

**Självständigt arbete i fördjupningsämnet
Svenska och lärande
15 högskolepoäng, grundnivå**

**Hur lek kan användas som ett
redskap i undervisning**

How to use play as a tool in teaching

**Kim Malmborg
Sophie Alfe**

Grundlärarexamen med inriktning mot arbete
i årskurs F-3, 240 hp
Självständigt arbete i fördjupningsämnet, 15 hp
2022-08-05

Examinator: Emma Tornborg
Handledare: Anna Hell

Förord

Undervisning som bedrivs i den svenska skolan ska vila på vetenskaplig grund och beprövad erfarenhet. Forskning visar att det är språkutvecklande, både för elever med svenska som modersmål och flerspråkiga elever, att nyttja leken i undervisningen, särskilt för elever i de inledande skolåren.

Denna kunskapsöversikt är skriven av två studenter vid Malmö universitet, som läser den arbetsintegrerade lärutbildningen med inriktning mot årskurserna F-3. I de klasser vi har kommit i kontakt med under vår utbildning har leken inte använts fullt ut på lektionstid utan leken har varit förpassad till rasten eller till små inslag i undervisningen: sånger, ramsor och rörelselekar på engelskan, mattespel, iPadspel som belöning om man hunnit färdigt etc. Eftersom lek har visat sig effektiv för att öka elevers språkutveckling och lärande borde vi givetvis även nyttja leken inom svenskämnet. Då vi upplever att varken styrdokumentet eller vår utbildning går in i detalj på *hur* lek bäst används i svenskundervisning behandlar vår kunskapsöversikt detta. Vi hoppas att den ska vara till nytta för alla som studerar till lärare, men även för de yrkesverksamma lärare som vill få nya redskap och en bättre förståelse för lekens plats i klassrummet.

Vårt arbete inleddes med en lång och iterativ process för att bestämma vad vi skulle skriva om. Denna process innefattade diskussioner, informationssökning, reflektion och insikter för att sedermera börja om på nytt. När vårt syfte och vår frågeställning var formulerade arbetade vi med sökprocess, läsning, granskning och urval av artiklar, samt författande tillsammans. För oss har detta i högsta grad varit en gemensam process där vi har hjälpts åt i alla delar av arbetet.

Vi vill rikta ett stort tack till vår handledare Anna Hell som har kommit med konkreta tips och idéer. Även ett stort tack till våra klasskamrater som har peppat extra när det har känts motigt. Men störst tack vill vi rikta till varandra, särskilt för de stunder som varit extra påfrestande och tack till våra familjer för det tålamod som processen har krävt.

Sammandrag

Det akademiska kravet på eleverna i skolans yngre åldrar ökar, och tiden för lek minskar. Vi vill med denna kunskapsöversikt lyfta vikten av lek, framför allt i skolans yngre åldrar, och ta reda på hur lek kan användas och utformas i svenskundervisningen för att främja dessa elevers språkutveckling och lärande.

Vi har valt ut tretton vetenskapliga och referentgranskade artiklar för att hjälpa oss att belysa lekens hur och besvara vår frågeställning. För att finna adekvata och relevanta artiklar har vi använt oss av ett systematiskt litteratursökande i databaserna ERC, ERIC och LibSearch. Resultatet av vår tematiska analys av artiklarna gav oss fyra olika teman: *fri lek*, *rollek*, *regelbunden lek* och *digital lek*. Diskussionen belyser bland annat vad styrdokumentet säger, hur leken kan vara språkutvecklande och utbildande, vilka typer av lek som finns och hur dessa kan användas i undervisningen samt vad leken behöver för att öka elevernas lärande och språkutveckling på bästa sätt. Avslutningsvis lyfter vi vår syn på kunskapsöversiktens svagheter och ger förslag på vidare forskningsområden.

Nyckelord: lek, språkutveckling, de tidiga skolåren

Innehållsförteckning

1 Inledning.....	5
1.1 Lek.....	5
1.2 Lek och barns utveckling och lärande	7
1.3 Lek och barns språkutveckling.....	7
1.4 Lek i skolan	8
2 Syfte och frågeställning	10
3 Metod.....	11
3.1 Framtagande av sökord och sökfraser	11
3.2 Sökprocess och urval.....	13
3.3 Analysmetod.....	14
3.4 Valda artiklar	15
4 Resultat	20
4.1 Fri lek.....	20
4.2 Rollek/Scenariobaserad lek	21
4.3 Regelbaserad lek.....	22
4.4 Digital lek	24
5 Diskussion och slutsatser.....	26
5.1 Lek främjar alla barns utveckling och lärande	26
5.2 Lek främjar alla barns språkutveckling	26
5.3 Kategorier av lek	27
5.4 Lek som didaktiskt verktyg	27
6 Avslutning och vidare forskning	30
Referenslista	31

1 Inledning

Undervisning i den svenska skolan ska enligt skollagen (SFS 2010:800, 1 kap. 5 § tredje stycket) vila på vetenskaplig grund och beprövad erfarenhet där lärarens roll bland annat är att organisera och genomföra undervisning som hjälper alla elever att nå de uppsatta kunskapskraven (Skolverket, 2022). Forskning har visat att använda lek i undervisning är ett framgångsrikt sätt att arbeta språkutvecklande i de tidiga skolåren, både för elever med svenska som modersmål och flerspråkiga elever, samt att lek som företeelse är något alla människor har gemensamt (Öhman, 2019). Då vi upplever att varken styrdokument eller vår utbildning går in i detalj på *hur* denna lek bäst organiseras och nyttjas i svenskundervisning behandlar vår kunskapsöversikt detta. Vi hoppas att den ska vara till nytta för alla som studerar till lärare, men även för de yrkesverksamma lärare som vill få nya verktyg samt en bättre förståelse för lekens roll i undervisning.

1.1 Lek

Trots att känslan av lek är något högt personligt är lek något som alla människor känner till och har minnen av. Definitionen av lek är svårfångad då det finns många sätt att beskriva lek och avgränsa den från annan aktivitet. Ett försök till definition är att lek betecknar det mesta barn sysselsätter sig med som inte rör deras mest basala behov, som mat och sömn (Pellegrini, 2009a). I svenska akademins ordbok definieras ordet lek som ”aktivitet som bedrivs enbart i nöjessyfte och ofta kollektivt; spec. om mindre barns normala spontana sysselsättningar” (Svenska Akademien, u.å., SO. lek, subst.). Follett (2017) definierar i stället begreppet lek utifrån tre principer: lek styrs av barnet, leken härstammar från en medfödd drivkraft inifrån, lek baseras på barnets fria val kring vad, när, hur samt med vem den uppstår.

I de flesta försök att definiera lek används ordet lek som substantiv. Det finns däremot forskare som utgår från ordet som ett verb, att leka, för att tydligt signalera att det är något som aktivt skapas. Öhman (2019) använder termen *lekande* som utgångspunkt för att definiera lek som ett faktiskt tillstånd eller varande; ett sätt att förhålla sig till verkligheten som är medfödd hos barnet.

