sig omedvetet i spelifierade uppgifter (exempel 28). Detta resultat ligger i linje med en undersökning av Mee Mee m.fl. (2020), då de fick fram att nästan 80 procent av språklärostudenterna ansåg att inlärare lär sig undermedvetet när de spelar.

Exempel 28

Se on semmoista huomaamatonta että ei ajattele että tässä mä opiskelen nyt kieltä.

Det är sådant osynligt; att man inte tänker att här studerar jag nu språk.

(Juha)

I både Juhas och Marjas svar kan man tolka att de sätter mycket värde på att de anser att studenterna tycker om att spela, och att det är bra att man har det roligt på språklektionerna (exempel 29 och 30).

Exempel 29

Sitten myös niin sanottu viihdearvo niin kyllä mä pidän sitä semmoisena tärkeänä niinku se että se ruotsin opiskelu tuntuu mukavalta ja semmoinen ajatus siitä että hei me aina välillä tehdään ruotsissa niitä kivoja juttuja, niin sinne on ihan kiva mennä.

Sen också att det är underhållande. Jag tycker att det är viktigt att svenska känns trevligt och tanken att vi gör trevliga saker på svensklektioner då och då, så det är ganska kul att gå dit [till svensklektionerna].

(Juha)

Exempel 30

Jos sulla on kaksi suunnilleen yhtä tehokasta tapaa joista toinen on peli niin kyllähän se on tietysti on parempaa valita se peli koska se olisi jotain muuta ja ehkä uutta ja haus Kempaa.

Om du har två ungefär lika effektiva sätt varav det andra är ett spel så klart är det bättre att välja spelet eftersom det vore något annat och kanske nytt och roligare.

(Marja)

I informanternas svar kan man märka att de anser att spelifiering är ett roligt sätt att lära sig språk. Enligt informanterna är det viktigt att studenter har roligt på lektionerna.

4.4.2 Nackdelar med spelifiering i språkundervisning

Intervjusvaren visar att språklärarna i studien tycker att spelifiering tar mycket tid och de ser det som ett problem och en nackdel (Exempel 31 – 33). De funderar också om tid som tillbringas för att planera spelifierad undervisning ligger i linje med hur effektiv inläring är och hur goda inlärningsresultat är (exempel 32–33).

Exempel 31

Se on oikeastaan se ainut haittapuoli mun mielestä niinku omasta näkökulmasta eli kaiken extran luominen vie ihan hirveesti aikaa.

Det är egentligen den enda nackdelen enligt mig, liksom ur min egen synvinkel, att allt extra tar så fruktansvärt mycket tid.

(Matti)

Exempel 32

Se ongelma on just se ajankäyttö että sun on pitää miettiä että onko tässä niinku se hyöty-suhde sitten siihen ajankäyttöön.

Problemet är just tidsanvändningen; att man ska fundera på om tid som används ligger i linje med nyttan som man får.

(Marja)

Exempel 33

Ehkä minä oon niinku kokenut että se [pelillistäminen] voi olla ihan hauskaa opiskelijoille mutta että se olisi niin kun opettajan näkökulmasta aika aikaa vievää suunnitella ja toteuttaa. Ja et niinku tulokset siinä oppimisessa ei välttämättä sitten vastaa sitä käytettyä aikaa.

Kanske har jag liksom upplevt det så att det [spelifiering] kan vara ganska kul för studenterna men att det ur lärares synvinkel skulle vara ganska tidskrävande att planera och göra. Och att inlärningsresultat inte nödvändigtvis motsvarar den använda tiden.

(Emilia)

Det är intressant att alla nackdelar som informanterna nämnde handlar om tidsanvändningen. Enligt informanterna tar planeringen av spelifierade uppgifter mycket tid, vilket de ser som en nackdel.

5 SAMMANFATTANDE DISKUSSION

I denna studie har jag undersökt språklärares erfarenheter av spelifiering och dess användning i undervisning på gymnasienivå. Dessutom har jag syftat på att redogöra för hur och varför spelifiering används i språkundervisning. Att spelifiera undervisning betyder att element från spel tas till klassrummet. Dessa element kan vara till exempel olika tävlingsmoment, tydliga mål, nivåer, XP:s (dvs. *experience points*) och poängberäkning.

