



Självständigt arbete (examensarbete), 15 hp, för Grundlärarexamen med inriktning mot arbete i fritidshem.

VT 2019

Fakulteten för lärarutbildning

Fritidslärarens syn på brädspel som ett verktyg för kunskapsbildning

En kvalitativ studie om lärares perception av brädspel som pedagogiskt redskap

Joakim Håkansson

**Författare**

Joakim Håkansson

Titel

Fritidslärares syn på brädspel som ett verktyg för kunskapsbildning - En kvalitativ studie om lärares perception av brädspel som pedagogiskt redskap

Engelsk titel

Leisure teacher's view of board games as a tool for the formation of knowledge - A qualitative study of teachers' perception of board games as an educational tool

Handledare

Helén Persson

Bedömande lärare

Adam Droppe

Sammanfattning

Vygotskijs teorier talade mycket om barns utveckling i leken. Jag har valt att byta ut begreppet "lek" mot "spel", mer specifikt brädspel, i den kontexten. Med brädspel kan eleverna ta åt sig av teoretiska kunskaper på ett praktiskt sätt. Det är även en nyckel för elever som pratar ett annat modersmål än svenska då språket har en stor vikt i spelet vad gäller kommunikation och att läsa regler. Det är även ett bra verktyg för att kunna lyfta eleverna ur Piagets teorier kring utvecklingsstadier där brädspel ofta tränar spelaren att tänka abstrakt och strategiskt. För att på ett adekvat sätt få svar på min frågeställning kring synen på brädspel som ett verktyg för inläring, samt hur användandet ser ut, har jag valt att använda mig av en kvalitativ metod. I det genomförde jag intervjuer med fritidshemslärare i en mindre kommun i Sverige. Resultatet blev att lärare har en bra inställning till brädspels pedagogiska potential och att det används flitigt i varierande syfte.

Ämnesord

Brädspel, Fritidshem, Vygotskij, Piaget, Artefakt, Pedagogiskt, Redskap

**Author**

Joakim Håkansson

Title

Leisure teacher's view of board games as a tool for the formation of knowledge - A qualitative study of teachers' perception of board games as an educational tool

Supervisor

Helén Persson

Examiner

Adam Droppe

Abstract

Vygotsky's theories spoke a lot about children's development during play activities. I have chosen to replace the term "play" with "games", more specifically board games, in that context. With board games, students can take advantage of theoretical knowledge in a practical way. It is also a key for students who speak a different mother tongue than Swedish, as the language is of great importance in the game in terms of communication and reading the rules. It is also a good tool to be able to elevate students from Piaget's theories of developmental stages where board games often train the player to think abstractly and strategically. Which my respondents agree with and emphasizes that the students should play more board games and the leisure centre should ensure that the opportunity exists for this with varied options of board games. This is to create a varied and meaningful leisure time at the leisure centre. In order to adequately answer my question about the view of board games as a tool for learning, and how it's used, I have chosen to use a qualitative method. In this, I conducted interviews with leisure-time teachers in a small municipality in Sweden. The result was that teachers have a good outlook on the board game's pedagogical potential and that it is widely used for various purposes.

Keywords

Board game, Leisure, Curricular, Artefact, Vygotskij, Piaget, Educational, Tool



Innehållsförteckning

1. Inledning	6
1.1 Syfte	7
1.1.1 Frågeställningar	7
1.2 Terminologi	7
1.2.1 Brädspel	7
1.2.2 Fritidshemslärare	8
1.2.3 Pedagogiskt redskap	8
1.2.4 Kunskapsbildning	8
2. Forskningsöversikt	9
2.1 Gamification	10
2.2 Criticality	10
3. Teoretiska Utgångspunkter för arbetet	13
3.1 Kognitiv utvecklingsteori	13
3.2 Sociokulturella perspektivet	14
3.2.1 Mediering	14
3.2.2 Proximalzonsteori	15
3.2.3 Scaffolding	15
4. Metod	16
4.1 Urval	16
4.2 Genomförande	17
4.3 Etik	17
4.3.1 Informationskravet	18
4.3.2 Samtyckeskravet	18
4.3.3 Konfidentialitetskravet	18
4.3.4 Nyttjandekravet	19
5. Resultat	19
5.1 Hur ser fritidshemslärare på att ta in elevernas intressen, med fokus på brädspel, och göra de till ett redskap för kunskapsbildning?	19
5.2 Hur används brädspelen idag på fritidshemmet och för vilket syfte?	20
6. Analys	23
7. Diskussion	26



7.1 Metoddiskussion	27
7.2 Utvecklingsområden och fortsättningsarbeten för studien och ämnet	27
7.3 Avslutande ord	28
Referenslista	29
Bilagor	31
Bilaga A - Samtyckesbrev	31
Bilaga B - Intervjufrågor	33



1. Inledning

Under min tid som lärarstudent kom jag i kontakt med en förstaklass där jag upplevde att eleverna hade svårt för att släppa leken och gå in i skolans teoretiska värld. Detta fick mig att fundera på om det går att bruka elevintressen som en metod till att få dem engagerade i lärandet. Personligen har jag kunskaper om brädspel och dess potential som ett verktyg i detta. Jag är själv brädspelsentusiast och spenderar stora delar av min fritid med att spela brädspel av olika slag. Efter att ha läst på om pedagogik och lärandeteorier har olika typer av kunskapsbildningar synliggjorts i brädspelen som jag tidigare inte reflekterat över tidigare. Jag är även hobbydesigner av brädspel och något jag brinner för är att kombinera mina yrkeskunskaper och mitt intresse för brädspel för att skapa en blandning som inte bara är en rolig spelupplevelse, men även har dolda pedagogiska funktioner.

Jag vill belysa att valet av just brädspel handlar om mitt personliga intresse för det, men i realiteten hade denna uppsats kunnat täcka vilket annat enskilt elevintresse som helst. Brädspel är alltså bara ett exempel av många intressen som uppstår i fritidshemmet. Denna studien hade alltså lika väl kunnat handla om fritidshemslärares uppfattningar om kunskapsbildning genom att lägga pärlplattor. Det viktigaste med denna studie är att belysa en aktivitet som annars uppfattas som ett simpelt tidsfördriv.

Enligt läroplanen ska fritidshemmet finnas till för just eleverna och därför finns krav på en meningsfull fritid som skapas i gemenskap med eleverna. Ett stort fokus ligger på stimuli av olika slag. Dessa kan visa sig genom olika aktiviteter vars syfte är att utveckla och lära eleverna. Eleverna ska även erbjudas varierande lärmiljöer som integrerar lärande av olika slag. Dessutom har fritidshemmet kravet att undervisningen ska vara ett komplement till skolan. Det innebär att lärandet ska vara situationsstyrt och grupporienterat. Fritidshemmet ska även främja fantasiutveckling och förmåga att lära tillsammans med andra genom lek (Skolverket, 2018). Allt detta gör brädspel till en gedigen aktivitet med många möjligheter till lärande, utveckling och stärkande av grupsämjan.

