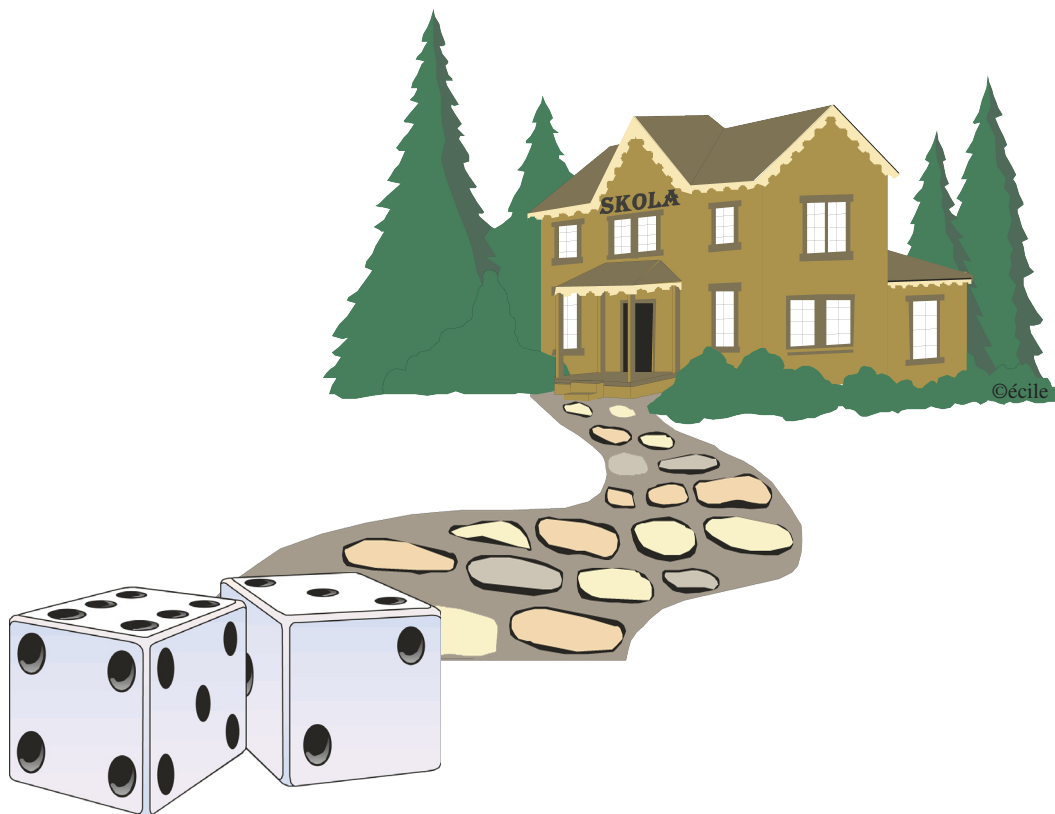


MALMÖ HÖGSKOLA
Läraryrket
Skolutveckling och ledarskap

Examensarbete
10 poäng

Är spel en väg mot en roligare skola?

Games to school?



Cécile Tartar

Läraryrket 60 poäng
Höstterminen 2004

Handledare: Björn Sundmark
Examinator: Marie Leijon

Sammanfattning

Denna uppsats handlar om hur jag analyserar ett spel i litteraturhistoria som jag själv skapat och använt som undervisningsmetod i två klasser som läser svenska B på gymnasiet, speltillfällena utvärderades av eleverna. Metoden som användes var en så kallad klassrumsundersökning med användning av spelet och utvärderingen av speltillfällena.

Syftet med min studie var att undersöka om spel är ett sätt att göra svenskundervisningen roligare så att ett ämne som upplevs ganska tråkig av många elever kan framställas på ett mer tilltalande sätt och om spel har en påverkan på elevernas lärande.

Studieresultatet är att mitt spel har fungerat bra med en klass som var en blandad klass med både killar och tjejer, men det har fungerat mindre bra i den andra klassen med bara killar.

Min slutsats är att spel kan fungera som undervisningsmetod.

Sökord

kunskap, litteraturhistoria, spel, svenska, undervisningsförsök, undervisningsmetod, utbildning.

Förord

Spelet jag har skapat och som av alla i min omgivning har upplevts som väldigt intressant hade inte varit möjligt att tillverka utan mina föräldrar. De förstår inte svenska eftersom de inte bor i Sverige, men jag vill i det här förordet tacka dem för att ha gjort det möjligt för mig att trycka detta spel som jag hade skapat i digital form. Jag vill också tacka alla elever som har spelat och ärligt utvärderat mitt spel.

Här måste jag dock också säga att spelet olyckligtvis inte användes såsom jag hade tänkt mig att det skulle användas på grund av vissa omständigheter som jag inte kunde rå över. Klassen jag skulle ha till mitt förfogande under hela höstterminens vft (klassen kommer att kallas klass 1 i uppsatsen) blev inte tillgänglig som det hade planerats under vårterminen, vilket innebar att jag skulle ha använt mitt spel på ett annat sätt än vad som gjordes. Tanken var att jag skulle haft 8 timmars undervisning med den klassen och att jag på det viset kunde få eleverna att spela spelet som en introduktion till en litterär epok, detta skulle ha följts med ”vanlig” undervisning med textläsning, grupparbete osv. och att klassen till sist skulle ha spelat spelet som en repetition på det vi hade gått igenom. Det fanns tyvärr inte någon annan klass som kunde ersätta det jag förlorade.

På grund av dessa omständigheter fick jag ändra mina planer och jag till sist fick ett planerat speltillfälle med klass 1 och ett med den andra klassen som jag hade. I den andra klassen (klass 2) som spelade mitt spel hade jag inte heller tillräckligt många timmar för att spelet skulle användas som det var tänkt, men i klass 2 hade jag ändå bara planerat att de skulle spela en gång så att jag skulle se deras reaktioner för att ta reda på om det gick att använda spelet i en sådan klass.

Spelet användes tyvärr aldrig som introduktion eller som repetition, utan bara som ett undervisningsförsök, en metod för att försöka ”piffa upp” svenskundervisning lite. Mitt spel blev i alla fall uppskattat i sig och elevernas utvärderingar visar att spel över huvud taget är en bra undervisningsmetod.

Innehållsförteckning

1. Inledning	7
1.1. Spelidén	7
1.2. Litteratur, tidigare forskning	8
1.3. Syfte och problemformulering	10
2. Metod	10
2.1. Klassrumsundersökning	10
2.2. Beskrivning av spelet.....	12
2.2.1. Spelplanen	12
2.2.2. Faktakorten.....	13
2.2.3. Frågekorten	14
2.3. Spelmomentet.....	14
3. Resultat	15
3.1. Dagboksanteckningar.....	15
3.2. Utvärderingar	16
4. Diskussion	18
4.1. Vad är kunskap?.....	18
4.2. Varför spelar/leker man? Spel, en väg mot en roligare skola?	20
4.3. Analys av elevernas spelande och utvärderingar	21
4.4. Avslutning	22
4.5. Vidareutveckling av spelet.....	23
5. Litteraturförteckning	24
Litteratur använd för att skapa spelet.....	24
Bilagor	
Bilaga 1: Spelplanen	26
Bilaga 2: Exempel på faktakort.....	27
Bilaga 3: Exempel på frågekort.....	28
Bilaga 4: Utvärderingsblankett	29

1. Inledning

Jag har alltid tyckt att det ska vara roligt att gå till skolan. Med roligt menar jag att skolan ska motivera sina elever så att de blir engagerade och vill och tycker om att gå till skolan. För om ”elever inte uppfattar skolan som spännande, rolig och meningsfull blir [det] i längden förödande för deras vilja och förmåga att tillägna sig kunskap.” (SOU:1997:121, s.32).