På samma sätt som det finns olika definitioner av lek skiljer lekens uppdelning i olika kategorier sig åt mellan olika forskare. Flertalet forskare diskuterar huruvida det ens är relevant att dela in lek i olika typer eftersom de anser att lek är ständigt föränderlig och går mellan olika syften, former och format (Pellegrini, 2009a). Lillemyr (2020) ger sig dock på ett försök genom att dela in lek i följande kategorier baserat på lekens primära innehåll:

- Sensorisk/funktionell lek: Det lilla barnets lek för att upptäcka världen med hjälp av sina sinnen, för att öva upp motorik samt tillägna sig grundläggande färdigheter.
- Rolle/Scenariobaserad lek: En påhittad eller imiterande lek där barnen antar olika roller, till exempel "mamma-pappa-barn", eller spelar upp scenarion, till exempel "gå och handla".
- Regelbaserad lek: Lek som har satta regler, till exempel "Följ John", men även spel. Eftersom *play* på engelska innefattar både den svenska motsvarigheten lek, samt "play a game", som motsvarar både leka en lek och spela spel, skiljer inte Lillemyr på dessa utan inkluderar dem i kategorin utifrån att barn uppfattar alla dessa aktiviteter som former av lek och nöje.
- Rörelselek: En fysisk lek som utgår från rörelse av den egna kroppen, till exempel leka på en lekplats eller vara ute och cykla
- Konstruktionslek: En lek där material används för att på olika sätt skapa något, till exempel bygga lego

Denna indelning innefattar inte den relativt nya formen av digital lek som en egen kategori, utan den faller istället under de andra typerna beroende på den digitala lekens utformning (Lillemyr, 2020).

Forskare runt om i världen vittnar om att barns lek minskar, men frågan bl.a. Follett (2017) ställer sig är om det är leken i sig som minskar eller förutsättningarna för lek. Lek kräver *tid* och även om barn idag teoretiskt har mer tid än barn hade förr har krav på produktivitet och fyllda kalendrar även nått barnets värld. Lek kräver även *plats* och eventuellt tillgång till *andra barn*, men framför allt *tillåtelse* av de vuxna som finns i barnets närhet. De vuxnas roll är inte bara att tillhandahålla det som barnet behöver för att leka utan även att hålla sig undan för att låta barnet ge sig hän på egen hand (Follett, 2017).

1.2 Lek och barns utveckling och lärande

Redan Platon formulerade tankar kring lek samt lekens betydelse och därefter har kända tänkare som Piaget, Vygotsky och Dewey framhävt vikten av lek för att främja barns utveckling (Lillemyr, 2020). Lekforskare är överens om att leken bidrar till mänsklighetens förmåga att hantera både en komplex och föränderlig omvärld samtidigt som leken utvecklar de kognitiva funktioner som kopplas samman med människans abstraktions- och föreställningsförmåga (Öhman, 2019).

Öhman (2019) beskriver hur leken anses vara en evolutionär fördel tillskriven människan som säkrat vår överlevnad både genom att på ett effektivt sätt förbereda barnet för den vuxnes tillvaro samt påverka hur den mänskliga hjärnan har utvecklats över tid. Hjärnforskning har visat att lek aktiverar de gener som ansvarar för att öka kopplingar mellan olika neuroner i hjärnan vilket märkbart ökar en individs förmåga till lärande och anpassning.

Enligt Johansson & Pramling Samuelsson (2016) är lek och lärande beroende av varandra och något det yngre barnet inte skiljer på. Lärande uppstår när hela barnet involveras i leken och barnets naturliga kreativitet och upptäckarglädje får vara lekens drivkraft. Johansson & Pramling Samuelsson beskriver likheterna mellan lek och lärande som lusten, meningsskapandet, kreativiteten och barnets egen möjlighet att sätta mål och att ha kontroll och genom att barnets lärande får ta avstamp i leken bidrar leken till det livslånga lärandet.

1.3 Lek och barns språkutveckling

De senaste trettio åren har flertalet forskare undersökt kopplingen mellan lek och språkutveckling framför allt baserat på teorier av Piaget och Vygotsky (Follett, 2017). Ett viktigt samband Follett beskriver är att leken är speciellt viktig för språkutvecklingen eftersom leken tillåter barn att öva på att kommunicera, informera, debattera och argumentera, i en trygg och lekfull kontext. Detta tillåter barnet att testa sig fram för att öva på att uppfatta och bli uppfattad. Genom experimenterande med språket inom ramen för lek får barnet större tilltro till sin språkförmåga samtidigt som leken hjälper barnet att gå från det

konkreta till det abstrakta i både tänkande och kommunikation. Enligt Pellegrini (2009b) har experimentella studier visat att speciellt rollek är viktig för att lära sig se sin omvärld från en metanivå och det är via den förmågan som barnet lär sig använda språket för att reflektera över språket i sig.

Speciellt dessa förmågor bygger Jönsson (2019a) vidare på när hon diskuterar literacyerfarenheter och vad elever behöver kunna för att använda och förstå texter på olika sätt. Jönsson betonar även vikten av att undervisning för de yngre eleverna baseras på deras intresse samt vilja. Detta styrks av Axelsson (2019b) som samtidigt tar upp att för att elever ska utveckla sin språkanvändning behöver de få rätt stöttning. Denna stöttning ska enligt Axelsson vara tillfällig och ges när den verkligen behövs. Den ska visa hur och inte vad eleverna ska göra samt utgå från den proximala utvecklingszonen.

1.4 Lek i skolan

Enligt Pramling et al. (2019) pågår det en förskjutning i den svenska skolan där barndomens lek trycks undan av de akademiska kraven, och det vandrar tydligt nedåt i skolåldern. Pramling et al. skriver vidare att även om lek och lärande kan kopplas samman finns det en paradox kring lek och skola och enligt deras artikel associeras lek ofta med ord som livlighet, högljuddhet, intensitet och föränderlighet, medan skolan ska stå för ordning, arbetsro, stillasittande samt förutsägbarhet. Där skolan står för schema är leken tidlös och när skolan ska arbeta för trygghet och en säker arbetsmiljö kan lek handla om äventyr, risktagande (fysiskt och psykologiskt) samt gränslöshet.

Styrdokumentet definierar leken som en ytterst viktig del av förskolan medan leken har fått en annan status i skolan där den i läroplanen endast nämns i ett stycke: ”Skapande och undersökande arbete samt lek är väsentliga delar i det aktiva lärandet. Särskilt under de tidiga skolåren har leken stor betydelse för att eleverna ska tillägna sig kunskaper.” (Skolverket, 2022, s. 8). Enligt Lee Manning (2021) har det uppstått en debatt om att lek motarbetar arbetsmoral och att den enda vägen för människan att bli framgångsrik innebär mer arbete samt mindre lek. Det finns även i vissa delar av samhället den felaktiga inställningen att man

kan bli för gammal för att leka. Trots att leken förändras med barnets ålder menar Lee Manning att leken är ytterst viktig även högre upp i åldrarna för att främja utveckling, bestående lärande, språkutveckling och socialisering.