Den observation jag har gjort tidigare är att den planerade verksamheten ofta handlar om att anpassa efter fritidshemslärares förutsättningar snarare än att utgå från elevintresset. Därför vill jag undersöka om elevintresset får det utrymme den förtjänar och som läroplanen kräver.



Jag vill reda ut hur fritidshemsärare ser på en enskild aktivitet i fritidshemmet och förhoppningsvis kunna bidra med en tankeställare.

1.1 Syfte

Denna studie syftar till att få en förståelse om hur fritidshemslärare förhåller sig till konceptet att göra elevernas egna intressen, med särskilt fokus på brädspel, till pedagogiska redskap med kunskapsbildning som syfte. Utöver det vill jag även ta reda på hur fritidshem jobbar med brädspel i dagsläget.

1.1.1 Frågeställningar

Mina forskningsfrågor lyder;

- Hur ser fritidshemslärare på att ta in elevernas intressen, med fokus på brädspel, och göra de till ett redskap för kunskapsbildning?
- Hur används brädspel idag på fritidshemmet och för vilket syfte?

1.2 Terminologi

Under denna kategori kommer jag att ge en redogörelse för olika termer som är av vikt och som ni läsare behöver vara införstådda med för att förstå denna studie.

1.2.1 Brädspel

Brädspel är ett spel som ofta spelas med fler än en person, med en tillhörande spelplan (bräde) och som ofta har funktionalitet i form av tärningsslag, flyttande av pjäser, markörer eller andra brickor. Bland de mest kända brädspelen finns schack, backgammon och monopol. Den typen av brädspel tog form på 1700-talet och det är den varianten som är mest relaterbar för oss idag (Nationalencyklopedin u.å.).



1.2.2 Fritidshemslärare

En sammansättning av lärare i fritidshem men innefattar även den gamla benämningen fritidspedagog. Detta syftar till de lärare som är aktiva i fritidshemmet. Således fungerar denna term som ett samlingsbegrepp för lärarna som arbetar i fritidshemmet.

1.2.3 Pedagogiskt redskap

Ett verktyg med förutsättningar för att underlätta en undervisningssituation. Kan vara i form av ett fysiskt objekt eller ett datorprogram för att ge några exempel.

1.2.4 Kunskapsbildning

Innebär att en person tar till sig av ny kunskap genom användandet av olika metoder eller genom ett lärande moment till exempel en lektion situation. Innebär även hur personutveckling påverkas med hjälp av dessa metoder.



2. Forskningsöversikt

När barn spelar brädspel på fritidshemmet sker det ofta att eleverna hittar på egna regler när en vuxen närvaro inte finns, vilket underlättar för dem men gör det även möjligt att komma igång och spela fortare. Det menar iallafall Harvard Maare (2015) som skriver om interaktionen mellan eleverna när de spelar olika brädspel i fritidshemmet. I interaktionen med eleverna blir vissa saker tydliga. Eleverna lägger stor vikt vid att klargöra att alla måste vara med på reglerna om det ska gå att spela, framförallt om det är regler som eleverna har hittat på själva sinsemellan. Det uppdagades av fritidshemslärarna att eleverna stundtals hade svårigheter med de matematiska delarna i spelet *Den försvunna diamanten* som togs upp som ett tydligt exempel i studien (a.a.), eller *Afrikan tähti* som den heter på finska som är originalspråket (Boardgamegeek u.å.). Den försvunna diamanten går ut på att spelarna ska så snabbt som möjligt resa genom Afrika för att hitta diamanten, *Afrikas Stjärna*. Den som först hittar diamanten och återvänder till en hemstad, *Kairo* eller *Tanger*, vinner. Under spelets gång samlar spelaren på sig pengar på olika sätt som underlättar resan genom Afrika med hjälp av flyg- och båtresor (a.a.).

När en spelare skulle ha 1000 kr blev det istället 100 i deras ögon. Detta föranledde ett test som fritidshemslärarna satte upp. Den gick ut på att eleverna skulle välja vilken köpare de hade sålt diamanten till. Det fanns olika förslag och eleverna enades om att även om 10 000 lappen motsvarar en större summa pengar så vägde antalet sedlar högre, en form av ju högre kvantitet i antalet enskilda delar desto bättre, och därför valde de att sälja till den som gav flest sedlar oberoende om det faktiskt gav den högsta summan eller inte. En av fritidshemslärarna menade att eleverna får träna på ett par viktiga moment i livet när de spelar dessa spelen. Detta innefattade turtagning, att följa regler, kommunicera men även att lära sig att vara en bra förlorare. På frågan om spelen kunde hjälpa till i matematiken svarade läraren att det kunde hjälpa till med de mer primitiva delarna av matematiken. Exempel som enkel addition, tiokompisar (tal som tillsammans blir 10), dubletter (gångar 2) och att räkna ett till tjugo (Harvard Maare, 2015). Något som även får stöd från Siegler och Ramanis (2009) analys kring spelens påverkan på förskolebarn i låginkomstfamiljer. I den analysen drar de slutsatsen att



brädspel inte bara hjälper elever att räkna matte, utan även att förstå den. Detta gör att eleverna i senare skeden har lättare att ta till sig nya matematiska utmaningar.

2.1 Gamification

Ett uttryck som är starkt förankrat med forskningen om spel i en generell fattning är *gamification* eller spelifiering. Det första som krävs för att förstå detta är att förstå skillnaden mellan lek och spel. Oftast sker detta genom att knyta an till Caillois (Caillois, 2001 se Deterding, Dan Dixon & Nacke, 2011 s.11) koncept av "*paida*", eller leka, som ger utrymme för flexibilitet och uttryck. Medan "*ludus*", eller spela, kräver en strukturerad inramning av regler som behöver följas för att i slutändan uppnå ett mål. Spelifiering innebär att införa dessa regler för spel och lägga in dem i saker som saknar en spel-kontext i syfte att skapa en ökad motivation (a.a.).

Spelifiering har på senare tid blivit ett stort diskussionsobjekt kring forskningen om spel. Baserat på detta har en studie genomförts med syfte är att se möjligheten till att motivera elever med dyslexi. Den studien visar att eftersom spelifiering är ett så flexibelt koncept så kan den enskilde läraren skraddarsy sina egna pedagogiska syften och ändamål genom bland annat *classDojo*, som är en virtuell kommunikationsplattform för lärare, elever och föräldrar. ClassDojo har funktioner som gör det möjligt för lärarna att skapa olika medaljer som eleverna blir tilldelade efter att ha gjort något bra. Detta blev en stor motivator för elever, i synnerhet, som har låg motivationsnivå. Den stora fördelen med spelifieringen i detta fallet var att eleverna fick möjligheten att självvärdera sig och på så sätt få adekvat hjälp från lärarna, de blev sedermera delgivna medaljer efter att ha gjort framsteg i de områden som de upplevde att de hade svårt med (Gooch, Vasalou, Benton, & Khaled, 2016).