Det är inte omöjligt att göra sin undervisning roligare och motiverande och att få eleverna att känna igen den glädjen de hade när de började skolan när de var små. Ett av många sätt är att spela spel med sina elever.

Jag har länge haft den idén att man kan spela i ett klassrum för att göra en ”vanlig” lektion, som enligt en av mina elever kan bli tråkig, till någonting minnesvärd både kunskapsmässigt och känslomässigt. I mitt projektarbete *Kan spel skapa en bättre och roligare läromiljö?*, skrivet under vårterminen 2004, tog jag upp Ingrid Sandéns hypoteser om att lekarbete som ett specialpedagogiskt arbetssätt

- ”stimulerar barns utveckling
- ökar deras kompetensupplevelse och koncentrationsförmåga
- befrämjar deras förmåga till social kontakt
- ökar deras intresse för skolarbetet” (Sandén 1994, s. 53)

och undrade om det inte också kunde gälla spel som man använder i undervisningen på gymnasienivå.

Efter att ha spelat tre olika typer av spel med tre olika klasser och analyserat tillfällena, upptäckte jag att Sandéns hypoteser fungerade på de spel jag hade spelat i de tre gymnasieklasserna. Min slutsats blev dessutom att om man använder ”spel som både har en positiv inverkan på eleverna då de tycker att det är roligt och har en ämnesinriktning så att det påverkar deras lärande i positiv riktning, kan man skapa en roligare och bättre skolmiljö” (Tartar 2004, s. 6).

1.1. Spelidén

Min idé att skapa ett spel som kunde användas i undervisningen fick jag, då jag under min verksamhetsförlagda tid (vft), under våren 2004 fick en klass från byggprogrammet i svenska B som var måttligt intresserad av litteraturhistoria. Det ingår i kursplanen för svenska B att eleverna ska ”kunna jämföra och se samband mellan litterära texter från olika tider och kulturer samt mellan texter med anknytning till vald studieinriktning”

(Skolverket 2004). Jag ville introducera en litterär epok för dem, men jag önskade göra det på ett sådant sätt att min undervisning skulle bli roligare. Jag skapade till detta syfte ett "memory-spel" om epoken romantiken. Att det var romantiken som litterär tid som valdes för spelet avgjordes av att min handledare arbetar med litteraturhistoria med sina elever på ett kronologiskt sätt. De hade bearbetat upplysningstiden och eftersom romantiken var en reaktion mot upplysningsidéerna kunde jag på detta sätt knyta an till elevernas kunskaper. Memory-spelet kommer att visas i samband med examinationstillfället.

Efter att ha sett att mitt spel fungerade i klassen funderade jag vidare på att göra ett annorlunda spel och skapade därefter under sommaren 2004 mitt spel om litteraturhistoria.

1.2. Litteratur, tidigare forskning

Att använda sig av spel i undervisningen är ingen ny idé. Höstterminen 2001 skrev Kristofer Bengtsson och Anders Fougtsitt examensarbete om ett spel de själva hade skapat och använt i undervisningssyfte (Bengtsson & Fougts 2001). Jag hade aldrig stött på någon uppsats eller bok om användningen av spel i skolan, men visste redan av erfarenhet att man spelar i andraspråkssammanhang med syftet att lära sig ett språk. Det var därför intressant att läsa Bengtssons och Fougts arbete och se att jag för det första inte var den enda att tycka att man kan använda sig av spel i undervisningen, och för det andra att man kan skapa spel som är lärorika. Deras spel användes under historielektioner, vilket visar att man kan spela med ett annat ämne än språk.

Lek som ett specialpedagogiskt arbetssätt har nu använts länge och i en artikel ur "Nordisk tidsskrift för specialpedagogik 2/1984" skriver Kerstin Gildebrand, fil lic i pedagogik att leken har "en central funktion i de flesta barnens liv [---] [vilken] tycks då ha att göra med barnens utveckling, som ju borde vara oerhört aktuell för skolan, eftersom utveckling är en förutsättning för all inläring" (Gildebrand 1984, s. 10), precis som inläring är en förutsättning för utveckling. Att barnet leker innebär att det har tillägnat sig de förutsättningar som behövs för ett abstrakt tänkande eftersom det som upplevs i leken sker på en imaginär nivå i barnets fantasi. Skolan borde vara väl medveten om möjligheterna som leken medför och vad den innebär för utvecklingen, men så verkar inte vara fallet, i alla fall inte i de högre stadierna.

Leken har en stor betydelse för barnen eftersom det innebär att man härmar de vuxna och deras beteende vilket senare blir en förutsättning för att barnet kommer att klara

sig själv. ”Leken ska hjälpa oss att klara oss själva. Liksom skolan. Men ändå frågar inte skolan mycket efter leken!” (Gildebrand 1984, s. 13). I leken, som specialpedagogiskt arbetssätt, visar barnet en stor förmåga till koncentration som inte lockats fram i ett klassrum. En elev som har koncentrationssvårigheter i klassrummet kan i sina lekar tvärtom uppvisa en enorm koncentration. Varför i så fall tycka att ”leka gör man inte i skolan” och i stället använda lekens fördelar i undervisningen?

Utöver det som är skrivet om de effekter som lekarbete har på barns utveckling och lärande, finns det inte så mycket skrivet om spel. Det har varit svårt att hitta litteratur som behandlar det ämnet jag tar upp, för det som finns skrivet om spel eller lek, beskriver själva spelen och lekarna men analyserar inte dem och deras påverkan på lärandet. De enda böcker som jag har hittat som tar upp leken och lärande är skrivna av samma författare Ole Fredrik Lillemyr. Hans forskning riktar sig dock mest mot förskolan. Lillemyr skriver själv att leken har i praktisk pedagogisk verksamhet ”använts mer i förskoleverksamhet än i verksamhet för äldre barn” (Lillemyr 1990, s. 8). I sina böcker *Lek på allvar* och *Lek – upplevelse – lärande i förskola och skola* ger Lillemyr många exempel på barns lekar och han analyserar det pedagogiska i dem. Böckerna i sig är mycket intressanta, men de behandlar inte ämnet jag tar upp, då mitt spel riktas mot gymnasiet eller vuxenutbildning och är tänkt att spelas i en gymnasieklass som läser svenska B.

Här måste förklaras skillnaden mellan lek och spel. För att förklara vad lek är använder jag mig av Lillemyrs bok *Lek på allvar*. Jag har inte hittat någon litteratur som definierar vad spel är, därför kommer jag själv att ge en definition av vad jag anser att spel är.

Lillemyr anger flera karakteristiska drag i barnens lek. Lek är lustbetonat, vilket innebär att den ger glädje till deltagarna. Lek är en aktivitet som barnen frivilligt väljer att delta i. Leken är något som är ”på låtsas”, när de leker befinner sig barnen utanför ”den verkliga världen” (Lillemyr 1990, s. 15). Lek förbereder barnen för vuxenlivet och barnet skapar sin egen ordning, sina egna regler. Vad beträffar de karaktäristiska drag i spel tycker jag att det finns en likhet med leken; spelet är också lustbetonat och är en frivillig aktivitet, eftersom deltagarna i ett spel väljer själva att spela, men ett spel är inte som lek skapat av deltagarna själva, utan deltagarna samlas runt ett redan färdigt spel. Barnen som leker uppfinnar leken själva och ordningen och reglerna i leken kan vara olika från gång till gång medan i spelet är reglerna i förväg bestämda och även om vissa

regler ändras under ett spels gång, finns det alltid grundläggande regler som inte kan modifieras.

Därför kan det som är skrivet om lek inte användas till fullo om mitt spel.