2 Syfte och frågeställning

Enligt forskning främjar lek både barns lärande och språkutveckling (Öhman, 2019). Att använda lek i lärandesituationer har enligt Mardell, Lynneth Solis och Bray (2019) fått ett ökat genomslag i den mer formella undervisningen och det finns idag exempel från olika delar av världen där länder inkluderar lek i nationella policydokument samt formella riktlinjer för undervisning. För att denna utveckling ska fortsätta och fler barn ska få tillgång till ett lärande genom lek, inte bara i förskolan eller på rasten, behövs enligt Mardell, Lynneth Solis och Bray ett förtydligande kring vad lärande med hjälp av lek i skolans miljö innebär, samt en metod som beskriver hur leken kan nyttjas i klassrumsundervisningen.

Även om läroplanen för grundskolan erkänner lekens betydelse är formuleringen i styrdokumentet för generell för att ge läraren vägledning i *hur* leken kan inkluderas och användas.

Syftet med denna kunskapsöversikt är att ta reda på hur lek kan användas i svenskundervisningen i skolans tidiga skolår för att utveckla elevers lärande och språkutveckling. Huset inkluderar här både vad som behövs för att lek ska kunna uppstå samt engagera elever, och vad som är viktigt för att lek ska kunna fungera som ett didaktiskt verktyg i undervisningen.

Vår frågeställning lyder:

Hur kan lek användas och utformas i svenskundervisningen för att främja de yngre elevernas språkutveckling och lärande?

3 Metod

I detta metodavsnitt redogör vi för hur vi har gått tillväga för att hitta de artiklar som ligger till grund för vår kunskapsöversikt. Här beskrivs val av metod, vilka databaser vi har använt, inklusions- och exklusionskriterier, vilka sökord vi har utgått ifrån och sist presenteras de kritiskt granskade artiklar som vi valt.

3.1 Framtagande av sökord och sökfraser

Vi startade hela processen med att besluta oss för ett ämnesområde och formulera ett ungefärligt syfte utifrån detta. Med detta syfte i åtanke sonderade vi internet efter andra kunskapsöversikter samt andra vetenskapliga artiklar skrivna om samma ämne. Vi fann inga andra kunskapsöversikter som behandlade vårt valda ämne, däremot har Skolverket material som berör lek men som endast fokuserar på förskolan och förskoleklass. Vi påträffade andra SAG-arbeten med liknande fokusområde men där de fokuserade på andra delar av området än vad vi beslutat oss för att göra. Däremot gav alla dessa träffar, av icke relevant underlag oss sökordstips.

I det här steget av skrivandet formulerade vi vårt syfte och vår frågeställning och påbörjade de första testsökningarna, efter inklusionskriterier i form av årtal artiklarna fick vara skrivna mellan och att artiklarna skulle vara peer-reviewed. Vi sökte på lek, men vi fick då bara fram träffar som berörde lek i förskolan. Förutom att utgår från redan nämnda inklusionskriterier valde vi medvetet att inte göra fler begränsningar, detta för att få ett så brett utbud som möjligt. I stället lade vi mer tid på att läsa rubriker och sammandrag av de artiklar vi fick fram vid varje enskild sökning.

Första sökningen gjordes i ERC med orden *play AND language development AND Primary school OR elementary school OR primary education OR elementary education* och gav oss två relevanta träffar. Andra sökningen gjordes med exakt samma sökord fast i ERIC via Ebsco, denna sökning gav oss sex relevanta artiklar. Båda sökningarna utgick från inklusionskriterierna vi hade vid de svenska sökningarna, referentgranskade och skrivna

mellan 2000 och 2022. Tidsexklusionen är satt för att vi intresserade oss för nyare forskning men ville säkerställa att vi även fick med artiklar som var skrivna innan den digitala tekniken fått allmän spridning i samhället. En del artiklar kunde vi sälla bort direkt genom rubriken, men det var många artiklar vars rubriker inte avslöjade innehållet i artikeln, och därför fick vi läsa sammandragen också. Ett tidskrävande moment men som var viktigt för att vi skulle hitta relevanta artiklar. Efter att vi läst sammandragen på de artiklar som fångat vår nyfikenhet kunde vi exkludera ytterligare artiklar och samtidigt börja ana olika teman. Sortering av artiklarna påbörjades efter olika teman som vi upptäckt och fick då en klarare bild över vad vi saknade.

Processen krävde att vi gjorde ytterligare sökningar: tre riktade sökningar. Dessa gjordes alla i LibSearch, med inklusionskriterierna referentgranskade och skrivna mellan 2000–2022. Första kompletterande sökning gjordes på *play** (som title) *AND Primary school OR elementary school OR primary education OR elementary education*, den sökningen gav oss två användbara artiklar. Sökning nummer två innehöll sökorden *game AND Language development AND Primary school OR elementary school OR primary education OR elementary education*, den gav oss tre artiklar av värde. Slutligen gjorde vi en tredje kompletterande sökning med sökorden *free play OR unstructured play OR spontaneous play AND Classroom*. Dessa kompletterande sökningar följdes av samma process som tidigare: läsa rubriker och sälla bort. Därefter läste vi sammandragen och sållade ytterligare, för att sedan läsa de valda artiklarna i sin helhet och besluta om de nyfunna artiklarna besvarade vår frågeställning eller inte. De artiklar som inte uppfyllde våra inklusionskriterier var artiklar som fokuserade specifikt på lekens betydelse i kombination med olika NPF-diagnoser, artiklar som var väldigt geografiskt kontextbundna, samt artiklar som hade fokus på teori istället för praktik eller hade fel åldersinriktning. Däremot har vi valt att inkludera artiklar utifrån den breda betydelsen av lek på engelska, där *play* står för både lek och spel. Nästa steg var att skriva annotationer för varje vald artikel.

3.2 Sökprocess och urval

Här nedan redovisas våra sökningar och våra sökprocesser i detalj. I tabell 1 går det även att utläsa vilka artiklar vi har valt att använda oss av.

Tabell 1: Sökprocess och urval

Datum	Databas	Sökord	Begränsningar	Antal träffar	Valda artiklar (utifrån relevans för frågeställning)
2022-07-06	ERC	1. Play AND 2. Language development AND 3. Primary school OR elementary school OR primary education OR elementary education	Peer-reviewed 2000-2022	65	2 -Guilfoyle & Mistry -Hill
2022-07-06	ERIC via Ebsco	1. Play AND 2. Language development AND 3. Primary school OR elementary school OR primary education OR elementary education	Peer-reviewed 2000-2022	136	6 -Stagnitti et. al. -Greenfader & Brouillette -Alawajee & Delafield-Butt -Alpar -Schwarzmueller & Rinaldo -Rieg & Raquette
2022-07-06	LibSearch	1. Play* Title 2. Primary school OR elementary school OR primary education OR elementary education	Peer-reviewed 2000-2022	360	2 -Collins et. al. -Marsh

2022-07-08	LibSearch	1. Game AND 2. Language development AND 3. Primary school OR elementary school OR Primary education OR elementary education	Peer-reviewed 2000-2022	101	3 -Luk -Sevik -Bakhsh
------------	-----------	---	----------------------------	-----	--------------------------------

Vi är medvetna om att våra artiklar har stor geografisk spridning, och att detta i sig kan innebära att olika forskare har olika syn på vad lek innebär. Detta har vi dock valt att exkludera från vår diskussion. Vi också medvetna om att vi tittar på artiklar som behandlar olika typer av språk och vissa artiklar fokuserar på grupper som arbetar med modersmål medan andra jobbar med andraspråk och ibland till och med ett tredje språk, detta gör att forskningen och resultatet inte är enhetliga, men vi anser att det är viktigt ändå, eftersom det är såhär våra elevgrupper i svensk skola oftast ser ut.