2.2 Criticality

Den största risken med brädspel som ett pedagogiskt redskap är att det ibland kan leda till negativa effekter. Detta kan handla om att i vissa fall kan en känsla av ångest och genering kan uppstå. Även risken för en mer hotfull utveckling såsom ökad konkurrens och tävlingsinstinkter. Ett annat problem som lyfts i sambandet är att kunna urskilja det individuella



lärandet i ett grupporienterat spel, risken finns att vissa kan hålla sig i bakgrunden och inte deltar i spelet fullt ut (Gibson & Douglas, 2013).

Vid Northumbria Universitetet i England genomgår studenterna så kallade "Timed Invigilated Assessment (TIA)". Dessa kan ses som en form av osynlig tentamen. Det som dock märktes på studenterna var att TIA testerna ofta ledde till en hög grad av ångest. Därför letade lärarna efter andra lösningar. En lösning var att skapa ett brädspel där studenterna fick spela i lag och mot varandra. Spelet döpte de till *Criticality*. Här var syftet att få studenterna att bli mer bekväma med TIA frågorna och förhoppningen var att komma ifrån ångestkänslorna. Spelet handlar om att diagnostisera en akut sjuk patient inom de tidsramarna som läkare har på sig vid akuta fall där patienten håller på att avlida av sin åkomma. Den tiden ligger runt en timme. Genom spelets gång drar spelarna kort med frågor som ska besvaras. De frågor som var knuten till spelet var sådana som ofta förekom under dessa TIA tester (a.a.).

Spelets utformning kan liknas vid spel som Monopol och Trivial Pursuit. Förhoppningen med spelet var att studenterna själva kunde få insikt i var deras styrkor och svagheter låg. Med den nya kunskapen skulle då studenten veta vad hen behöver öva på inför kommande TIA tester. Den största fördelen med spelet är att studenterna fick arbeta i lag, helst med blandade inriktningar för att skapa ett varierat omfång av kunskaper. För att kunna rädda den sjuka patienten behöver laget samla ihop olika vitala ingrepp som patienten kommer att behöva. Detta får laget ihop genom att svara rätt på frågorna. Alla frågor är markerade med en färg som indikerar olika typer av ingrepp. Lagen behöver därför se till att få ihop alla färgerna för att bota patienten och vinna spelet. Likt Monopol slår spelarna en tärning och går till en ruta. Väl framme, tar motståndarlaget ett kort och läser. Laget ska då svara på frågan. Här gäller det att samarbetet fungerar och att laget kan diskutera fram ett gemensamt svar. Skulle svaret inte vara helt korrekt enligt kortet ligger det istället på motståndarlaget att avgöra om svaret ändå var tillräckligt bra. Även här krävs en god kommunikation (a.a.).

Efter många speltester med olika storlekar på lagen gjordes bedömningen att den bästa storleken på laget var tre spelare var. Detta för att undkomma att någon håller sig i bakgrunden eller inte får komma till tals vid mer än tre spelare, men även för att undvika att tappa diskussionsmomentet av spelet vid färre spelare än tre. Hela samarbetsperspektivet ansågs vara



den största fördelen med spelet eftersom läkare och sjuksystrar jobbar i lag i verkligheten också. Då är det viktigt att kommunikationen fungerar, vilket detta spel tillåter studenterna att träna på (a.a.).

Deltagandet i denna gruppaktivitet utgjordes av alla studenter, även de studenter som annars inte fungerade bra i gruppaktiviteter. Dessutom blev lärarna förvånade när studenterna beklagade sig över att lektionen började ta slut, något de inte var vana vid sedan tidigare. Vilket indikerar att studenterna fick ut något av spelet. Det visade sig även att studenterna ofta svarade på ingrepp som de inte behövde, bara för att få mer erfarenhet av att svara på fler frågor. Gibson & Douglas (a.a.) menar att studenterna påvisade ett större intresse för TIA frågorna när de spelade spelet. Tidsaspekten i spelet gav även ytterligare en nivå av vilja att vinna. Spelet kunde dessutom användas för att uppdatera minnet men även öva på kritiska moment i yrket som kräver att studenternas kunskaper är korrekta.



3. Teoretiska Utgångspunkter för arbetet

En stor del av denna studie har grund i det sociokulturella perspektivet, men tar även in influenser från den kognitiva utvecklingsteorin eftersom den ryska teoretikern, utvecklingspsykologen och filosofen Lev Vygotskijs (Wertsch, 1985) och den schweiziske pedagogen, filosofen och utvecklingspsykologen Jean Piagets (Lundgren & Säljö, 2014) teorier ligger relativt nära varandra.

Den mest uppenbara skillnaden mellan de båda teorierna är att Piaget ser utvecklingen på en biologisk nivå medan Vygotskij ser det som sociala interaktioner och att det därför inte är helt enkelt att generalisera. Det är dock ett misstag att i tolkningen av skillnaderna mellan Piaget och Vygotskij endast begränsa det till en åsikt om huruvida lärandet sker inifrån och ut eller utifrån och in. Den stora skiljelinjen mellan de två är hur de förstår innebörden av en aktion i relation till inläring. Medan Piaget menade att en aktion innebär en naturlig process som tar plats i en naturlig miljö så menade Vygotskij att det krävs en betydelsefull och berikad mänsklig handling baserat på historisk och samhällelig uppbyggnad (Piaget, Vygotskij, Vonèche & Tryphon, 1996).

3.1 Kognitiv utvecklingsteori

Beard (1970) beskriver Piagets grundläggande utvecklingsteori som att vi människor börjar som tomma scheman, *schemata*, som vi sedan fyller i med information genom assimilation. Detta är hur vi människor utvecklar våra kognitiva funktioner. Vi börjar från födseln med endast grundläggande sug- och gripreflexer. Från det assimilerar vi känslan genom greppet och får således nya erfarenheter. Detta pågår i flera stadier och upp till tonåren. Ju äldre barnet blir desto fler scheman skapas för att kunna assimilera den nya avancerade informationen. Till exempel för att kunna ord och symboler skapas ett föreställningsschema.

Leken beskrivs här som en del av uppbyggnaden av scheman där objekt och upplevelser assimileras till fantasi. Piaget menade även att den assimilerade informationen ofta blir fel innan den blir rätt. Ett exempel är när unga tonåringar ska förstå nya ordspråk som de aldrig stött på innan. Individens försöker då lägga in den nya informationen i gamla scheman, vilket blir



felaktigt. Men med handledning kan individen skapa ett nytt schema och således förstå nya samband. Det stadiet som dock är mest intressant för oss är de konkreta operationernas period.

Denna period menar Piaget ligger mellan 7 och 12 års åldern, vilket innebär låg och mellanstadiet i det svenska skolsystemet. Under den här perioden menar Piaget att barn lär sig tolka klasser. Klasser och serier innebär att “yttre handling “internaliseras” till mentala aktiviteter eller “operationer””. Med detta menas att eleverna börjar förstå relationer mellan olika typer av klasser. Ett exempel är att eleven är oförmögen att förstå att en person, ett djur eller ett objekt kan vara en del av två klasser samtidigt, till exempel att en katt tillhör gruppen kattdjur och däggdjur (Beard, 1970 ss.86–91).