Eftersom jag också var intresserad av att veta om spelet påverkade elevernas lärande och kunskap läste jag Bernt Gustavssons uppsats ”Vad är kunskap?” utgiven av Skolverket 2002. Det står dessutom i läroplanen för de frivilliga skolformerna att man ska diskutera begreppet ”kunskap”. En diskussion om begreppet ska jag föra under punkten Diskussion, Vad är kunskap, därför att jag anser att mitt spel berör olika delar i en definition av vad kunskap kan vara.

1.3. Syfte och problemformulering

Syftet med mitt spel var att undersöka om man kan göra svenskundervisning mer tilltalande för eleverna och om man kan använda spel i undervisningen. Efter att ha kommit fram till att spel leder till utvecklad koncentrationsförmåga hos eleven, befrämjar deras förmåga till social kontakt och hjälper till så att deras intresse för skolarbetet ökar samt stimulerar elevernas utveckling, är den fråga som återstår om spel, om det kan hjälpa till att göra svenskundervisning eller annan undervisning mer meningsfull och roligare ur elevperspektiv och i förlängningen påverka lärandet.

Som jag skrev ovan använder man sig av spel i andraspråkssammanhang i syfte att utveckla språkinläringen, min fråga är varför man inte skulle kunna göra det i ett annat ämne, i detta fall svenska B. Är spel en väg mot en roligare skola? Finns det en risk att blanda in det som eleverna upplever som roligt i en värld som sedan länge av eleverna upplevts tråkig och enformig, så att det roliga själv blir tråkigt sedan? Hur undviker man det? Har spel en påverkan på elevernas lärande?

2. Metod

2.1. Klassrumsundersökning

Metoden jag har använt mig av kallas av Johansson & Svedner (2001) undervisningsförsök. Metoden går ut på att man i ett klassrum genomför ett projekt och utvärderar dess resultat efteråt. Försökspersonerna är inte fullständigt delaktiga i projektets genomförande och upplägning; i mitt fall hade jag redan skapat spelet och bestämt hur det hela skulle genomföras med bestämda regler. Hade man haft en längre tid på sig, hade eleverna kunnat medverka till spelets skapande och tillverkning. Så blev inte fallet, men

eleverna fick utvärdera spelet och speltillfällena, vilket gav mig underlag för hur man skulle kunna förbättra det.

Mitt undervisningsförsök handlade om att spela spelet om litteraturhistoria som jag hade skapat och jag genomförde mitt projekt på följande sätt: spelet spelades under min verksamhets förlagda tid, första gången, den 22 september 2004, i en blandad klass med femton tjejer och åtta killar från barn och fritidsprogrammet i årskurs 3 (klass 1). Eftersom de var så många fick de spela i par; tanken var egentligen att de inte skulle vara så många deltagare samtidigt, men på grund av spelets höga tillverkningskostnad hade jag bara ett exemplar av spelet och dessutom endast ett planerat speltillfälle med den klassen (som förklarats i förordet). Hade jag haft fler timmar till mitt förfogande hade jag kunnat dela klassen i mindre grupper som hade fått spela tillsammans, resultatet hade då kanske varit annorlunda. De flesta tyckte att det var väldigt roligt att spela och när undervisningstimmen var på väg att ta slut, ville eleverna inte avbryta spelet utan önskade fortsätta spela veckan därpå då de hade en lektionstimme till med mig, som egentligen var planerad till annan undervisning. Jag bestämde att eleverna fick spela en gång till, de fick därför komma ihåg vilken pjäs de hade och jag skrev upp var pjäserna befann sig på spelplanen. Nästa speltillfälle, den 29 september 2004, fick eleverna i klass 1 spela en halvtimme och sedan fick de fylla i en utvärderingsblankett (se bilaga 4). Den andra gången klass 1 spelade saknades det fyra tjejer, dessa fyra fick fylla i utvärderingen vid ett annat tillfälle, vilket är viktigt att påpeka då eleverna i klass 1 har spelat två gånger, medan de fyra tjejerna i klass 1 spelade en gång. Jag skilde deras utvärderingar åt med tanke på att de kunde skilja sig från de andra som hade spelat två gånger.

Spelet spelades också, den 4 oktober 2004, i en klass med tretton killar från byggprogrammet i årskurs 3 (klass 2), vilka fick spela endast en gång. De spelade också i par. Eftersom jag hade så lite tid med dem, avbröts spelet efter fyrtiofem minuter. Eleverna fyllde i utvärderingen direkt efter speltillfället.

Eleverna i klass 1 spelade om epoken ”Upplysningen” och eleverna i klass 2 spelade om epoken ”Realism / Naturalism”. Båda klasserna hade av sin lärare fått lite introduktion i epokerna före speltillfället, därför valdes dessa två epoker.

Urvalet av klasserna bestämdes av att dessa två klasser var min handledares klasser och att eleverna redan kände mig då jag hade haft undervisning i klass 1 under höstterminen 2003 och undervisning med klass 2 under vårterminen 2004, men framför allt valdes dessa två klasser därför att de läste svenska B.

Under spelets gång observerade jag elevernas reaktioner, engagemang i eller avståndstagande till spelet genom att titta på eleverna och gå runt i klassen för att få olika synvinklar. Direkt efter speltillfällena skrev jag dessutom, som stöd till mitt minne, dagboksanteckningar om det jag hade sett under spelandets gång och om hur jag hade upplevt elevernas spelande.

När jag utformade frågeformuläret till utvärderingen av speltillfällena ville jag få reda på om eleverna tyckte att spelet var roligt eller inte och om de hade förslag till förbättring. Jag tänkte dessutom på om spelet kunde påverka deras lärande, men jag eftersom jag tänkte att det var omöjligt att mäta deras lärande frågade jag bara dem om de tyckte att de hade lärt sig någonting. Efter speltillfällena och en bit inne i uppsatsen funderade jag på om det inte varit mer intressant att fråga eleverna vad de hade lärt sig. Tyvärr, när jag nu skriver uppsatsen, har jag ingen möjlighet längre att fråga dem. De andra frågorna i utvärderingen utformades för att ta reda på om eleverna hade blivit nyfikna på att veta mer om vad som fanns berättat på korten och om de var positiva till användning av spel i skol- och undervisningssammanhang. Under rubriken resultat kommer jag att behandla elevernas svar på utvärderingen.

2.2. Beskrivning av spelet

2.2.1. Spelplanen

Spelplanen (se bilaga 1)¹ representerar en karta över Europa på vilken det finns ett antal rutor numrerade från 1 till 127, med en startruta och en målruta. Den riktiga spelplanen är i A2 format. Rutornas placering på ett land på spelplanen har ingen betydelse i spelet utan varje ruta har en färg som motsvarar en litterär epok. Att jag har valt en representation av Europas länder som spelplan beror på att jag har valt att koncentrera mitt spel till Europas litteraturhistoria. Dock kommer några utomeuropeiska författare som t.ex. Mark Twain eller Edgar Poe med i spelet därför att de har haft någon anknytning till Europa under sin levnadstid eller att deras skrifter har översatts till något europeiskt språk eller att dessa författare har haft någon betydelse för eller påverkan på europeisk litteratur.

Spelet är utformat så att man ska kunna spela antingen med en epok åt gången eller med alla epoker. Spelar man med en epok åt gången såsom eleverna fick göra under

¹ Anledningen till att det inte finns någon illustration av spelet i själva uppsatsen och att jag hänvisar till bilagorna är att spelet skapades i ett annat program som inte är kompatibel med Word som jag använder för att skriva uppsatsen. Jag hoppas att läsaren inte blir störd av den här detaljen.

speltillfällena har rutornas färger ingen betydelse, men spelar man med alla epoker är det tänkt så att rutans färg som spelaren hamnar på bestämmer vilken epok man ska plocka ett faktakort från eller få en fråga ställd till sig om. Hamnar man t.ex. på en grå ruta, vars färg motsvarar epoken Medeltiden, får spelaren plocka ett faktakort från eller får en fråga om medeltidens litteratur. Vilka färger som motsvarar vilka epoker står förklarar på spelplanen.