3.3 Analysmetod

Som analysmetod har vi utgått från den tematiska analysen som grundar sig på Braun och Clarkes (2006) modell. Deras tematiska modell är fri från teorier vilket innebär att man kodar data utan att försöka kategorisera den under befintliga teorier. Tematisk analys är en metod där man identifierar, analyserar samt organiserar den data man har valt ut. Modellen lämpar sig för de som är nybörjare i forskningsvärlden då det är en tillgänglig modell som är applicerbar även på artiklar som använt sig av olika metoder, eftersom Braun och Clarkes (2006) tematiska modell utgår från att hitta mönster. Modellen ger användaren möjlighet att både tolka och diskutera de mönster som upptäcks. Den tematiska modellen utgår från sex konkreta steg.

Artiklarna som vi har valt att bygga vår kunskapsöversikt på är indelade i fyra olika teman - fri lek, rollek, regelbunden lek och digital lek. Detta är de fyra teman som vi upptäckte när vi sökte efter mönster i våra artiklar. Fri lek, rollek samt regelbunden lek sammanfaller alla med de kategorier som presenterats av Lillemyr (2020). Eftersom vi kan se att artiklarna

tydligt börjar diskutera digitala aspekter av lek efter 2015 har vi valt att hantera dessa som ett eget tema, till skillnad mot Lillemyr, för att se om intressanta aspekter framkommer specifikt för denna typ av lek. Samtliga artiklar är även granskade av oss utifrån den kriterielista som finns att tillgå på Malmö universitets bibliotek angående vad en vetenskaplig artikel är.

Tretton artiklar har valts ut, samtliga av dessa artiklar är från 2011–2021. Nio av tretton artiklar är från åren 2010–2015 och fyra artiklar är från åren 2016–2021. Ingen av artiklarna kommer från Sverige. Tre artiklar är producerade i olika delar i USA, tre artiklar härstammar från Storbritannien, två artiklar från Australien, ytterligare två andra kommer från Turkiet, och sedan har vi en från Hongkong och slutligen två från Saudiarabien. Två artiklar har hjälpt oss att besvara huret kopplat till den fria leken, fyra artiklar har besvarat huret i rolleken, fem artiklar har vi använt för att förtydliga huret i den regelbaserade leken och de sista två artiklar för att besvara den digitala lekens hur.

3.4 Valda artiklar

I alfabetisk ordning följer här våra valda artiklar som ligger till grund för denna kunskapsöversikt.

Alawajee och Delafield-Butts (2021) artikel *Minecraft in Education Benefits Learning and Social Engagement* är en metastudie från Saudiarabien som sammanställer 42 referentgranskade artiklar om för- och nackdelarna med spelet Minecraft samt spelets effekter gällande utveckling av sociala färdigheter, kommunikation, samarbete samt ledarskap i skolan. Resultatet av deras empiriska studie är att forskningen visar att digitala spel med fördel kan användas som språkutvecklande verktyg och att Minecraft är ett pedagogiskt redskap som lärare uppmuntras att använda då det kan motivera eleverna till lärande.

Alpar (2013) behandlar i *The Importance of Games in Teaching Foreign Languages to Children* ämnet främmande språk och hur det på mest lämpligt vis bör undervisas. Artikeln

lyfter hur barn närmar sig nya kunskaper på både fysiskt och mentalt sätt. Alpar hävdar att främmande språk bör läras ut med hjälp av spel, som en klassrumsaktivitet. Studien är genomförd på två sätt, dels genom en experimentgrupp och dels genom observationer. Eleverna som deltar är från Turkiet och är 10–11 år gamla. Det kvalitativa resultatet visar tydligt att när lektionerna inte uppfattas som en lektion, utan mer som lek, så ökar elevernas deltagande och uppmärksamhet.

Bakhsh (2016) vill i sin artikel från Saudiarabien, *Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners*, belysa att spel och regelbaserade lekar är ett viktigt verktyg i utvecklingen av elevers ordförråd. Klassrummet är en trygg miljö för eleverna, och det skapar rätt förutsättningar för att eleverna ska kunna styra sitt språkbruk framåt baserat på deras befintliga kunskaper. I denna litteraturstudie har man undersökt hur leken framställs och dess effekt på elevers utvecklande av sina ordförråd. Resultatet visar att man i undervisningen kan använda vilket spel som helst, men att det är lärarens skicklighet och kompetens som avgör om spelen används vid lämpliga tillfällen. Varje spel bör väljas utifrån elevens nivå, intresse och sammanhang.

Collins et. al. (2011) lyfter i *It's All in the Game: Designing and Playing Board Games to Foster Communication and Social Skills* ett forskningsprojekt i USA där en skola arbetar utifrån tematiskt lärande med fokus på lek. Detta kvalitativa projekt förvandlar klassrumsmiljön till ett spel om regnskogen. Forskningen synliggör hur detta arbete kan, eller om, det hjälper elever med olika kulturella bakgrunder, att utveckla sina språkliga färdigheter. Resultatet landade i att alla elever engagerade sig i spelet och samtliga utvecklade sina språkliga färdigheter, oavsett vilket språk de använde. Leken gjorde det lättare för eleverna att kommunicera eftersom eleverna själva var skaparna av spelet och dess regler.

Greenfader & Brouillette (2013) undersöker i *Boosting Language Skills of English Learners through Dramatization and Movement* hur olika konstdiscipliner kan bidra till att stärka elevernas muntliga språkkunskaper i engelska i en skola i USA. Artikeln sätter ljus på de utmaningar som råder i världens alla skolor, nämligen den konstant ökning av

andraspråkselever. Denna kvalitativa undersökning fokuserar på andraspråkselever och hur drama kan hjälpa dessa elever att utveckla sitt språk. Resultatet visar att eleverna enklare kopplar ihop sina erfarenheter från vardagen med de erfarenheterna som de upptäcker i skolan, detta med hjälp av sin fantasi och engagemang. De utvecklar sina språkkunskaper naturligt när dramalektionerna kräver att de kommunicerar med varandra.