Forskningsfrågorna i min undersökning var: 1) Hurdana erfarenheter har språklärare om spelifiering? och 2) Hur och varför använder de spelifiering? Dessa forskningsfrågor fungerade bra och med hjälp av dem kunde jag hitta relevant information om temat och få en tydlig bild om spelifiering av språkundervisning på gymnasienivå. För studien intervjuade jag fyra språklärare som jobbar på gymnasier. Jag valde informanterna genom att skicka e-post till språklärare som jobbar i finska gymnasier. Alla informanter har jobbat som språklärare relativt länge, då den minst erfarna läraren har jobbat som språklärare i 12 år och en informant har jobbat som språklärare så länge som 34 år. Jag kan inte säga att de som har jobbat som språklärare längre hade mer erfarenhet om spelifiering jämfört med dem som har jobbat som språklärare en kortare tid. Jag skulle även påstå att det är tvärtom men jag kan inte dra några allmänna slutsatser på grund av ett litet antal informanter. Det hade varit intressant att intervjua en nyutbildad språklärare så att jag skulle ha kunnat göra mer jämförelse mellan mer och mindre erfarna lärare, och redogöra för hur nyutbildade språklärare ser användning av spelifiering i språkundervisning.

Enligt mig fungerade intervjun bra i denna undersökning eftersom jag kunde precisera frågor vid behov. Dessutom kunde jag fråga tilläggsfrågor om någonting var oklart. Jag hade bestämt några frågor på förhand och kategoriserat frågorna under olika teman för att underlätta intervjusituationen och göra strukturen i intervjun

tydligare. Detta fungerade bra då vi pratade om olika teman och intervju-situationerna var ganska naturliga och ibland kändes det som om vi hade haft en normal diskussion.

Jag tycker att informanterna gav mig en mångsidigare bild av spelifiering i språkundervisning. Det var väldigt intressant att märka hur olika tankar och erfarenheter språklärare har om spelifiering. Jag var överraskad hur olikt de förstod definitionen av spelifiering, då spelifiering och spelbaserat lärande ofta blandades med varandra, även om de betyder olika saker. Detta är ändå förståeligt eftersom i tidigare studier kunde jag märka att det finns lite olika definitioner om vad som menas med spelifiering.

Några informanter har en mycket positiv inställning till spelifiering och tycker att den är givande, intressant och inspirerande. De anser också att spelifiering är ett meningsfullt sätt att lära sig språk eftersom de anser att studenter lär sig omedvetet när de spelar. Alla informanter anser att det viktigaste som man ska tänka på när man planerar att spelifiera undervisningen är att innehållet i spel motsvarar kursinnehåll och inlärningsmål.

Några informanter tycker att spelifiering tar för mycket tid och funderar på om det är meningsfullt att använda mycket tid om det inte leder till bättre inlärningsresultat. Jag kan ändå konstatera att tidigare studier visar att spelifiering kan vara mer effektiv än "traditionell" undervisning och leda till bättre inlärningsresultat (se t.ex. Mee Mee m.fl. 2020; Sjödén m.fl. 2021). Det skulle vara meningsfullt och intressant att undersöka detta fenomen mer i framtiden så att lärare skulle veta om hur spelifiering påverkar inläringen och inlärningsresultat.

Enligt informanterna inställer sig studenter positivt till spelifiering och användning av spelifiering i språkundervisning. De ansåg att studenter tycker om spel i allmänhet, och vill därför använda spelifiering i undervisningen. Dessutom vill de använda spelifiering eftersom de vill göra språkinläring mångsidigare och mer varierande. Några informanter anser att studenter använder digitala verktyg så mycket utanför klassrummet så därför vill de inte använda spelifiering så mycket i sin undervisning. Här ska man dock påpeka att spelifiering inte bara betyder att man borde använda digitala verktyg utan den kan också tillämpas på andra sätt.

I framtiden skulle det vara intressant att undersöka temat mer. Möjliga aspekter skulle kunna vara användning av spelifiering i språkundervisning på lågstadier. Det skulle vara intressant att se om spelifiering används på olika sätt på olika nivåer. Dessutom skulle det vara intressant att undersöka hur effektivt sätt spelifiering är när det gäller språkinläring. Jag skulle vara intresserad av att veta mer om olika applikationer som kan användas i språkinläring på olika nivåer och hur de tar läroplanen till hänsyn.