På spelplanen finns sex författare avbildade, vilka de är står i faktakorten om den epok de tillhör. I frågekorten finns det också frågor om vem dessa författare är.

Det finns dessutom på spelplanen vissa rutor försedda med symbolen av en gul krona, vilket innebär att spelaren får kasta tärningen igen, eller med en röd prick, vilket innebär att spelaren får gå tre steg framåt, eller med en lila stjärna, vilket innebär att spelaren får gå fem steg bakåt.

2.2.2. Faktakorten

Faktakorten (se bilaga 2) innehåller information som kan dyka upp som en fråga i frågekorten, därför är det inte så viktigt att man har förkunskaper om en epok, utan spelet kan spelas utan att man vet det minsta om en litterär epok om man kan komma ihåg det som står på faktakorten, vilket är ett sätt att träna minnet.

Informationen som står på faktakorten kan röra sig om en författare, ett verk, ett citat, ett viktigt datum, en viktig händelse m.m. T.ex. på ett faktakort om upplysningen står det: ”Sverige fick 1732 en modern veckotidskrift efter engelskt mönster, *Then Swänska Argus*. Namnet syftade på en figur i den grekiska mytologin, den allseende **jätten Argus** med hundra ögon.” eller på ett annat: ”**Rousseaus** bok *Émile* (1762) har haft stor betydelse för barnuppfostran. Han ansåg att barn skall lära sig genom egna upplevelser och att det är erfarenheter och iakttagelser av naturen som lär oss något om livet.”

Den kursiva stilen användes konsekvent för titlar och den feta stilen användes för att förtydliga viktiga namn.

All information som står på faktakorten har jag hittat i kurslitteratur avsedd för elever som läser svenska B på gymnasienivå (se litteraturförteckning). Tanken bakom faktakorten är att de ska ta upp någonting som man kan bygga sin undervisning på. Eleverna skulle kunna välja, efter att ha spelat, att arbeta med en viss författare, eller ett visst verk osv. Min tanke var att eleverna skulle bli nyfikna på att veta mer om det som stod på korten och på så vis få idéer till fördjupningsarbete.

2.2.3. Frågekorten

Frågekorten (se bilaga 3) innehåller en fråga och svaret på frågan finns också på kortet, därför ställs frågan av en medspelare. Frågorna som står i frågekorten bygger på informationen som finns i faktakorten om samma epok. Frågan ” Vilka författare påverkades av Darwins idéer om evolutionsläran? svar: Zola och Strindberg.” motsvarar följande information på ett faktakort: ”Den engelske biologen **Charles Darwin** (1809-1882) väckte stort uppseende med sin skrift *Om arternas uppkomst* (1859). Med evolutionsläran menade han att utvecklingen styrs av ett naturligt urval och endast de mest livsdugliga individerna överlever i kampen för tillvaron och de överför sina egenskaper till nästa generation. Darwins idéer om evolutionsläran påverkade författare som **Zola** och **Strindberg**.”

Att texten på ett faktakort ibland kan vara lite längre beror på att samma information på ett faktakort kan leda till flera olika frågor på flera frågekort. Detta gör att spelet har en lite högre svårighetsgrad.

2.3. Spelmomentet

Spelet gick ut på att varje deltagare fick en pjäs att röra sig med på spelplanen. Spelaren förflyttade sig från starten till målet efter antalet prickar han eller hon fick efter att ha kastat ett par tärningar.

För varje ruta som spelaren hamnade på skulle han eller hon välja mellan att plocka ett faktakort eller att följande spelare skulle plocka ett frågekort och ställa frågan till honom eller henne. Denna regel ändrade jag med klass 2 till att för varje ruta som spelaren hamnade på, fick eleverna plocka ett faktakort att läsa högt innan de fick en fråga ställd till sig. Denna ändringen gjordes, då det inte var någon i klass 1 som plockade faktakorten utan eleverna ”chansade” och fick frågor som de besvarade.

Den första spelare som kom fram till målet skulle utses till vinnare. Eftersom tiden var knapp kom ingen elev fram till målet, men i klass 1 kom en elev ganska långt efter att ha klarat att svara rätt på många frågor. För om en fråga besvarades rätt fick spelaren kasta om tärningarna och förflytta sin pjäs vidare på spelplanen och få en ny fråga och så vidare tills spelaren besvarade frågan felaktigt och hans eller hennes tur gick vidare till nästa spelare.

3. Resultat

3.1. Dagboksanteckningar

Under spelets gång observerade jag eleverna och skrev dagbok efter varje speltillfälle. Enligt mina anteckningar fungerade spelet väldigt bra första gången det spelades i klass 1. Alla tyckte att det var roligt, eleverna sade högt själva att de tyckte att det var roligt, och de var mer eller mindre engagerade i spelet. Anledningen till vissa elevers lägre engagemang berodde på att de var för många att spela, och de fick vänta länge på sin tur. Det intressanta var att eleverna, eftersom de spelade i par, konsulterade med varandra i gruppen för att komma fram till ett svar. Det var ingen som "körde över" sin partner och försökte svara på frågorna utan den andras samtycke.

Då de kunde svara på en fråga blev de väldigt glada och gratulerade varandra. Enligt min uppfattning blev de inte ledsna när de inte kunde svaret på en fråga, utan, eftersom några frågor återkom i omvänd ordning (att någonting i ett tidigare frågekort var svaret i ett senare frågekort) skärpte de sig i stället.

När lektionstimmen var slut blev det inte avgjort vem vinnaren var och eleverna hade så roligt att de ville fortsätta spela gången därpå.

Andra gången spelet användes i klass 1 var det oroligt i klassrummet. Jag hade installerat spelet innan eleverna kom in i klassrummet och då de dök upp satte de sig och ville spela med en gång. Deras lärare skulle dela ut papper om frånvaron som eleverna skulle fylla i först. Eleverna som förväntningsfulla hade satt sig för att spela blev okoncentrerade och vissa intresserade sig inte längre för spelet. Andra elever tyckte ändå fortfarande att det var roligt.

Före spelet hade en elev blandat frågekorten, vilket innebar att eleverna fick gå igenom ett antal frågor som de redan hade haft under förra speltillfället; jag märkte att vissa elever blev uttråkade på grund av det, men för en annan elev var detta bra för det gav honom möjligheten att kunna svara på ett stort antal frågor och på så sätt med sin pjäs gå ifrån alla andra. Han sa själv efteråt att han kom ihåg allt som sagts veckan innan.

Den tredje gången spelet användes var det i början ovanligt tyst i klass 2. Eleverna verkade vara lite förvånade. Jag förklarade spelreglerna för dem och de satte igång att spela. En elev sade högt att han tyckte om sällskapsspel och alla var med i spelet, de läste faktakorten, med några svårigheter och försökte besvara frågorna. Det var inte många som svarade rätt, men det blev glädjeutrop då de visste svaret på en fråga. Spelet

avbröts efter fyrtiofem minuter dels på grund av tidsbrist, dels för att jag märkte att vissa elever i klass 2 inte längre var intresserade av spelet.

3.2. Utvärderingar

Efter speltillfälle två med klass 1 och efter speltillfället med klass 2 fick eleverna svara på sju frågor som utvärdering av spelet. De sju frågorna var:

1. Vad tyckte ni om spelet? Var det roligt/intressant/tråkigt...?
2. Varför uppfattade ni det så?
3. Vad kan man göra för att förbättra spelet?
4. Tycker ni att ni har lärt er någonting?
 - 4.a. Om nej, vad gjorde att ni inte lärde er någonting?
 - 4.b. Om ja, var det ett roligt sätt att lära sig på?
5. Blev ni nyfikna på att veta mer om vad som stod på vissa kort?
6. Tror ni man kan använda spelet som en introduktion till en epok, och använda den sedan en eller flera gånger som repetition?
7. Om ni fick möjligheten, skulle ni vilja spela mer? Alltså inte bara mitt spel utan ha mer spel överhuvudtaget i undervisningen?