Guilfoyle & Mistry (2013) undersöker i *How Effective is Role Play in Supporting Speaking and Listening for Pupils with English as an Additional Language in the Foundation Stage?* hur rollspel kan stödja utvecklingen av att lyssna och tala ett annat språk än sitt modersmål. Artikeln belyser det sociokulturella perspektivet på språkutveckling, samt betydelsen av rollspel som en nyckelstrategi för språkinläring i en studie utförd i Storbritannien. Författarna till artikeln benämner sin studie som en förklarande fallstudie, en kvalitativ studie där de har studerat hur den strukturerade och ostrukturerade rollen som lekktionerna har på barnens språkutveckling. De kom fram till att rollspel var ett effektivt verktyg för att uppnå ökad språkanvändning.

Hill (2010) beskriver i *Oral Language Play and Learning* hur det muntliga språket utvecklas genom lekbaserad undervisning. Hills menar att det muntliga språket är ett sätt att skapa mening vid sidan om de visuella, auditiva och rumsliga kommunikationsformerna. Det muntliga språket är centralt i lärandet, medan skriftspråket ses som det primära medlet för makt och olika privilegier. Med det talade språket kan eleverna, enligt Hills, få tillgång till kunskap på olika sätt, de kan lösa problem, ställa hypoteser, gestalta och informera. Artikeln bygger på kvalitativt underlag från lärare på en skola i Australien där eleverna har olika kulturella bakgrunder och där man beslutat sig för att försöka utveckla elevernas språk genom ett språkinventionsprogram. Resultatet visar att Hills strategi kan användas i klassrummet för att öka läskunnigheten samtidigt som det är ett verktyg för att lära ut olika textformer.

Luk (2013) diskuterar i *Forms of Participation and Semiotic Mediation in Board Games for Second Language Learning* hur språkutveckling och språkanvändning kan gynnas av elevers engagemang i olika typer av brädspel. Denna forskning bygger på en grupp elever i årskurs 4 i Hongkong som ska lära sig engelska som andraspråk i Hong Kong. Fokus ligger på hur

leken får eleverna att samarbeta och presterar över sina egna förmågor i den proximala utvecklingszonen. Det är en kvalitativ studie vars resultat visar att det inte bara är själva spelarna som är avgörande för språkutvecklingen, utan även andra roller i leken kan generera en språkutveckling, som exempel domaren. Studien påtalar hur viktigt det är att få träna på minspel, gester och övrigt kroppsspråk också.

Marsh (2010) presenterar i *Young Children's Play in Online Virtual Worlds* hur unga barn spenderar alltmer tid online, detta allt eftersom tekniken fortsätter att skapa betydande förändringar i den sociala och kulturella praxisen som råder på 2010-talet. Spänningarna mellan lek och teknik, samt begreppen "verklig" och "virtuell" belyses i Marshs artikel. Enkät svar från 175 barn i åldrarna 5–11, samt gruppintervjuer med 15 deltagare är grunden till denna artikel från Storbritannien. Resultatet av denna kvantitativa undersökning gav att även de yngsta eleverna har möjlighet att konstruera, rekonstruera och utveckla sin identitet i den virtuella världen. Den digitala världen kan erbjuda många områden som är språkutvecklande, men att dessa kritiskt måste granskas av pedagogerna som ämnar att använda dessa i sin undervisning.

Rieg och Paquette (2009) sammanställer de största utmaningarna för lärarna i amerikanska klassrum i artikeln *Using Drama and Movement to Enhance English Language Learners' Literacy Development*, nämligen att instruera elever som inte har engelska som modersmål. Denna artikel är en metastudie av 19 forskningsartiklar från USA som vidhåller att drama och rörelse förbättrar utvecklingen av läskunnighet hos elever. Resultatet visar att drama och rörelse är inte bara roligt, det utvecklar avkodningsförmåga, läsflyt, ordförråd, syntaktisk kunskap och metakognitivt tänkande enligt Rieg och Paquette.

Schwarzmueller och Rinaldo (2013) sammanställer i *The Importance of Self-Directed Play* hur det moderna samhället har dragit ner på den fria leken i skolan, främst för att kulturella trender samt politikens påtryckningar gällande akademiskt lärande kräver mer utrymme. Artikeln sammanställer andras forskning i frågan och gör en metastudie av 14 artiklar, där mestadels är från USA (11 st.), men det förekommer även artiklar från Norge, Australien och Storbritannien. Resultatet landar i att behovet av fri lek måste återinrättas, via läroplanen

Seviks (2020) primära syfte med *How do Games Affect the Writing Skills of Young EFL Learners?* är att belysa den experimentella studiens effekt på skrivförmågans utveckling genom spel. Hur kan spel användas för att utveckla stavning hos elever med en bakgrund där språken har olika ortografier? Forskningsklassen i Turkiet delas in i två grupper, den ena gruppen fick spela spel i 9 veckor och eleverna spelade tillsammans, medan kontrollgruppen fick vanlig traditionell undervisning. Resultatet visade att den spelande gruppen fick betydligt större stavningsutveckling än kontrollgruppen, och därför rekommenderas turkiska lärare att använda sig av spel vid undervisning av andraspråk, som i det här fallet, engelska.

Stagnitti et. al (2016) redovisar i artikeln *An Investigation into the Effect of Play Based Instruction on the Development of Play Skills and Oral Language* resultatet av sin kvantitativa studie, där de har undersökt vilken inverkan en lekbaserad läroplan kan ha på utvecklingen av elevers färdigheter vid fri lek samt hur elevernas språk utvecklas. 42 eleverna i årskurs 3 ingick denna studie från Australien, hälften i en lekbaserade gruppen, och hälften använde sig av traditionell undervisning. Lekgruppen förbättrade sig avsevärt på alla parametrar medan elevgruppen som följde den traditionella läroplanen inte gjorde samma utveckling.

4 Resultat

I detta avsnitt presenterar vi den tematiska analysen (Braun & Clarke, 2006). De teman som vi har arbetat utifrån är: fri lek, rollek, regelbaserad lek och digital lek.

4.1 Fri lek

Stagnittis et. al. (2016) diskuterar i sin artikel hur en lekbaserad undervisningsplan kan utveckla både den fria leken i sig samt elevers språk och en hypotes som formuleras är att det skulle finnas ett samband mellan vilken typ av utbildningsplan man utgår ifrån och hur eleverna utvecklas språkligt.

I Stagnittis et. al. (2016) undersökning utgörs skoldagen inte enbart av fri lek, utan dagen utgår från en plan baserat på vad eleven har för intresse att utforska. Lärarna har en konstruktivistisk syn på eleverna och genom att eleverna interagerar med sina lärare och klasskompisar skapas lärtillfällen där de tillsammans utforskar världen. Under dagen kan eleverna revidera sin individuella plan om det skulle behövas, vilket kräver stort ansvar av eleverna, men det ger samtidigt dem möjlighet att kontinuerligt granska och reflektera kring vad de har lärt sig. Resultatet av Stagnittis et. al (2016) forskning visar att eleverna utvecklar och berikar sina muntliga färdigheter genom den fria leken. Samtidigt visar den att elevernas lekfärdigheter, tillsammans med deras förmåga att kunna återberätta händelser, gynnas av den lekbaserade undervisningsplanen. Kunskaperna, samt erfarenheterna, som eleverna erhåller via den fria leken ökar deras förståelse för omvärlden och skapar möjligheter för deras fantasi att utvecklas. En frukt, till exempel en banan, kan representera en telefon och en penna kan bli ett flygplan (Stagnitti et. al., 2016).