LITTERATUR

- Akyüz, S. & Yavuz, F. 2015. *Digital Learning in EFL Classrooms*. Procedia – Social and Behavioral Sciences.
https://www.researchgate.net/publication/282599550_Digital_Learning_in_EFL_Classrooms
- Bergqvist, O. & Kling, O. 2018. *Spelifiering – ett lärarperspektiv*. Examensarbete. Umeå: Umeå universitet. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1303251/FULLTEXT01.pdf>
- Burke, B. 2014. *Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things*. Massachusetts, Brookline: Bibliomotion Inc.
<https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9781315230344/gamify-biran-burke>
- Cruaud, C. 2018. *The Playful Frame Design and use of a gamified application for foreign language learning*. Innovation in Language Learning and Teaching, 12:4.
https://www.researchgate.net/publication/305805603_The_playful_frame_gamification_in_a_French-as-a-foreign-language_class
- 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), 654–668.
https://www.researchgate.net/publication/364576321_An_Examination_of_the_Factors_and_Challenges_to_Adopting_Gamification_in_English_Foreign_Language_Teaching
- Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K. & Dixon, D. 2011. *Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts*. Proceedings of the 2011 Annual Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems.

https://www.researchgate.net/publication/221518895_Gamification_Using_game_design_elements_in_non-gaming_contexts

Hurme, H. & Hirsjärvi, S. 2022. *Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö*. E-bok. Helsingfors: Gaudeamus. 2 uppl.

Ibarra-Herrera. C. C., Carrizosa, A., Yunes-Rojas J. A. & Mata-Gómez, M. A. 2019. *Design of an app based on gamification and storytelling as a tool for biology courses*. International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM).
https://www.researchgate.net/publication/333761209_Design_of_an_app_based_on_gamification_and_storytelling_as_a_tool_for_biology_courses

Jerome G, Orejuela, M. R., Tolin, M. O. S. & Darrel M. O. 2022. "Flipping the language classroom." *Effects of gamifying instruction in the English language proficiency of Filipino ESL students*. Rajasthali Journal. 95–105.
<https://eric.ed.gov/?id=ED623278>

Kingsley, T. L. & Grabner-Hagen, M. M. 2015. *Gamification. Questing to integrate content knowledge, literacy, and 21st-century learning*. Journal of adolescent and adult literacy. Vol 59, Issue 1. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1065912>

Koiranen, I., Räsänen, P. & Södergård, C. 2016. *Mitä digitalisaatio on tarkoittanut kansalaisen näkökulmasta?* Talous ja yhteiskunta 3/2016. <https://labore.fi/wp-content/uploads/2016/10/ty32016KoiranenRasanenSodergard.pdf>

Luodonpää-Manni, M., Hahl, K. & Mäkipää, T. 2022. *Kieliä etänä? Kieltenopettajien käsityksiä etäopetuksen käytännöistä, haasteista ja mahdollisuuksista*. Glädje i språklärandet : Kunskap och goda modeller för en mångsidigare språkundervisning. Svenska kulturfonden. 231–248
<https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/0fee9997-8c5d-4269-9227-4c08d6f3e455/content>

Manninen, T. 2011. *Pelien mahdollisuudet ja haasteet oppimisessa*. I: Oksanen, K., Mannila, B. & Hämäläinen, R. (red.) *Game Bridge Kohti ammatillisia avaintaitoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. 9–86.
<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/37472/1/978-951-39-4458-2.pdf>

Mee Mee, R. W., Tengku Shahdan, T. S., Ismail, M. R., Ghani, K. A., Pek, L. S., Yee Von, W., Woo, A. & Subba Rao, Y. 2020. *Role of gamification in classroom teaching: Pre-service teachers' view*. International Journal of Evaluation and Research in Education. Vol. 9, No. 3.
https://www.researchgate.net/publication/347107855_Role_of_gamification_in_classroom_teaching_Pre-service_teachers'_view