Totalt deltog trettiofem elever i spelet och utvärderade det. Tjugo elever svarade positivt till fråga 1 och femton svarade negativt. Av de femton elever som tyckte att spelet var tråkigt, var elva killar. Tio gick i klass 2, från byggprogrammet och en gick i klass 1 från barn och fritidslinje. Eleverna som svarade positivt hade dock några synpunkter på spelet, vilket framgick i deras svar på frågan 2.

De svar som jag räknade som positiva var om de innehöll orden ”rolig, kul, intressant, ok, bra, skoj” (här citeras elevernas egna ord). De svaren som jag räknade som negativa innehöll orden ”tråkigt” och ”drygt”, de eleverna som var negativa använde inget varierat ordförråd, utan det är dessa två ord som återkom. Bland de svaren som jag räknade som negativa var dock tre svar som hade en förklaring till varför de upplevde spelet som tråkigt och kommentaren ”annars hade det varit roligt / blivit roligare”.

Kritiken som återkom i elevernas svar på frågan 2 var att frågorna var svåra och att de återkom. Anledningen att frågorna återkom var, som jag skrev ovan, att en elev i klass 1 hade blandat frågorna före det andra speltillfället, vilket gjorde att eleverna delvis fick samma frågor som gången före. Den andra kritiken mot spelet var att det tog för

lång tid för att det var många grupper, så de fick vänta länge på sin tur. Fyra elever tog dock upp sitt eget lärande och skrev att det var ”ett bra sätt att lära sig på”, att ”det var intressant och lärorikt eftersom man på ett kul sätt lär sig något”, att de tyckte att det var roligt därför att ”man fick pröva sina kunskaper” och ”för att man fick se hur bra informationen som sägs på lektionerna har fastnat i hjärnan”².

Elevernas svar på frågan 3 kommer jag att ta upp igen under punkten vidareutveckling av spelet. Eleverna svarade på den frågan att de ville ha ”roligare frågor”, ”fler frågor vi kan”, ”korta ner det”, ”haft vissa steg där man var tvungen att ta ett faktakort”, ”faktarutor”. Som jag förklarade innan skulle eleverna i klass 1 välja själva att plocka ett faktakort, men då ingen hade gjort det, valde jag att eleverna i klass 2 skulle ta upp ett faktakort vid varje steg. Eleverna hade dessutom velat spela i ”mindre grupper” så att det hade ”gått fortare”.

Till fråga 4 om de tyckte att de hade lärt sig någonting, svarade tjugosex elever positivt, de tyckte att de hade lärt sig ”lite”, endast nio elever tyckte att de inte hade lärt sig någonting. Varför vissa inte hade lärt sig någonting fick jag svar på i fråga 4.a. De flesta som tyckte att de inte hade lärt sig någonting förklarade att det var på grund av att frågorna var för svåra, en svarade att han inte var intresserad. Under frågan 4.b svarade tjugofem elever att det var: ”roligare än en vanlig lektion”, ”ett bra sätt jämfört med att läraren står och håller föredrag hela lektionen”, roligt ”för det var en del repetitioner”, ”roligare än att läsa en bok”.

Om eleverna hade blivit nyfikna på att veta mer om vad som stod på vissa kort, svarade endast nio att de var det. En elev kom inte ihåg (eleven hade spelat bara en gång och fick fylla i utvärderingen långt senare efter speltillfället). De tjugofem andra eleverna svarade negativt.

Sex elever ansåg att de ville ha undervisning först innan de spelade spelet så att spelet användes som repetition, inte som introduktion. Tjugofem elever tyckte att det hade varit bra att använda spelet både som introduktion och som repetition och endast fyra elever var helt negativa.

Till sista frågan var endast två elever helt negativa till spel. Den ena svarade ”absolut inte” och den andra ”över min döda kropp”. Jag kommer att diskutera den elevens svar under punkten Analys av elevernas spelande och utvärderingar. Alla de andra ele-

² Citaten är elevernas egna ord i utvärderingarna.

verna var positivt inställda och svarade positivt med ett ”JA!”, ”helt klart”, ”absolut”, ”det är ett roligare sätt att lära sig saker”, ”Ja det sätter spratt på tillvaron”.

4. Diskussion

4.1. Vad är kunskap?

I läroplanen för de frivilliga skolformerna (Lpf 94) står det att skolan har i uppdrag att förmedla kunskaper men att detta innebär ”en aktiv diskussion i den enskilda skolan om kunskapsbegrepp” (Läraryrket 2002, s. 40). Det sker alltid en kunskapsutveckling, och det som var viktig kunskap för något år sedan kanske inte längre är viktig kunskap idag. Det finns inget entydigt begrepp som kan definiera vad kunskap är, ”[k]unskap kommer till uttryck i olika former – såsom fakta, förståelse, färdighet och förtrogenhet – som förutsätter och samspelar med varandra” (Läraryrket 2002, s. 40).

Gustavsson förklarar de fyra F:

- faktakunskap som information, regler och konventioner, utan åtskillnad mellan ytlig och djup kunskap eller mellan olika sätt att förstå samma fenomen.
- förståelsekunskap som i motsats till fakta sägs ha kvalitativ karaktär, att förstå är att uppfatta meningen eller innebörden i ett fenomen.
- färdighetskunskap som att vi vet hur något ska göras och kan genomföra det.
- förtrogenhetskunskap som bakgrundkunskap eller kunskapens tysta dimension i en kunskap som är förenad med sinnliga upplevelser och som kommer till uttryck i bedömningar. (Gustavsson 2002, s. 23)

I mitt spel, eller undervisning som kan ske kring det, kan dessa fyra F komma fram på olika sätt. Eleverna får faktakunskap genom spelandet, de möter en kunskap som finns i deras gymnasieböcker i svenska B. Regler får de genom att spelet är reglerat och ska spelas på ett visst sätt. Förståelsekunskap får eleverna genom undervisning i ämnet eller genom eget fördjupningsarbete och handledning. Färdighetskunskap kan eleverna få genom att t.ex. vara med att vidareutveckla spelet, de kan själva skapa några frågor (detta har jag redan provat och sett att det har fungerat i mitt projektarbete *Kan spel skapa en bättre och roligare läromiljö?*). Förtrogenhetskunskap eller god kännedom om ämnet får de om de blir bekräftade i sitt arbete och eftersom all historia har en koppling till vår tid kommer de att känna igen i det verkliga livet en del av det de möter i skolans värld. Dessutom löper litteraturhistoria och ämnet historia parallellt och sammanfaller med

varandra. Det eleverna lär sig under historielektionerna återkommer i litteraturhistoria, eftersom all litteratur har en koppling med den historiska tiden den är skriven i.

Invändningar kan då göras mot mitt spel att det utåt sett bara förmedlar fakta, men spelet är inte tänkt, som sagt ovan, att spelas isolerat från undervisning, utan där kommer eleverna att få fram förståelse för det som spelet förmedlar.

Spelet har också andra dimensioner som inte får glömmas; spelet har för det första en social dimension, eleverna sitter tillsammans runt ett bord och spelar tillsammans, de spelade i par vilket innebar ett samarbete för att komma fram till ett svar. Precis som Lillemyr förklarar att leken ”bidrar till att göra [barnen] sociala” (Lillemyr 1990, s. 10), har mitt spel den sociala funktionen att eleverna spelar i grupp tillsammans med andra och lär sig att följa regler.