Den lärmiljö som Stagnitti et. al. (2016) observerar den lekbaserade undervisningen går att dela in i olika områden. Det finns tomma golvytor, dramahörna för fantasilek, en dator del och ett lästält. Enligt Stagnitti et. al. är det så den fria leken blir vägled, genom didaktiskt medvetna val kring miljöns utformning för att bäst stödja elevernas utforskande lek. Även Schwarzmüller och Rinaldos (2013) behandlar fri lek som inkluderar något slags vuxenstöd.

Enligt dem är det inte bara språkliga hinder som kan påverka behovet av guidning, utan även barnens individuella bakgrunder samt vilken tillgång de har till fri lek hemma.

4.2 Rollek/Scenariobaserad lek

Greenfader och Brouillette (2013) beskriver hur rollek, i form av dramatisering och kreativ rörelse, ger elever möjlighet att utveckla sin läskunnighet. Genom att låta eleverna bearbeta texter tillsammans med hjälp av olika former av gestaltning och rörelse kan elevernas ordförråd utvecklas, då rytm och dans kan ge elever syntaktisk förståelse. Vidare menar Greenfader och Brouillette att om eleverna tillsammans får improvisera fram tolkningar av olika berättelser så skapar det naturligt en lärmiljö där eleverna kan dela med sig av sina egna erfarenheter sinsemellan. Dramatisering kan även hjälpa eleverna att få en bättre förståelse för egna såväl som andras handlingar och känslor, även om eleverna inte förstår alla ord från början (Greenfader & Brouillette, 2013).

Som ett exempel tar Greenfader och Brouillette (2013) upp rollekens hur, när de låter eleverna gå på "björnjakt" (*We're going on a bearhunt*). Läraren berättar sagan och guidar eleverna genom de olika sekvenserna. Eleverna hjälper till att skapa ljud av det swoshande gräset, den slaskiga leran, den djupa floden osv. Rollek av detta slag utvecklar elevernas ordförråd samt ordförståelse, samtidigt som även uttal, ton och gester tränas.

Guilfoyle och Mistry (2013) lyfter en annan viktig aspekt av rollekens betydelse, nämligen att den berikar andraspråkselevs språkutveckling. Elever som talar språket flytande blir bra språk- och lärandeförebilder och hjälper sina andraspråksklasskamrater att integreras språkligt. Rieg och Paquette (2009) styrker detta samt skriver att drama och rörelse skapar meningsfulla situationer där kommunikation sker naturligt och krävs av alla inblandade. De beskriver även ett annat förslag på rollek, att låta eleverna klä ut sig i kläder från olika delar av världen: saris från Indien, kimonos från Asien och ponchos från Sydamerika. På så sätt ökar förståelsen bland eleverna om hur samt varför kvinnor runt om i världen klär sig olika. Detta gör att man går från det synliga till det abstrakta och bild blir ord (Rieg & Paquette, 2009).

Hill (2010) lyfter hur de flesta lärare idag är överens om att det muntliga språket är viktigt för lärandet, framför allt när andelen andraspråkselever i skolorna ökar. Enligt Hill är ett exempel på undervisningsmoment som kan gynna samtliga elever att skapa temaboxar med blandade böcker och konkreta material. Sedan kopplas frågor, från konkreta till abstrakta, till varje låda som uppmuntrar eleverna till diskussion. Eleverna uppmanas att beskriva saker, analysera, återberätta samt gå bortom här och nu. Ett exempel på tema är läkarmottagning. Här ska eleverna svara på frågor som *”vad är ett bandage? Hur ser det ut?”*. Vidare till analysdelen så följer frågan *”Vad skulle du använda för att laga ett brutet ben?”*. Återberättande delen består i stället av frågor som *”Berätta för mig vad läkaren kan säga till sin patient?”*. Sista delen är bortom här och nu och då kan en fråga lyda *”Vad händer om läkaren blir sjuk?”*.

Även Rieg och Paquette (2009) arbetar med hjälp av litteratur, nämligen poesi, och de beskriver hur en dikt kan läsas högt och hur klassen sen tillsammans jobbar med uttal, förtydligande av svåra eller ovanliga ord samt dramatiska betoningar. Därifrån kan eleverna tillsammans läsa dikten i kör och avslutningsvis arbeta i grupper med att dramatisera dikten för klassen.

4.3 Regelbaserad lek

Enligt Alpar (2013) kan språkstärkande spel delas in i fyra olika grupper; lingvistiska spel (inkluderar grammatik, morfologi, fonetik etc.), kreativa spel (utgår från spelaren fantasi eller objekt konstruerade av spelarna), kulturella spel (utgår från kunskaper om andra länder) och drama-orienterade spel (inkluderar rollspel, simuleringar samt gestaltning). Alpar menar vidare att oavsett vilket av dessa spel som används i undervisningen främjar det språkanvändning och därmed språkinläring. Gemensamt för alla spel är att de uppfattas av elever som lek, därmed en motsats till skolan, och uppgiften blir inte längre att lära sig utan att spela spel (Alpar, 2013; Bakhsh, 2016). En fördel med att använda spel i klassrummet är att spel ger en kontrollerbar situation för eleven och skapar därmed en trygg plats i vilken eleven själv kan styra sitt språkbruk baserat på sina förkunskaper (Bakhsh, 2016).

Sevik (2020) beskriver hur elever i grupper om fyra får spela två olika stavningsspel i 10–15 minuter varje dag; matcha ord och bild, och bygga ihop två orddelar till hela ord. Uppgiften bygger dels på samarbete i gruppen, men även på ett tävlingsmoment mellan grupperna. Trots det repetitiva i att spela samma typ av spel varje dag i flera veckor, fungerar momentet och eleverna som spelar spel erhåller betydligt bättre resultat i stavning jämfört med kontrollgruppen i Seviks undersökning. Bakhsh (2016) utgår i stället från regelbaserade lekar som ”Hot Potatoes” och ”Pictionary” där lekarna utförs i lag. Även här ger lekande betydligt bättre språkutveckling än hos de elever som får traditionell undervisning.

Två aspekter som framhålls i litteraturen är att spelet måste vara elevcentrerat och att eleverna måste ha tydliga roller i spelet (Bakhsh, 2016). Luk (2013) lyfter vikten av att låta eleverna anta olika roller relaterat till spelet: spelare, regelhållare, poängräknare etc. för att genom de olika rollerna ge eleverna möjlighet att öva på olika typer av kommunikation. Bakhsh (2016) fastställer är det viktigt att eleverna spelar spel i grupp, dvs två till fyra elever tillsammans mot ett likställt lag, för att det ska främja språkutvecklingen, och om flertalet elever har olika modersmål är det viktigt att säkerställa att alla har förstått instruktioner, regler samt viktig terminologi innan spelet börjar.