I detta avseendet kan brädspel användas för att lyfta eleverna och hjälpa till att skapa denna assimilering i ett tidigare stadie än Piaget menade var möjligt genom att ge ett bra understöd. Dessutom bör eleverna få det enklare att skapa klasser och i teorin hjälpa eleverna att lyfta sig över sin naturliga begränsning, som Piagets teorier bygger på att de inte kan.

3.2 Sociokulturella perspektivet

Det sociokulturella perspektivet grundar sig i Vygotskijs vidareutveckling av Piagets tidigare forskning. Vygotskijs teorier baserar sig i huvudsak i gemenskapen- och den sociala interaktionens betydelse för lärande (Williams, 2006) och pekar på kunnige-lärande relationen som en bidragande roll till att kunna ta nästa steg i Piagets utvecklingsteorier (Lundgren & Säljö, 2014).

3.2.1 Mediering

En av de mest grundläggande faktorerna i det sociokulturella perspektivet är mediering. (Säljö, 2005) Vygotskij betonade den centrala roll som kulturellt skapade artefakter har i att organisera det mänskliga tänkandet och utveckling. (Anh & Marginson, 2013) Vidare menade han att vi människor använder oss av olika verktyg för att underlätta vår vardag. Han menade att det fanns två olika typer av medierande redskap; fysisk och psykologisk. De fysiska redskapen kallade han för artefakter, det vill säga saker som är skapad av människan själv. Några exempel på detta är när vi ska slå i en spik underlättar det att använda en hammare eller (Säljö, 2005) när vi



knyter en näsduk som en påminnelse om att vi behöver komma ihåg något (Anh & Marginson, 2013). De psykologiska redskapen menade han handlade om saker som alfabetet, formler och klassifikationer. (Säljö, 2005)

3.2.2 Proximalzonsteori

Det karaktäristiska för proximalzonsteorin är att Vygotskij yrkade starkt på att det handlade om skillnaderna i ett barns nuvarande nivå av kognitivförmåga för att kunna lösa problem på egen hand och den som är understödd av en kunnig person som ger stöd i problemlösningen så att personen kan nå nästa nivå i sin kognitiva utveckling. Det är även fundamentalt grundat i att ett barn tar in information i två olika nivåer, det sociala planet och det psykologiska planet, vilket innebär att barn har olika förutsättningar beroende på vilken miljö barnet växte upp i. Det är därför inte helt enkelt att göra likadant för alla eftersom alla individer är unika. Ett exempel som Vygotskij använder som stöd i detta är att två sjuåringar som ligger på samma nivå av självständighet kan kunskapsnivåerna ändå skiljas åt när en vuxen hjälper till att lösa problem (Piaget et.al, 1996).

I detta fall kan, i teorin, brädspel fungera som den bildade i kunnige-lärande relationen om spelet är utformat på ett sätt som kan ge ett adekvat understöd. På så sätt kan brädspel hjälpa elever att lyfta sig ur sin egen proximala zon för att kunna lösa ett nytt problem. I annat fall kan en lärare utnyttja ett brädspel som en artefakt för att hjälpa eleverna att lösa ett problem eller för att vinna ny kunskap som kan härleda dem till att kunna lösa nya problem på egen hand. Detta påvisar Vygotskij & Hydén (1981) i koppling till leken och dess roll i ett barns utveckling.

3.2.3 Scaffolding

Något annat som är väldigt bra att utnyttja i dessa sammanhang är den sociokulturella metaforen *scaffolding*, eller på svenska byggnadsställning. Detta bygger på premissen att läraren kan mer än eleven. Då kan läraren bygga en ställning varpå eleverna kan, i en högst figurativ benämning, klättra upp för att kunna nå nya höjder eller ett mer abstrakt avseende i sitt lärande. Det måste dock finnas en tydlig relation mellan parterna där den lärande är



underförstådd med att den kunnige är bättre lärd än den egna individen. Utöver det måste den kunnige förstå vilka möjligheter som den lärande har i förhållande till vilka kunskaper som individen kan ta till sig. Även ett tydligt mål måste definieras innan scaffolding kan fungera som ett aktivt pedagogiskt arbetssätt. Ett exempel på hur det här kan användas är när en lärare läser en saga för småbarn. Då ger hen mycket stöd i interaktionen mellan dem för att hjälpa eleverna att bli delaktiga i aktiviteten, och ger senare mindre stöd efterhand ju fler sagor hen läser med premisen att eleverna själva tar initiativet att bli delaktig (Dixon-Krauss, 1996). På samma sätt kan vi hjälpa eleverna att ta sig an svårare brädspel där vi ger mycket stöd i början men sedan genom appropriering, som innebär att den lärande tar till sig information från den kunnige, (Lundgren & Säljö, 2014) låta eleverna föra spelet vidare. Detta ger, i teorin, upphov till att eleverna kan ta sig an ett ännu lite svårare spel. Med det är bollen i rullning och elevernas potentiella utveckling kan fortsätta så länge de finner brädspel intressant.

4. Metod

Jag anser att en kvalitativ forskningsansats, som innebär att den data som samlas in är känslor, omdömen etcetera som inte går att statistiskt beräkna (Ahrne & Svensson, 2015), är den som är adekvat till mitt syfte och då kommer att använda mig av intervjuer. Intervjuformen kommer att vara semistrukturerad då jag kommer använda mig av fasta frågor med en flexibilitet som möjliggör att ordningen inte nödvändigtvis behöver vara låst. Dessutom möjliggör frågorna för respondenten att ge utförliga svar och en möjlighet till att utveckla sina tankar och idéer (Denscombe, 2018). Respondent definieras i Idar Magne Holme & Bernt Krohn Solvang (1997 ss. 101–104) som en person som är delaktig “i den företeelse vi studerar”. Frågorna till intervjun kommer att sakna ett rätt eller felaktigt svar. Frågorna syftar till att få fram den egna åsikten i ämnet och ska därför ifrån hållas riktade frågor så mycket som möjligt. Intervjuerna med lärarna kommer att hållas enskilt då jag inte vill att lärarnas åsikter ska färgas av någon annan än just dem själva (a.a.).

4.1 Urval

Mitt urval baserades på en maillista som jag fick ut från den berörda kommun som jag tänkt genomföra mina intervjuer i. Jag mejlade ut till alla jag fått ihop och skickade med mitt



samtyckesbrev med information om studien. Av de sexton mejl jag skickade ut fick jag svar från två som var intresserade av att ställa upp på en intervju. Väl ute på min första intervju lyckades jag även få till en intervju med ytterligare en respondent. Jag skickade ytterligare ett mejl som påminnelse till de som inte svarat utan att få något gehör. Vid den här punkten tog jag fram min lilla bank av mailadresser fritidshemslärare som jag kommit i kontakt med i andra situationer tidigare. Detta genererade i tre ytterligare intervjuer vilket gjorde att jag nådde mitt minimikrav för antal deltagare, nämligen sex. Detta utgjorde mitt urval till studien vilket landade i sex utbildade fritidshemslärare med lite olika bakgrunder och förutsättningar som utgjorde en intressant variation av människor som kunde bidra med olika erfarenheter.