För det andra innebär högläsningen av de fakta- och frågekorten att elever får läs-
träning och övas i läsförståelse. Sedan får eleverna träning i att lyssna då fakta- och frågekorten läses högt av andra elever. De får dessutom i sig en kunskap om socialkompetens då de lär sig att respektera sina kamraters tur att spela eller läsa. Dessa kunskaper är också av vikt.

En annan viktig kunskap rör det som eleverna lär sig utanför skolan, det så kallade informella lärandet. Man har för vana att skilja mellan formellt och informellt lärande. ”Det formella är det som sker i den organiserade undervisningen och det informella är det som sker utanför” (Gustavsson 2002, s. 38). Gustavsson säger att det finns en ambition ”att det lärande som sker utanför skolan ska kunna integreras till det lärande som sker i skolan” (Gustavsson 2002, s. 38). De kunskaper som eleverna har hemifrån eller någon annanstans ifrån ska inte bemötas på ett negativt sätt i skolan, utan kanske utnyttjas i stället, och man får kanske fråga sig varför eleverna lär sig vissa saker och inte andra. Vad är viktig kunskap för en tonåring? Hur motiverar man eleverna att lära sig de kunskaperna som skolan förmedlar? Jag har skrivit att ett sätt är att spela i klassrummet, på det viset tar man in det som eleverna gör under sin fritid: spelar. Stämningen blir mer avslappnad i klassrummet, prestationskraven sänks och alla befinner sig på samma nivå, har roligt och lär sig utan att vara medvetna om det. Min fråga var om det fanns en risk att det som upplevs som roligt, i det fallet att ta in spelet i klassrummet, i längden kommer att upplevas som tråkigt och som ”vanlig” undervisning. Det är det som inte ska hända, det roliga i att spela får inte gå förlorat. Risk föreligger om man gör spelet till något vanligt, man bör vara medveten om att det är variation som eleverna strävar efter. Det informella måste bakas in i det formella utan att bli formellt, på det viset undviker

man att det roliga försvinner och att eleverna förlorar glädjen de känner för att komma till skolan.

4.2. Varför spelar/leker man? Spel, en väg mot en roligare skola?

I sin bok *Lek på allvar* beskriver Lillemyr några karaktäristiska drag i leken. Leken har, såsom jag skrev tidigare, uppfattats vara bl.a.

- ”något lustbetonat för barnet (den ger glädje för dem som deltar) [...]
- något som är på ’låtsas’; leken befinner sig utanför den verkliga världen [barnen känner behovet att ibland] dra sig tillbaka från den verkliga världen
- något som innebär att det skapas en viss ordning (ett system med regler)” (Lillemyr 1990, s. 15).

Leken för barnet har en stor betydelse för dess utveckling. Specialpedagogerna som arbetar med lekarbete vet att ett barn som inte leker är ett barn som inte utvecklas som alla andra barn som har möjligheten och lusten att leka. Barnen leker för att det gör dem glada, leken är lustbetonad, barnen leker inte för att de är tvungna att leka, utan de leker när de har lust till det. Det är också ett sätt för barnen att ”fly” den verkliga världen och söka skydd i sin fantasi för en stund för att sedan återkomma till verkligheten. Barnet utvecklar på det viset ett abstrakt tänkande. Att det sedan finns regler i leken, regler skapade av barnen själva, som bestämmer vem som ska göra vad och hur det ska göras, detta förbereder barnen för det vuxna livet som är styrt av regler och normer som inte får överskridas.

Lillemyrs tre drag tycker jag passar också in på mitt spel. De flesta elever tyckte att spelet var roligt, ”lustbetonat”, även om de var lite ”tvungna” att delta; men jag hade sagt till dem att det var frivilligt och de var alla villiga att ställa upp och de var i alla fall alla glada under spelets gång. Det gav dem dessutom ett tillfälle att ”dra sig tillbaka från den verkliga världen” och från en vanlig lektion, vilket uppskattades av många. Det fanns dessutom som i leken en viss ordning med regler som eleverna skulle följa. Jag tycker att spel kan vara en väg mot en roligare skola då eleverna tack vare spelet fick uppleva en lustfylld lektion.

4.3. Analys av elevernas spelande och utvärderingar

Som visat i resultatet var majoriteten av eleverna positivt inställd till mitt spel och det var endast två elever som var helt negativa till spelandet i stort som undervisningsmetod. Det sistnämnda svaret ”över min döda kropp” har jag funderat länge över, men jag har märkt genom egna observationer när jag hade undervisning med klassen att vissa elever struntade i det som hände under lektionerna, så frågan är om det är spelets fel eller om hans negativa inställning berodde på någonting annat. Eftersom det ändå bara var två elever på trettiofem som inte alls tyckte om spel som undervisningsform, kan jag dra slutsatsen att det inte är spelandet som är en dålig undervisningsform utan jag tror att det beror på någonting annat. Det som hade varit intressant, var att kanske intervjua dessa två elever och be dem att utveckla sitt svar och varför de var så negativa.

Att det var fler killar än tjejer som tyckte att spelet var tråkigt, tror jag, beror inte på könet. Av de tretton elever i klass 2, som består av enbart killar, var tyvärr endast två intresserade av spelet, men elevernas negativa attityd beror inte på spelet i sig utan på ämnet som spelet behandlar, nämligen litteraturhistoria. Den stora majoriteten i klass 2 är nämligen inte intresserad av svenska B. Spelet spelades i en yrkesklass, vars elever känner sig påtvingade att läsa svenska B, vilket jag har märkt genom egna iakttagelser under mina undervisningstillfälle under vår- och höstterminen 2004. Jag kan dra slutsatsen att mitt spel inte fungerade i klass 2. De flesta eleverna i klass 2 tyckte att frågorna var svåra och att spelet var tråkigt. Vissa elever som väljer denna typ av gymnasieutbildning är inte intresserade av skönlitteratur och de har ofta en negativ inställning till allt som rör ämnet svenska. Mitt försök att göra det roligt för dem med mitt spel misslyckades. Att jag tycker att det inte har med spelets utformning att göra var att jag såg att alla ville spela, men det var frågorna som var för svåra.

Elevernas kritik i klass 1 mot spelets långa tid var befogad. Spelet kan inte spelas med så många deltagare som vi gjorde, men hade jag haft fler undervisningstimmar till mitt förfogande hade jag kunnat dela klasserna i flera små grupper och antalet spelare hade kunnat minskas.

Vissa elever tyckte att frågorna var svåra och vissa ansåg att det vore bättre att använda spelet som en repetition, en elev kom till och med, med förslaget att använda spelet som ”en provform i slutet av en epok”. Hon tyckte att det inte var ”kul när man inte har en chans att svara rätt på frågorna”. Elevernas känsla av kompetens bekräftades dock, då de kunde svara rätt på en fråga. En elev hoppade och lyfte armarna som glädjeutrop, andra gratulerade varandra vilket jag tycker är väldigt bra då de också blev be-

kräftade i sin kunskap, för det var mycket som eleverna redan kunde då de hade läst det på historiektionerna. Jag tror att eleverna faktiskt lärde sig vissa saker. Deras kunskap är omöjlig att mäta, men under spelets gång var det en tjej som till och med av en fråga³ påmindes om en författare som hade skrivit en diktsamling, som jag hade tagit upp första terminen, men eftersom hon var osäker på vad författaren hette, sa hon själv: ”jag ska ta reda på det” och medan de andra spelade tog hon sin bok och sina anteckningar och hittade Petrarca. Jag tror inte att den eleven kommer att glömma den författaren i första taget.