- Ottosson Cågård, Ulrika. 2017. *Digitala verktygs egenskaper och dess användning i matematik, enligt eleverna*. Examensarbete. Malmö: Malmö högskola.
<https://mau.diva-portal.org/smash/get/diva2:1490666/FULLTEXT01.pdf>
- Putu Wulantari, N., Rachman, A., Nurmalia Sari, M., Jola Uktolseja, L., & Rofi'i, A. (2023). *The Role Of Gamification In English Language Teaching: A Literature Review*. *Journal on Education*, 6(1), 2847–2856.
https://www.researchgate.net/publication/377468277_The_Role_Of_Gamification_In_English_Language_Teaching_A_Literature_Review
- Puusa, A. & Juuti, P. 2020. *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Helsinki: Gaudeamus Oy.
- Rueckert, D., Pico, K., Kim, D., Calero Sánchez, X. 2020. *Gamifying the foreign language classroom for brain-friendly learning*. *Foreign language annals*. Volume 53, Issue 4.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/flan.12490>
- Sarajärvi, A. & Tuomi, J. 2018. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.
- Sjödén, B., Pennegård, K., Pennegård, P. 2021. *Spelifierad undervisning*. I: Nilsson, P. (red.) *Framtidens Digitala Lärande i Skolan – Ett unikt samverkansprojekt* (pp. 189–202). Halmstad: Högskolan i Halmstad. <https://hh.diva-portal.org/smash/get/diva2:1593982/FULLTEXT01.pdf>
- Tanhua-Piironen, E., Viteli, J., Syvänen, A., Vuorio, J., Hintikka, K. & Sairanen, H. 2016. *Perusopetuksen oppimisympäristöjen digitalisaation nykytilanne ja opettajien valmiudet hyödyntää digitaalisia oppimisympäristöjä*. (2016-05-04). Statsrådet.
<http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-287-252-4>
- Tokuhamma-Espinosa, T. 2011. *Mind, Brain, and Education Science. A Comprehensive Guide to the New Brain-Based Teaching*. New York: W.W. Norton & Company.
<https://www.scirp.org/reference/referencespapers?referenceid=2448024>
- Vainikainen, M-P., Hotulainen, R., Koivuhovi, S., Oinas, S., Polso, K-M. & Leinonen, J. 2022. *Digitalisaation vaikutus oppimiseen oppimistilanteisiin ja oppimistuloksiin*. Digivoo-hankkeen väliraportti 2022. Helsingfors, Tammerfors: Helsingfors universitet & Tammerfors universitet.
<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/138448/978-952-03-2377-6.pdf?sequence=11&isAllowed=y>
- Veljković Michos, M. 2017. *Gamification in Foreign Language Teaching: Do You Kahoot?*. Sinteza 2017 - International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research. Belgrad: Singidunum University.

https://www.researchgate.net/publication/317756523_Gamification_in_Foreign_Language_Teaching_Do_You_Kahoot

Vähähyppä, K. 2011. *Pelit ja simulaatiot oppimisen tukena*. I: Oksanen, K., Mannila, B. & Hämäläinen, R. (red.) *Game Bridge Kohti ammatillisia avaintaitoja*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. 9–86.
<https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/37472/1/978-951-39-4458-2.pdf>

Yang, Hao. 2012. *ICT in English schools: transforming education?* *Technology, Pedagogy and Education*. Association for Information Technology in Teacher Education. Vol 21, No 1. 101-118.
https://www.researchgate.net/publication/254369285_ICT_in_English_Schools_Transforming_Education

Zarzycka-Piskorz, E. 2016. *KAHOOT IT OR NOT? CAN GAMES BE MOTIVATING IN LEARNING GRAMMAR?* *Teaching English with Technology*, 16(3), 17–36. Kraków: Pedagogical University of Cracow.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1135685.pdf>

BILAGA: INTERVJUFRÅGOR

LÄMMITTELYKYSYMYKSIÄ

1. Kuinka kauan olet toiminut kieltenopettajana?
2. Millä kolmella adjektiivilla kuvailisit pelillistämistä?

PELILLISTÄMINEN JA KIELENOPETUS

1. Kuinka käytät pelillistämistä kieltenopetuksessa?
2. Miksi käytät pelillistämistä kieltenopetuksessa?
3. Minkä kielenoppisen osa-alueiden opettamisessa hyödynnät pelillistämistä?
4. Mitä hyötyjä/haittoja olet havainnut pelillistämisen käytössä kieltenopetuksessa?
5. Mitä sinun mielestäsi tulee ottaa huomioon kieltenopetuksen pelillistämisessä?
6. Kuinka annat palautetta opiskelijoille / arvioit opiskelijoiden osaamista pelillistämistä hyödyntävissä tehtävissä?

DIGITALISAATIO KOULUSSA

1. Kuinka olet kokenut digitalisaation kouluissa? Onko helppo pysyä digitalisaation asettamien muutosten perässä?
2. Kuinka digilaitteiden käyttö vaikuttaa oppituntien kulkuun?

PELILLISTÄMINEN KOULUYHTEISÖSSÄ

1. Kuinka opiskelijat suhtautuvat pelillistämiseen?
2. Millaista koulutusta olet saanut pelillistämiseen liittyen/kuinka olet oppinut hyödyntämään sitä? Onko työpaikkasi/-yhteisösi tukenut pelillistämisen käytössä?
3. Oletko havainnut sukupuolten välisiä eroja pelillistämiseen liittyen oppilaiden/opettajien keskuudessa?