4.2 Genomförande

Vid varje intervjutillfälle tog jag med mig ett utskrivet exemplar av mitt samtyckesbrev. Detta fick respondenterna läsa igenom ytterligare om så behövdes samt skriva under för att ge sitt samtycke om deltagande i studien. Informationsdelen med mina kontaktuppgifter fick respondenterna behålla för att de ska kunna kontakta mig vid eventuellt avbrytande av deltagande i studien. Efter det plockade jag fram min ljudinspelare och placerade den mellan mig själv och respondenten. Innan jag startade inspelningen frågade jag respondenten om det fanns frågor som jag kunde svara på innan vi började. Jag började intervjun med att be respondenten att uppge några av sina personuppgifter. Här var jag tydlig med att det endast var för mitt eget bruk och inga personuppgifter skulle användas i själva studien. Efter det påbörjade jag att ställa frågorna som tillhörde studien. Efter att respondenten svarat på alla frågor gav jag möjligheten till ett fritt utrymme att få tillägga något övrigt på området som vi inte redan diskuterat. Detta för att komma ifrån det strukturella och skapa en möjlighet för respondenten att komma med egna tankar kring brädspel generellt eller kring elevernas intressen som redskap för kunskapsbildning.



4.3 Etik

Här presenterar jag hur jag har förhållit mig till de riktlinjer som vetenskapsrådet har lagt ut om *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*.

(Vetenskapsrådet, 2002) Detta innefattar fyra olika områden; Informationskravet, Samtyckeskravet, Konfidentialitetskravet samt Nyttjandekravet.

4.3.1 Informationskravet

Jag har i mitt samtyckesbrev förmedlat information om min studie samt hur respondenternas medverkan kommer att användas i studien. Det är även tydligt skrivet att respondenten när som helst har rätten att dra sig ur sitt deltagande i studien. Mina kontaktuppgifter samt anknytning till institution har tydligt förmedlats i den informationsdel som respondenterna har fått behålla efter avslutad intervju.

4.3.2 Samtyckeskravet

Varje intervju har föregåtts med att jag har skickat ut ett samtyckesbrev med tillhörande information, detta för att respondenten ska kunna ta del av studiens grundläggande syfte samt hens rättigheter i samband med intervjun och efter intervjun, innan jag har fått ett svar om vilja att delta. Som tidigare sagt har jag vid varje intervjutillfälle haft ett samtyckesbrev med mig där respondenten har fått ge sitt samtycke till deltagande i studien.

4.3.3 Konfidentialitetskravet

Informationen i det samtyckesbrev som jag har skickat ut har varit tydlig med att jag följer alla riktlinjer som faller under GDPR samt övriga riktlinjer från HKR gällande hantering av personuppgifter. Jag har i min studie fabulerat namnen på alla respondenter så att inga svar ska kunna härledas till en enskild individ. Dessutom har alla namn på platser och avdelningar fabulerats för att ytterligare försvåra en identifikation av den enskilde respondenten.



4.3.4 Nyttjandekravet

Vid godkännande av studien från examinerande lärare kommer all data att raderas som finns i anslutning till denna studie. Detta för att säkerställa att varken jag eller någon annan har möjlighet att komma åt informationen eller att jag själv kan sälja eller på annat sätt utnyttja den för egen vinning. Detta inkluderar alla inspelningar, transkriberingar men även alla mejl som jag har skickat ut i samband med studien.

5. Resultat

I den här delen av arbetet presenterar jag resultaten av intervjuerna som genomförts som en del av denna studien. Jag har här valt att dela upp resultatet efter mina två forskningsfrågor som jag utgick ifrån från början med studien.

5.1 Hur ser fritidshemslärare på att ta in elevernas intressen, med fokus på brädspel, och göra de till ett redskap för kunskapsbildning?

Något som är väldigt genomgående för alla respondenter är åsikten om att elevintresset är centralt för fritidshemmets uppbyggnad. Utan den tappar fritidshemmet sin funktion och nytta. Många påvisar även problematiken med att nå fram till eleverna om deras intressen inte har ett inflytande i verksamheten.

Ja men det är ju jätteviktigt. Det är ju intresset du kommer längst med ju. Det är ju där du väcker. Och det är ju där vi ska va. Och fånga dem. Det är ju det som är en av våra riktlinjer som fritidspedagoger. Eller som pedagoger överhuvudtaget, kan jag ju anse. - Alice

Det fanns även tankar om att elevernas intressen är det viktigaste för ett fungerande fritidshem. Respondenten menade då på att eleverna annars inte lyssnar på vad lärarna säger och att intresset då blir ett verktyg för att få deras uppmärksamhet. Det är då viktigt att vara insatt och



påläst om vad den senaste flugan eller modet är bland eleverna för att kunna anpassa och för att kunna få fritidshemmet att hänga med i utvecklingen i takt med att elevernas vardag förändras.

Jag tycker att det är nästan ett måste idag för att du ska få elever att vara intresserade och lyssna på saker och ting. Särskilt på fritidshemmet så tycker jag att det är viktigt att man tar in det som eleverna håller på i det verkliga livet. När Pokemon Go blev stort till exempel så plockade man fram liksom rit- och färgläggningsskildrar och pärlbrickor och så vidare med utgångspunkt från det. Så att det gäller att hela tiden hålla sig uppdaterad på vad som funkar nu och vad som är stort. - William

Alla fritidshem utgår från eleverna vid planeringen av aktiviteter och utformningen av dagen. Det lyftes en del tankar kring att det ibland kan ersättas av egna intressen, från pedagogernas håll. Detta ansågs dock som ett nödvändigt ont då eleverna ska få ut så mycket som möjligt av sin tid på fritids så behöver det finnas lärare med adekvata kunskaper om aktiviteten. Exemplet som togs upp är att låta de som har intresse för brädspel hålla i brädspelen och de som är duktiga på pyssel tar hand om den delen. Detta gjorde ofta att de bestämda aktiviteterna baserades på lärarnas förutsättningar snarare än elevernas intressen.

Det är väldigt lätt att man går på pedagogens intresse, till en början, och sen göra en aktivitet utav det liksom, vad jag är intresserad av /.../ går ut i verksamheten. Men /.../ vi försöker ligga någonstans mittemellan liksom, som nästan som en hybrid. - Elias

Något annat som blev tydligt är att exempel på kunskapsbildningen kommer in i specifika situationer, till exempel över brädspelen. Där lyfter respondenterna fram de pedagogiska fördelar som just brädspel har för inlärning. Bland annat matematik, språk, naturorienterade ämnen, teknik och idrott lyfts fram som exempel på ämnen där brädspel kan bidra. Även utanför skolämnen kommer brädspelens bidragande möjligheter på tal. Exempelvis föreslås brädspel kunna assistera i det sociala samspelet och skolans värdegrundsbete. Med dessa observationer kan man tydligt se brädspelens plats som tillägg i samspelet mellan skolans teoretiska värld och elevernas praktiska fritid.