Här är det dock inte kunskapen som är det väsentligaste, även om det blir det i förlängningen att eleverna tillägnar sig kunskap. Utan här är det att binda nöje med skolarbete. Mitt spel kan fungera såsom jag har tänkt mig, men bara med vissa klasser där man först använder det som en introduktion till en epok, och eleverna läser om olika saker på korten, sedan arbetar man som vanligt med skönlitteratur, eller gruppuppgifter eller vad som kan användas med eleverna och sedan spelar man en gång till.

Totalt sett kan man säga att spelet uppskattades i klass 1. I klass 2 fanns det endast två elever som var intresserade av spelet, men resten av klassen utom två elever var i alla fall inte negativa till spelet som undervisningsform, så kanske det finns en väg att gå för att nå dessa elever och motivera dem för svenskundervisningen. Till exempel att skapa ett lättare spel eller göra en lättare eller roligare variant av spelet för dessa elever. Eleverna kan till och med själva medverka till skapandet av spelet och på det viset lära sig någonting som de kommer att ha nytta sedan.

4.4. Avslutning

Jag har sett att mitt spel kan användas som undervisningsmetod, dock kanske i nuvarande form inte i vilken klass som helst. Spelet kändes lustfyllt men det passade inte alla elever, vilket berodde på att vissa elever inte var intresserade av ämnet i sig självt. De var trots det inte negativa mot användningen av spel i undervisningssyfte. Man får inte glömma att om man gör spel till något rutinmässigt kommer det att förlora det som det innebär att man ska spela för att koppla av och för att ha roligt. Allt man gör rutinmässigt blir i förlängningen enformigt och upplevs som tråkigt.

³ Frågan var: Vilken roman av Rousseau handlar om den omöjliga kärleken mellan en kvinna av börd och en man av folket?
Svaret är: *Julie eller Den nya Héloïse* (1761).

4.5. Vidareutveckling av spelet

I rapporten från Sveriges tekniska attachéer *Spelandets roll i framtiden* skriver Anders Frank att "[i]nom träning och utbildning används idag spelande för att låta eleven lära *in* snarare än att någon lär *ut*" (Frank 2000, s. 1). Han ger exemplet att det inom det militära används simuleringar så att utbildningsmetoden blir mer realistisk och effektivare, en simulator är en form av spelande samtidigt som användaren lär sig att agera i en bestämd situation.

Att sätta en multimedieproduktion i händerna på ett barn som fångar intresset samtidigt som den lär ut text matematik har visats sig vara en av de effektivaste metoderna för inläring. Detta kallas ofta för *Edutainment* och är en blandning av underhållning och utbildning som tar fasta på de stimulerande effekterna av spelandet för att effektivare lära ut olika områden (Frank 2000, s. 1).

Frank menar dessutom att spelandet kommer att få en större betydelse i framtiden för att det finns "helt nya möjligheter till spelande i den digitala tidsåldern" (Frank 2000, s. 1). Rapporten skrevs år 2000 och på fyra år har det hänt enormt mycket vad beträffar datoranvändning och spelandet. I tidningar kommer det nya undersökningar som säger att barn spelar mer och mer, därför skulle det vara bra att skapa pedagogiska digitala spel. Sedan jag skapade spelet har jag tänkt på hur man skulle kunna göra en digital version av det. Möjligheten finns, det är bara en fråga om programmering.

Det tar dock tid att skapa ett digitalt spel och jag har inte kapaciteten att göra det, men mitt spel som det är kan utvecklas till det bättre. Eleverna kom med förslag att korta ner det, jag tolkar det som att man får ha ett mindre antal rutor på spelplanen så att det ska kunna spelas under en lektionstimme. Andra ville ha bestämda rutor där de måste ta ett faktakort, någon tycker att det hade varit bra med roligare frågor. Med utgång i spelet skulle varje spelare kunna välja att vara någon litterär figur och att man använde sig av rollspel i undervisningen. Eller kan spelet spelas bland svensklärarna som en påminnelse om vad som finns att arbeta med i litteraturhistoria.

Jag är säker på att det finns mycket som kan göras med litteraturhistorien i undervisningen. Mitt spel är bara en ingång till fantasins igångsättande. Jag hoppas att andra lärare kommer med värdefulla idéer de kan dela med andra, allt för att göra undervisningen mer meningsfull och roligare för eleverna.

5. Litteraturförteckning

- Bengtsson, Kristofer & Fougst, Anders (2001), *The Scramble for Africa – Ett historiemediskt experiment*. Examensarbete, Lärarutbildningen, Malmö.
- Frank, Anders (2000), *Spelandets roll i framtiden*. Rapport från Sveriges Tekniska Attachéer. <http://www.defencegaming.org/download.htm#dl5> (2004-11-13)
- Gildebrand, Kerstin (1984), Leksarbete med bekymrade barn, ur "Nordisk tidskrift for SPESIALPEDAGOGIKK Nr. 2 1984", i Häggström, Eva (red.), 1999. *Leksarbete Ett specialpedagogiskt arbetssätt*. Föreningen Leksarbetspedagogik. Borås.
- Gustavsson, Bernt (2002), Vad är kunskap? En diskussion om praktisk och teoretisk kunskap. Skolverket: Forskning i fokus, nr.5.
- Häggström, Eva (red.) (1999), *Leksarbete Ett specialpedagogiskt arbetssätt*. Föreningen Leksarbetspedagogik. Borås.
- Johansson, Bo & Svedner, Per-Olov (2001), *Examensarbetet i lärarutbildningen: undersökningsmetoder och språklig utformning*. Uppsala: Kunskapsföretaget. ISBN 91-89040-36-8.
- Lillemyr, Ole Fredrik (1990), *Lek på allvar. Teorier om lek under förskoleåren*. Studentlitteratur. Lund. ISBN 91-44-33011-1.
- Lillemyr, Ole Fredrik (2002), *Lek – upplevelse – lärande i förskola och skola*. Liber AB. Stockholm. ISBN 91-47-05074-8.
- Läraryrkesförbundet (2002), *Lärarens handbok. Skollag, läroplaner, yrkesetiska principer*. ISBN 91-85096-830.
- Sandén, Ingrid (1994) Leksarbete – ett specialpedagogiskt arbetssätt, ur "Nordisk tidskrift for Specialpedagogikk 1994:2", i Häggström, Eva (red.), 1999. *Leksarbete Ett specialpedagogiskt arbetssätt*. Föreningen Leksarbetspedagogik. Borås.
- Skolfrågor. Om skola i en ny tid. Slutbetänkande av skolkommittén, SOU 1997:121.
- Skolverket (2004), Kursplaner för Svenska B. www.skolverket.se
- Tartar, Cécile (2004), *Kan spel skapa en bättre och roligare läromiljö?* Projektarbete, Lärarutbildningen, Malmö.

Litteratur använd för att skapa spelet

- Brodow, Bengt (1993), *Dikten och vi*. Gleerups, Kristianstad. ISBN 91-40-61305-4.
- Kretz, Anita (1998), *Källan. Litteraturhistoria: Svenska för gymnasieskolan, kurs A och B*. Bonnier Utbildning AB, Stockholm. ISBN 91-622-1581-7.

Lindskog, Runo (2000), *Dialog 1900-talet Antologi*. Natur och kultur, Stockholm. ISBN 91-27-59192-1.