Medan Alpar (2013), Bakhsh (2016), Luk (2013) samt Sevik (2020) alla utgår från befintliga spel och organiserade lekar som är kända för barnen, skapar Collins et. al. (2011) ett helt eget spel. Utifrån ett tema som eleverna är intresserade av, i detta fall regnskogen, blir hela klassrummet spelplanen och eleverna spelpjäserna. Utifrån böcker med fakta samt inspiration, med hjälp av att skriva, läsa, rita och konstruera, skapar eleverna tillsammans en värld i klassrummet som blir spelet. Klassrummet får en bana och kort som bestämmer hur man får gå, samt faror och belöningar skapas längst banans väg baserade på elevernas nya kunskap om regnskogen. Collins et. al. projekt visade sig fungera extra bra i en klass med många elever från olika länder eftersom själva skapandet av spelet och dess regler bistod elever med svårigheter i språket att samtidigt som spelet växer fram utveckla sin förståelse och befästa sina nya kunskaper utifrån egna erfarenheter under arbetets gång.

4.4 Digital lek

Enligt Marsh (2010) formas barns liv i stor utsträckning av olika tekniska lösningar. Hon diskuterar inledningsvis hur lek och teknik på många sätt framställs som motsatta varandra, men att forskning visar att digitala spel samt världar erbjuder barn nya möjligheter till lek. Marsh menar att den lek som uppstår i digital kontext är nära besläktad med den traditionella leken och kan på samma sätt delas in i olika typer av lek, till exempel fantasilek, rollek samt regelbaserad lek. Hos de barn som ingick i Marshs studie framkom det tydligt att barnen själva inte skiljde mellan online och offline-spel/lek utan att barnen kategoriserade aktiviteten som lek oavsett kontext.

Marshs (2010) forskning visar att lek som uppstår med hjälp av teknik i allra högsta grad är aktiv och ger oftare en högre grad av motivation samt engagemang än traditionell lek. Detta styrks av Alawajee och Delafield-Butt (2021) som menar att det som skiljer lärande med hjälp av digitala verktyg från lärande i en traditionell undervisningsmiljö är att användning av teknik ger högre grad av motivation hos elever samt högre grad av glädje och tillfredsställelse. Detta ser de som extra intressant eftersom barns lärande, enligt dem, drivs av motivation. Vidare beskriver Alawajee och Delafield-Butt digitala spel samt fenomenet ”game-based learning”, GBL, som mer än ett nöje eftersom alla digitala spel innehåller något slags problem eller uppdrag att lösa. Deras forskning visar att GBL, utöver glädje, kan ge ökad motivation, språkutveckling, ökad social förmåga samt förbättrad problemlösningsförmåga. Därmed hjälper den digitala leken eleverna att bli självständiga tänkare (Alawajee & Delafield-Butt, 2021).

Enligt Alawajee och Delafield-Butt (2021) kan digitala spel beskrivas utifrån olika pedagogiska teorier, vilket är av vikt när man ska göra ett medvetet didaktiskt val kring vilket spel som ska användas i lärandesituationer. Det finns spel som använder sig av så kallad ”trial-and-error”-teknik (behavioristisk teori), spel där man utför handlingar efter observation och/eller genom imitation (socialkognitiv teori), spel som nyttjar processande samt återupphämtande av kunskap (kognitivism) samt spel som motiverar till social interaktion (sociokulturell teori). Utöver det behöver tre aspekter beaktas vid val av digitala spel för att användas i undervisning; typ av progression (nivåer, poäng och prestationer), motiverande

faktorer (bonus, nedräkningar, belöningsstrukturer) samt beteenden som uppmuntras (samarbete, produktivitet eller utforskande). Alawajee och Delafield-Butt poängterar även att det inte handlar om tekniken i sig utan vad det är tekniken ska användas till som är av betydelse eftersom alla ovanstående faktorer påverkar lärandet.

Den digitala spelmiljön möjliggör interaktion med platser, roller och händelsekedjor som annars inte hade varit möjligt, samtidigt som dessa olika kontexter upplevs trygga så att eleverna kan experimentera samt utmana sig själva. (Alawajee & Delafield-Butt, 2021) Marsh (2010) nämner även fördelen med att använda teknik i leken eftersom det ger barn ovärderliga kunskaper och erfarenheter, som behövs i dagens teknikintensiva samhälle. Vidare menar Marsh att det därmed är viktigt att låta virtuella världar överlappa med verkligheten i skolan för att bättre spegla samhället utanför skolan.

5 Diskussion och slutsatser

I detta avsnitt kommer vi genom att diskutera och dra slutsatser från våra resultat och försöka besvara kunskapsöversiktens frågeställning.

5.1 Lek främjar alla barns utveckling och lärande

I läroplanen framgår det att lek är en viktig del i det aktiva lärandet (Skolverket, 2022). Undervisning ska vila på vetenskaplig grund och beprövad erfarenhet (SFS 2010:800), och forskning visar att lek främjar barns lärande (Öhman, 2019). Denna koppling framkommer tydligt i alla våra artiklar (Alawajee & Delafield-Butt, 2021; Alpar, 2013; Bakhsh, 2016; Collins et. al., 2011; Greenfader & Brouillette, 2013; Guilfoyle & Mistry, 2013; Hill, 2010; Luk, 2013; Marsh, 2010; Rieg & Paquette, 2009; Schwarzmüller & Rinaldo, 2013; Seviks 2020; Stagnitti et. al, 2016).

5.2 Lek främjar alla barns språkutveckling

Inledningsvis beskrev vi hur leken är viktig för barns språkutveckling (Follett, 2017; Pellegrini, 2009b). Även detta framkommer tydligt i forskningen som beskrivs i våra utvalda artiklar (Alawajee & Delafield-Butt, 2021; Alpar, 2013; Bakhsh, 2016; Collins et. al., 2011; Greenfader & Brouillette, 2013; Guilfoyle & Mistry, 2013; Hill, 2010; Luk, 2013; Marsh, 2010; Rieg & Paquette, 2009; Schwarzmüller & Rinaldo, 2013; Seviks, 2020; Stagnitti et. al., 2016).

Vårt urval är baserat på lekens koppling till språkinläring och vår genomgång visar att detta samband är tydligt i undervisningsgrupper där alla elever har samma modersmål (Hill, 2010), där alla försöker lära sig ett gemensamt andra- eller tredjespråk (Alpar, 2013; Bakhsh, 2016; Guilfoyle & Mistry, 2013; Luk, 2013; Seviks 2020), samt i grupper med elever med många olika kulturella bakgrunder samt olika språkerfarenheter (Collins et. al., 2011; Greenfader & Brouillette, 2013; Rieg & Paquette, 2009; Stagnitti et. al, 2016). Genom leken så övar barnet på sitt språk utifrån där det befinner sig i en trygg och tillåtande kontext (Follett, 2017).