5.2 Hur används brädspelen idag på fritidshemmet och för vilket syfte?

Just brädspel har fått ett väldigt stort utrymme enligt respondenterna. Insikten i vad brädspel kan bidra med har öppnat upp ögonen för många. En av respondenterna nämner till exempel att



om vi kollar i kapitel 4 i läroplanen kan mycket av de riktlinjerna vi har på oss kopplas ihop med brädspel. Det finns alltså åsikter bland respondenterna som säger att det finns stor vinning med att ha brädspel som en faktisk aktivitet på fritidshemmet då vi faktiskt uppfyller stora delar av kraven från kapitel 4. Det blir ett väldigt bra komplement till skolgången generellt och många saker blir satta i ett praktiskt ljus enligt en del svar som jag fick ut av mina respondenter. Så brädspel har gått ifrån att vara mer av ett tidsfördriv eller en familjeaktivitet till att användas för mycket högre ändamål.

Om man tittar på eh... läroplanen och kapitel 4, så finns det många... Många eh... Många mål som man lätt uppfyller eh... i brädspels... eh... Oaktiviteten. Men det tar lite tid att lära sig spelet. Å ha läroplanen i ryggen innan man kan para ihop dem. Men när man skriver sin pedagogiska planering att "oj, det får med mycket från vårt kapitel 4 i läroplanen - Liam

Det vanligaste svaret jag fick ut av intervjuerna var att brädspelen oftast står tillgängliga så att eleverna kan plocka fram ett spel själva när de vill och är ofta en spontan och icke styrd aktivitet. Dock fanns det fall där det var mer uppstyrda aktiviteter med brädspel som utgångspunkt. Det var allt ifrån specifika speldagar till dagar som var uppdelade i olika aktiviteter där brädspel förekom. I det senare fallet lyfts det fram att läraren ofta har ett specifikt spel som eleverna ska lära sig just den dagen, då får alla prova på samma spel.

Sen så har vi då varje tisdag då olika grupper, eh där en av grupperna är just brädspel som jag håller i. Eeh... å till en början har det var't; dom får spela vad dom vill och det har inte var't så mycket barn och det är väldigt små grupper. Eh... Sen har vi mer att vi har gått in detaljerat; nu ska vi köra Othello. Och så går jag visar jag då, kanske med en elev som redan vet det och så så har fyra andra som inte vet det så får de titta på och sen så får de gå ut och testa, och det gör inget att de gör fel. Utan de eh... De testar sig fram och så kommer rättar jag de och så får man alla får möta varandra och så. - Elias

Vid några fall tar fritidshemmet det ett steg längre. Där läggs det vikt på att lära ut ett nytt spel till en selektiv skara med elever som sedan tar åt sig att lära de andra eleverna. Detta gör att nivån på brädspellet tas ner till en relevant nivå för eleverna. Anledningen till att lära eleverna under handleda sessioner är för att de ska lära sig de faktiska reglerna.

Men i det stora hela används det som ett komplement till skolundervisningen där mycket tydliggörs i spelet. Till exempel att räkna, läsa, förstå samband och problemlösning lyfts fram



som stora anledningar till att de är så aktiva och intresserade av att använda brädspel på fritidshemmet.

Använder mycket spel för att träna matte, träna analysförmåga /.../ tänka abstrakt /.../ Våldigt mycket saker inom matematiken som du kan träna praktiskt genom att spela spel. - William

Det uppdagades även att elever som annars skulle anses för unga för vissa spel, även de kan ta del av de mer avancerade spelen med adekvat hjälp från en pedagog. Med detta kan antagandet göras att elever i tidig ålder kan introduceras till tyngre spel som kräver större kognitiv förmåga och därigenom öppnas dörrar till kunskap som annars skulle introduceras först mycket senare i skolgången.



Bara såna simpla spel som fia med knuff. Där är ju liksom bara att du titta på en tärning, räknar steg, fundera över "ska jag flytta den här gubben eller ska jag flytta den här gubben?" Och det är ju liksom de mest basic spelen /.../ fyra-i-rad, samma sak. Att /.../ tänka ett par steg framåt. /.../ Och det är ju en av de viktigaste förmågorna i problemlösning att kunna se saker i flera steg. /.../ Fördelen med spel är att du kan göra det med elever från en väldigt ung ålder. Man kan spela väldigt avancerade spel med elever som är 6 år, 7 år, 8 år, bara man som vuxen är med och hjälper till och träna på de här strategi- och taktik tänken. - William

Det blir även tydligt i intervjuerna att det finns ett stort intresse för brädspelen och det önskas på många ställen att få in fler och mer olika spel för att få till en större variation och en bättre möjlighet att utveckla eleverna. Alla ser positivt på det och ser vinningen i det oavsett om det är kunskap i form av praktiskt tänkande eller om det är mer träning för sociala interaktioner. Något annat som lyfts är att eleverna hamnar på samma nivå när intresset väcks för brädspelen. Det skapas även nya kompisband som utgör en mer varierad tillvaro på fritidshemmet.

Nya kompisrelationer uppstår också ofta med spelet som ingång /.../. Nån kan spelet, dom leker inte så mycket, dom hittar en gemensam /.../ grej å starta sin kontaktsökande och därifrån så blir det ofta bra kompisrelationer. - Liam

Skillnaderna som lyfts mellan elever som ofta spelar spel och elever som spelar mer sällan eller inte alls är få. Men det som pekats på mest är elevernas koncentrations- och turtagningsförmåga och tålmodet. Även här lyfts kommunikationen som en stor skiljaktighet.

Bara koncentrationen, turtagningen, språket är jätteviktigt. - Alice

6. Analys

Det sociokulturella perspektivet lägger stor vikt vid den kunnige-lärande relationen i barnens utveckling. Den tendensen blir väldigt tydlig i många av svaren där lärare ofta är med för att instruera eleverna kring regler. Här återger den kunnige information till den lärande om vissa förhållningssätt som krävs av deltagarna i spelet. Något som även blir tydligt är att eleverna ofta själva tar på sig det uppdraget när de är tillräckligt insatta i reglerna kring spelet. Då verkar eleven som den kunnige och en annan elev blir då den lärande. Detta kan ses som en form av appropriering då eleven tar till sig informationen och kan återge den senare vilket för spelet vidare och gör det möjligt för fler elever att delta i spelet. I vissa avseenden kan det till och med anses att brädspelen fungerar som en sekundär kunnig. Där brädspelen innehåller kunskaper som



är nyttiga för eleverna. Till exempel kan vissa brädspel låta eleverna träna praktiska kunskaper som matematik och språk. I det avseendet blir det ett indirekt lärande för eleverna. Då kan vi se det som att den kunnige har återgett information till en lärande i form av praktisk kunskap.