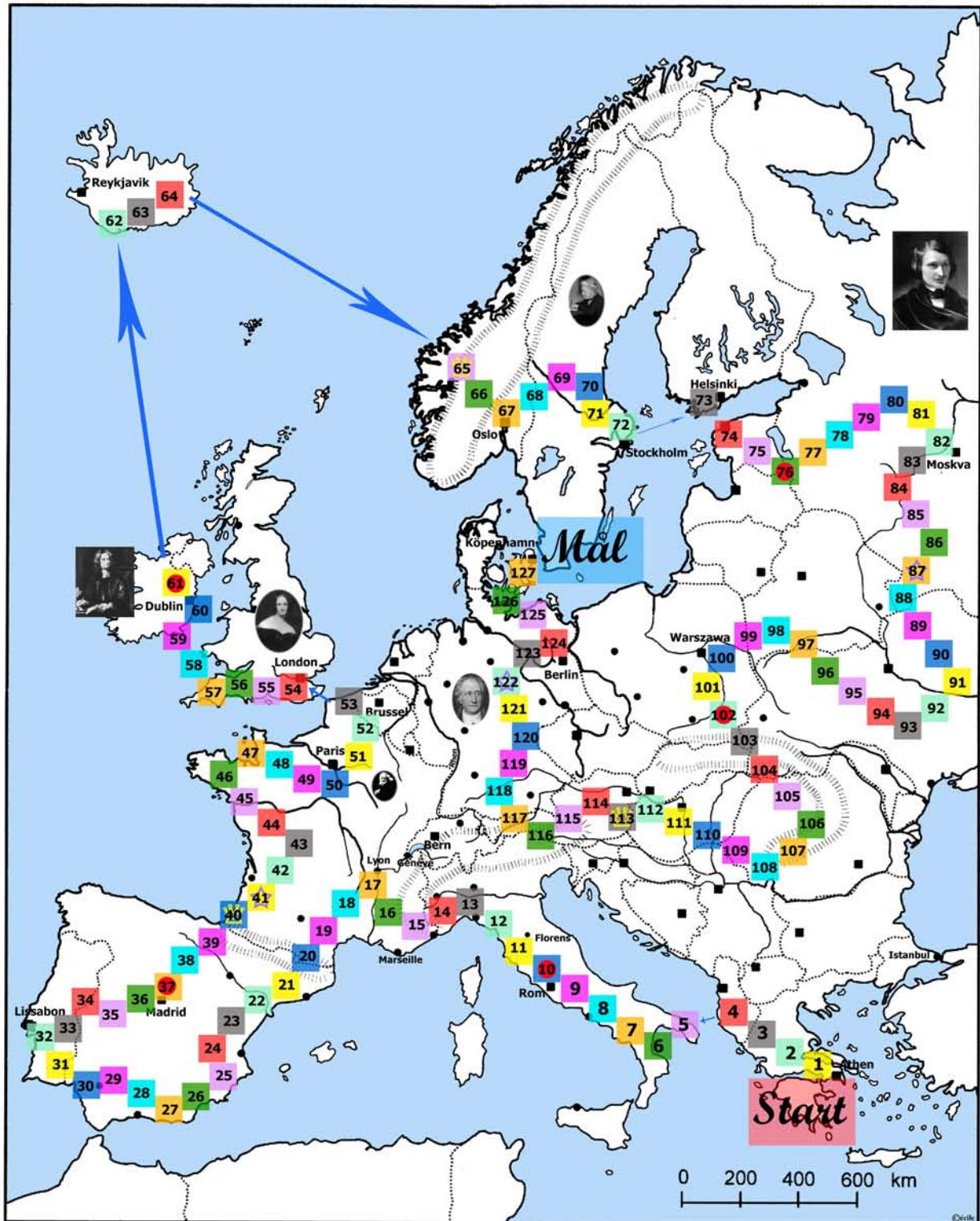
Lindskog, Runo (2000), *Dialog 1900-talet Litteraturhistoria*. Natur och kultur, Stockholm. ISBN 91-27-59194-8.

Widing, Dick (2001), *Dialog Antiken Litteraturhistoria*. Natur och kultur, Stockholm. ISBN 91-27-59193-X.

Widing, Dick (2000), *Dialog Klassikerna Antologi*. Natur och kultur, Stockholm. ISBN 91-27-59191-3.

Bilaga 1: Spelplanen

En väg genom Europas litteraturhistoria



- Det antika Grekland
- Det antika Rom
- Medeltiden
- Renässansen
- Fransklassicism och 1600-tal
- Upplysningen
- Romantiken
- Realism och naturalism
- Symbolismen och sekelskiftet
- Modernismen

Fakta

Frågor

- Kasta tärningen igen
- Gå fram 3 steg
- Gå bak 5 steg

Bilaga 2: Exempel på faktakort**Framsidan****Baksidan****Upplysningen**

”Visa mod att använda ditt eget förstånd!” sade den tyska 1700-talsfilosofen **Immanuel Kant** (1724-1804). Han var också den första att använda termen ”upplysning” om de idéer som stegrade fram från slutet av 1600-talet och skakade det gamla samhällsskicket.

©écile

Upplysningen

1700-talets två stora revolutioner är den amerikanska 1776 och den franska 1789, som båda var resultat av upplysningens tankar.

©écile

Realism / naturalism

Realismen växte fram på 1830-talet i opposition mot romantikens skönhetsdyrkan och verklighetsflykt. *Realism* hade funnits i litteraturen tidigare, som t.ex. hos Boccaccio, Villon, Shakespeare, men efter 1830-talet blev *realismen* den dominerande litterära riktningen. Konstnärerna började efterbilda verkligheten.

©écile

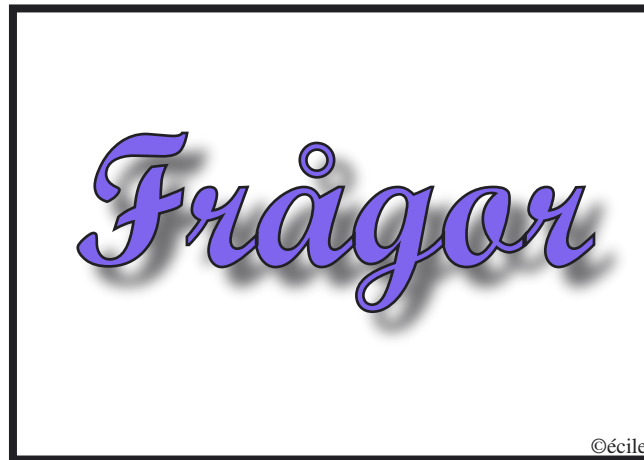
Realism / naturalism

Att realismen fick en sådan genomslagskraft beror på att samhället förändrades snabbt genom *industrialiseringen* och en ny samhällsgrupp marscherade fram, *arbetarklassen*.

©écile

Bilaga 3: Exempel på frågekort

Framsidan



Baksidan

Upplysningen

Vilken 1700-talsfilosof var den första att använda termen ”upplysning”?

Immanuel Kant (1724-1804).

©écile

Upplysningen

Vilka är 1700-talets två stora revolutioner?

Den amerikanska 1776 och den franska 1789, som båda var resultat av upplysningens tankar.

©écile

Realism / naturalism

Vad var realismen en opposition mot?

Mot romantikens skönhetsdyrkan och verklighetsflykt.

©écile

Realism / naturalism

Vilken förändring i samhället gjorde att realismen fick en sådan genomslagskraft?

Industrialiseringen.

©écile

Bilaga 4: Utvärderingsblankett

Frågor/diskussion kring spelet

Namn _____

1. Vad tyckte ni om spelet? Var det roligt/intressant/tråkigt...?

2. Varför uppfattade ni det så?

3. Vad kan man göra för att förbättra spelet?

4. Tycker ni att ni har lärt er någonting?

4.a. Om nej, vad gjorde att ni inte lärde er någonting?

4.b. Om ja, var det ett roligt sätt att lära sig på?

5. Blev ni nyfikna på att veta mer om vad som stod på vissa kort?

6. Tror ni man kan använda spelet som en introduktion till en epok, och använda den sedan en eller flera gånger som repetition?

7. Om ni fick möjligheten, skulle ni vilja spela mer? Alltså inte bara mitt spel utan ha mer spel överhuvudtaget i undervisningen?