En del av respondenterna ger även perceptionen av att brädspel kan fungera som en sorts scaffolding metod där brädspel kräver olika mycket av spelaren i en kognitiv benämning. Det kan därmed tolkas att ett enklare brädspel kan ge upphov till att eleven kan ta sig an ett svårare spel nästa gång. Vilket definitivt korrelerar till det sociokulturella perspektivet kring att lyfta eleverna ur den närmaste proximala utvecklingszonen, för att de ska kunna nå nästa nivå av kognitiv förmåga, med hjälp av scaffolding. Då kan man se det som att varje steg i ställningen är ett spel där de enklare spelen som Fia-med-knuff, ett spel som går ut på att ta sig runt ett bräde med alla sina pjäser med hjälp av en tärning, och fyra-i-rad, som går ut på att lägga cylinderformade objekt i en enhällig rad av fyra antingen i ett horisontellt, vertikalt eller diagonalt mönster, är det mest grundläggande i ställningen. Nästa steg kan då vara Ticket to Ride, ett tågspel där du ska lägga räls genom USA och får poäng på olika sätt, som ger ytterligare en nivå av strategitänk. Nästa steg efter det kan vara Pandemic som ger ytterligare en nivå som kräver ännu mer kognitiv förmåga. Den ställningen kan fortsätta rätt högt och kan anpassas efter gruppen. Men det är ett tydligt exempel på hur scaffolding och brädspel går hand i hand och därav även Vygotskij i viss mening.

Något annat som lyfts som en positiv aspekt kring brädspel är de sociala interaktionerna som sker över brädspelen. Alla respondenter återger att sociala förmågor tränas över brädspelen, vilket även Vygotskij pekar på som en viktig del i leken. Likt leken kan alltså en elev lyftas upp av en annan elev genom diskussion eller samtalet som sker över brädspelen. Dessutom delar eleverna med sig av erfarenheter och uppfattningar som kan skapa nya idéer hos en annan elev. Vilket direkt gör det möjligt att i diskussionen lyfta eleverna ur deras proximala utvecklingszon, detta för att möjliggöra ytterligare en nivå av kognitiv utveckling och problemlösningsförmåga.

Något som dock inte får lika stort genomslag i intervjuerna är de kognitiva utvecklingsteorierna. I teorin bör brädspel kunna lyfta elever ur sina utvecklingsstadier. En respondent belyser att brädspel tränar på bland annat det abstrakta tänkandet, men att det i slutändan inte ger någon märkbar skillnad. Den starkaste belysningen kring det kognitiva kommer i att eleverna har



möjlighet att assimilera ny kunskap till både befintliga scheman men även nya. I intervjuerna lyfter en av respondenterna vikten av att diskutera spel som har specifika teman. Detta kan handla om samhällseliga företeelser som eleverna behöver kunna. Vid dessa tillfällen kan eleven assimilera kunskap om till exempel vaccinering och belysa de positiva och negativa aspekterna. Eleverna får då tillgång till information som de nödvändigtvis inte redan har. Vilket får eleven att utvecklas.



7. Diskussion

Bland de svaren jag fått ut av intervjuerna kan vi se en tydlig koppling till det som Harvard Maare (2015) tog upp i sin avhandling. Att eleverna kan lära sig grunderna till det mesta i skolan, då framförallt inom matematiken. Någon respondent tog upp exemplet att eleverna behöver kunna räkna i till exempel monopol för att pengar distributionen ska bli rättvis och inte en enskild spelare av misstag får ett ekonomiskt övertag. Vilket vi kan härleda är samma slutsats som Siegler och Ramanis (2009) kom fram till i att eleverna inte bara lär sig matematik får en förståelse för den när de spelar brädspel. Eleverna får genom spelet och lärarens handledning veta varför det är viktigt att det inte blir ojämnt och i det kan eleven skapa sig en förståelse om hur matematik fungerar och varför vi har den. Även om monopol inte är exemplet som Harvard Maare (2015) fick så handlar båda spelen ändå om pengar eller en form av ekonomi i spelet.

Att lära ut ett tyngre spel i delar hjälper eleverna att få en förståelse för konceptet och på så sätt kan vi lyfta eleverna ur kunskapshål och in i kognitivt komplexa handlingar, även om det bara är ett tunt lager så ger vi i teorin ändå upphov till en start på något större. Ett av de stora problemen med brädspel som till exempel monopol är att det kräver en stor investering av tid. Här har fritidshemmet en möjlighet att vara en viktig roll i elevernas fortsatta utveckling. Kan fritidshemmet få tid till att jobba med detta, antingen under förmiddagen som en aktivitet eller på eftermiddagen under förutsättning att resurser räcker till, får eleverna en gyllene möjlighet att lyfta sig rent kognitivt.



7.1 Metoddiskussion

Något jag fick insikt om under intervjuerna är att de enda som tackade ja till att delta i studien var personer som på något sätt är insatta i ämnet. Jag tror att det faktum att jag nämnde att fokuset låg på brädspel blev ett avskräckande scenario hos de som inte är lika väl insatta i ämnet. Där har jag dragit lärdom att kanske vara lite mer återhållsam med vilken information jag ger och hur jag ger den. I min kontakt hade jag även där kunnat vara tydlig med vad för typ av respondenter jag sökte efter.

Något annat jag hade önskat är att hitta ett bättre sätt att ta kontakt med tilltänkta respondenter. I detta fallet fick jag ut en lista med mailadresser och förlitade mig på dem. Det gjorde att jag kom till ett skede där jag behövde fiska efter personliga kontakter, vilket gjorde att jag gick ifrån mitt upplägg kring slumpmässigt utvalda respondenter. Men utöver det anser jag att jag har hållit mig till min tilltänkta metod och hållit mig till de etiska ställningstagandena jag valde.

7.2 Utvecklingsområden och fortsättningsarbeten för studien och ämnet

Om det är något jag saknar mest i denna studien så är det elevernas perspektiv. Men på grund av den korta tiden jag hade till mitt förfogande, fick jag dessvärre skala ner arbetet en aning. Det föranledde att jag fick lyfta ut barnperspektivet. Där hade jag velat veta vad eleverna tycker om brädspel och om att lärare är med och spelar. Kanske en generell diskussion kring brädspel där eleverna fritt får diskutera i en grupp om vad de tycker är bra eller dåligt med brädspel i relation till fritidshemmets aktiviteter. Något jag också hade önskat är att se i ett större geografiskt perspektiv samt att få till fler intervjuer med kvinnliga fritidshemslärare.

Det finns även utrymme för att undersöka ur ett historiskt perspektiv. En av respondenterna angav att det spelades mycket mer brädspel förr än vad vi gör nu. Att undersöka anledningen till detta och göra en fenomenologisk studie eller en diskursanalys kring brädspel hade också varit intressant.

Det finns många sätt att lyfta denna studien vidare och vidga förståelsen kring brädspel.



7.3 Avslutande ord

Om det är något jag tar med mig från intervjun så är det följande svar jag fick på frågan om att övriga tillägg som jag tyckte lät otroligt viktigt;

En fritidselev blir aldrig färdigutbildad. /.../ Det stora målet, det övergripande målet, som vi jobbar efter är att de ska kunna skapa sin egna meningsfulla fritid efter att dom har slutat här. Och det är ett stort steg att ta när man själv kan skapa leken, skapa aktiviteten, skapa reglerna runt den /.../ se till så att alla följer dom regler som dom skapat och sen genomföra den. Men också att ibland behöver den utvecklas, regler behöver läggas till och ta bort för att förtydliga för andra elever som vill delta i aktiviteten och leken. - Liam

Den insikten jag har fått är att det inte behöver ta stopp där med leken. Vi har även andra aspekter vi kan lägga till som kan anspela på elevernas intressen, nämligen att göra sitt eget mellanmål. Att låta eleverna baka eller på annat sätt göra sin egen måltid möjliggör att eleven kan bli en självständig individ och inte alltid förlita sig på en vuxen i hemmet. Det är ett stort steg att ta som barn och mot att gå över till tonåren efter fritidstiden och får förutsättningarna att skapa sin egen meningsfulla fritid.



Referenslista

- Ahrne, G. & Svensson, P. 2015, *Handbok i kvalitativa metoder*, 2., [utök. och aktualiserade] uppl. edn, Liber, Stockholm.
- Anh, D.T.K. & Marginson, S. 2013, "Global learning through the lens of Vygotskian sociocultural theory", *Critical Studies in Education*, vol. 54, no. 2, pp. 143-159.
- Beard, R.M. 1970, *Piagets utvecklingspsykologi: en översikt*, Wahlström & Widstrand, Stockholm.
- Boardgamegeek u.å., *Afrikan tähti*, <https://boardgamegeek.com/boardgame/5130/afrikan-tahti> [Hämtat 2019-02-13]
- Denscombe, M. 2018, *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*, Fjärde upplagan edn, Studentlitteratur, Lund.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. 2011, "From game design elements to gamefulness: defining "gamification"", *ACM*, , pp. 9.
- Dixon-Krauss, L. 1996, *Vygotsky in the classroom: mediated literacy instruction and assessment*, Longman, London; White Plains, N.Y.;
- Gibson, V. & Douglas, M. 2013, "Criticality: The experience of developing an interactive educational tool based on board games", *Nurse Education Today*, vol. 33, no. 12, pp. 1612-1616
- Gooch, D., Vasalou, A., Benton, L. & Khaled, R. 2016, "Using Gamification to Motivate Students with Dyslexia", *ACM*, , s.969-978.
- Harvard Maare, Å., Faculty of Culture and Society & Malmö University 2015, *Designing for Peer Learning : Mathematics, Games, and Peer Groups in Leisure-time Centers*.
- Holme, I.M., Solvang, B.K. & Nilsson, B. 1997, *Forskningsmetodik: om kvalitativa och kvantitativa metoder*, 2., [rev. och utök.] uppl. edn, Studentlitteratur, Lund.
- Lundgren, U.P., Säljö, R. & Liberg, C. 2014, *Lärande, skola, bildning: grundbok för lärare*, 3., [rev. och uppdaterade] utg. edn, Natur & kultur, Stockholm.
- Nationalencyklopedin (u.å.), *brädspel*. Tillgänglig: Nationalencyklopedin [2019-02-07]
- Piaget, J., Vygotskij, L.S., Vonèche, J. & Tryphon, A. 1996, *Piaget-Vygotsky: the social genesis of thought*, Psychology Press, Hove.
- Siegler, R.S. & Ramani, G.B. 2009, "Playing Linear Number Board Games-But Not Circular Ones-Improves Low-Income Preschoolers' Numerical Understanding", *Journal of Educational Psychology*, vol. 101, no. 3, s.545-560.



Sverige. Skolverket 2018, *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011: reviderad 2018*, Skolverket, Stockholm.

Säljö, R. (2005). L.S. Vygotskij- forskare, pedagog och visionär. I A. Forsell (Red.), *Boken om pedagogerna* (s. 109–132). Stockholm: Liber.

Vetenskapsrådet 2002, *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*, Vetenskapsrådet, Stockholm.

Vygotskij, L.S. & Hydén, L. 1981, *Psykologi och dialektik: en antologi*, Norstedt, Stockholm.

Wertsch, J.V. 1985, *Vygotsky and the social formation of mind*, Harvard U.P, Cambridge, Mass.

Williams, P. 2006, *När barn lär av varandra: samlärande i praktiken*, 1. uppl. edn, Liber, Stockholm.



Bilagor

Bilaga A - Samtyckesbrev

Sid 1/2

Information om en studie som handlar om elevintresse som pedagogiskt redskap med Samtyckesbrev

Detta är en förfrågan om ert deltagande i en intervjustudie om hur fritidshemslärare ser på nyttjandet av elevernas intressen, med fokus på brädspel, i syfte att bilda kunskap. Jag vill uppmärksamma er på att allt deltagande är frivilligt och ni har rätt att avbryta deltagande när som helst. Studien genomförs som del av mitt självständiga arbete (examensarbete) och kommer att publiceras i en examensuppsats. Jag läser till grundlärare med inriktning mot arbete i fritidshem och är inne på sista terminen vid Höskolan Kristianstad.

Jag vill genomföra intervju med ljudupptagning för att underlätta analysen av den data som samlas in under intervjun.

Studien kommer att registreras på Höskolan Kristianstad i enlighet med lagen om hantering av personuppgifter (GDPR). Materialet förvaras på säkert sätt så ingen obehörig kommer åt det.

Jag önskar besked om ert samtycke och ni är välkomna med frågor eller om ni har funderingar på mail.

Namn Student: Joakim Håkansson, joakim.hakansson0204@stud.hkr.se

Handledare på Höskolan Kristianstad, Helén Persson, helen.persson@hkr.se

X-----

Sid 2/2

Samtycke till deltagande i denna studien om elevintresse som pedagogiskt redskap



- JA, jag har läst informationen och samtycker till att delta i studien.

- JA, jag samtycker till att ljudupptagning sker i samband med insamlingen av datan till studien.

.....

Underskrift

.....

Namnförtydligande

Datum.....



Bilaga B - Intervjufrågor

Presentera informanten (Tydligt förklara att detta endast är till för mig för att hålla reda på vilken respondent/informant som är vilken)

- Namn? Yrkesfattning? Utbildning?

Frågor till studien

Allmänt;

- Hur ser ni på att använda elevernas intressen som ett verktyg för inläring?
- Hur använder ni elevernas intressen i de styrda aktiviteterna på fritidshemmet?
- Finns det någon pedagogisk planering kring aktiviteter som anspelar på elevernas intressen på fritidshemmet?
 - Varför/Varför inte?

Brädspel;

- Hur ser ni på att använda brädspel som ett verktyg för inläring?
- Hur använder ni brädspel idag på fritidshemmet?
- Finns det någon pedagogisk planering kring brädspel som aktivitet på fritidshemmet?
 - Varför/Varför inte?



- När det spelas brädspel, hur ser deltagandet ut?
 - Är det elever mot elever?
 - Finns det något tillfälle där lärare är med och spelar?
 - Varför / Varför inte?
 - När läraren är med och spelar, vem är det som bestämmer reglerna?
- Vilka kopplingar ser ni mellan studieämnena i skolan och brädspel?
 - Ser ni några skillnader på elever som spelar spel mot för de som inte gör det?
 - Hur ser det ut med fantasiförmåga, åldersmognad och liknande om vi hänvisar till föregående fråga?
- Har ni något övrigt att tillägga på ämnet?