5.3 Kategorier av lek

I denna kunskapsöversikt har vi beskrivit lek som en aktivitet som i sin mest naturliga form styrs utav barnet, uppstår från en inre medfödd drivkraft samtidigt som det ger barnet motivation och glädje (Follett, 2017). De kategorier av lek som har diskuterats i vårt urval av artiklar har varit fri lek (Schwarzmueller & Rinaldo, 2013; Stagnitti et. Al, 2016), rollek (Guilfoyle & Mistry, 2013; Rieg & Paquette, 2009), regelbaserad lek (Alpar, 2013; Bakhsh, 2016; Seviks 2020; Luk, 2013) samt digital lek (Alawajee & Delafield-Butt, 2021; Marsh, 2010), men det är viktigt att komma ihåg att detta är hur respektive författare benämner leken. I vår jämförelse av de olika tillvägagångssätten blir det tydligt att olika typer av lek är svåra att separera och att gränserna mellan kategorierna snabbt suddas ut. Vi anser till exempel att den lek som Stagnittis et. al. (2016) diskuterar i sin artikel inte är renodlat fri lek eftersom den innehåller styrning i form av både en dagsplan och en miljö som påverkar lekens innehåll. Ett annat exempel är Hills (2010) temaboxar som kan vara rollek, vilket leken sägs vara i undersökningen, men där typ av lek beror på innehållet i lådorna och dess utmanande frågor. Ytterligare ett exempel är det spel som skapas i Collins et. al. (2011) artikel och huruvida detta omfattande temaarbete egentligen endast innehåller ett spel som slutprodukt och där arbetet i sig mer tangerar fri lek och fritt skapande.

Vårt resultat ger oss många bra exempel på hur lek kan användas i svenskundervisningen för att vara språkutvecklande, men inget svar på vilken typ lek vi bäst använder oss av, eller en generell metod vi kan utnyttja. Vi håller med Pellegrini (2009a) att kategorin av lek därmed verkar mindre intressant, kanske för att lek rör sig mellan olika kategorier beroende på barnen som leker. Vår sammanställning visar istället att förutsättningarna för lek, samt lekens didaktiska utformning, är viktiga för att kunna använda lek som ett språkutvecklande verktyg.

5.4 Lek som didaktiskt verktyg

Lek ökar tydligt elevers språkutveckling och lärande men ändå är lek ett sällsynt inslag i undervisningen (Manning, 2021; Pramling et. al., 2019). Follett (2017) diskuterar att det

kanske inte är leken i sig som minskar utan förutsättningarna för leken. Han nämner tid, plats, tillgång till andra barn samt den ytterst viktiga tillåtelsen. Dessa förutsättningar tillhandahålls givetvis i alla våra artiklar i och med att deras syfte är att undersöka lek, men vår genomgång har även låtit oss identifiera några andra gemensamma faktorer som främjar lekens användning som didaktiskt redskap.

Den första aspekten är *trygghet*. En trygg grupp för alla ingående elever nämns speciellt i samband med drama (Greenfader & Brouillette, 2013; Rieg & Paquette, 2009), rörelselek (Greenfader & Brouillette, 2013) och rollek (Hill, 2010; Stagnittis et. al., 2016) eftersom dessa uttryck bygger på någon form av delande, baserat på individuella erfarenheter eller det personliga uttrycket, och där en trygg miljö är förutsättning för att leken ska bli en länk som öppnar upp för lärande och språkande (Pramling et al., 2019).

Den andra förutsättningen för att leken ska öka lärande och främja språkutveckling är *stöttning*. Detta kan vara både av vuxna (Greenfader & Brouillette, 2013), som till exempel för att avhjälpa språkliga hinder (Schwarzmueller & Rinaldo, 2013), och andra barn (Rieg & Paquette 2009; Bakhsh, 2016; Alpar 2013), till exempel i form av förebilder både språkligt och i lekens utformning (Guilfoyle & Mistry, 2013). Även Jönsson (2019a) och Axelsson (2019b) tar upp vikten av stöttning när den behövs med fokus på att nyttja den proximala utvecklingszonen. Regelbaserad lek och spel tillhandahåller också stöd i form av ramar och regler, men kan behöva förtydligas med extra instruktioner (Bakhsh, 2016).

Den tredje faktorn har vi valt att kalla *riktning* och med detta menar vi hur leken kan behöva ges ett innehåll för att användas som ett medvetet didaktiskt verktyg. Trots att lek egentligen ska styras helt av barnet (Follett, 2017) visar Stagnittis et. al. (2016) forskning att en riktning i leken inte påverkar huruvida den blir språkfrämjande eller ej.

Riktning i leken kan påverkas av miljön den utövas i (Stagnitti et. al, 2016), genom material i lådor (Hill, 2010), val av texter att dramatisera (Greenfader & Brouillette, 2013), elevernas intresse (Collins et. al. (2011), en digital kontext (Marsh, 2010) eller ett regelverk (Bakhsh, 2016). Men även genom att påverka omständigheterna, till exempel genom utformning av

grupper (Bakhsh, 2016; Alpar, 2013). Det som skiljer stöttning och riktning åt är att stöttning blir som en ledstång när det behövs, medan riktning försöker påverka lekens innehåll utifrån ett didaktiskt syfte. Det som stöttning och riktning har gemensamt är att denna typ av involvering av vuxna förstärker känslan hos eleverna att leken är tillåten.

Den fjärde och sista aspekten som vi ser i de utvalda artiklarna är *rörelse*. Varken Marsh (2010) eller någon annan av författarna beskriver leken i sin forskning som stilla och trots att spel och digital lek kan innebära att barnet sitter stilla är denna lek i högsta grad aktiv för barnet.

Enligt Pramling et al. (2019) pågår det en förskjutning i den svenska skolan där barndomens lek trycks undan av de akademiska kraven, något som vandrar tydligt nedåt genom skolåldrarna. Forskning visar att i stort sett all lek ökar barns utveckling och lärande samt främjar deras språkutveckling. Att leken ska inkluderas i de tidiga skolåren är inskrivet i läroplanen och därför är det av stor vikt att läraren skapar förutsättningar och utformas medvetet för att lek ska kunna uppstå och användas som didaktiskt redskap.

Denna kunskapsöversikt visar att de förutsättningar som är av vikt är: tid, plats, andra barn att leka med vid behov, tillåtelse och acceptans från alla vuxna i barnets närhet. Därtill tillkommer trygghet, stöttning, riktning och rörelse för att använda lek som ett didaktiskt verktyg. Tillsammans med de exempel som vår tematiska sammanfattning presenterar anser vi att vi har fått en bättre insikt i hur vi kan arbeta med lek i vår undervisning. Vår förhoppning är att även andra lärarstudenter och verksamma lärare kan använda dessa kunskaper i sin planering för att bättre nyttja lek som didaktiskt verktyg.

Att sammankoppla lek med skolans didaktik är mindre vanligt i Sverige, då lek traditionellt hör till förskolans sfär. Med denna kunskapsöversikt hoppas vi kunna erbjuda inspiration baserat på andra länders tillvägagångssätt för att inkludera leken i undervisningen och om inte annat väcka nyfikenhet och ge möjlighet till diskussion samt reflektion mellan kollegor. Givetvis behöver lärare som alltid fatta beslut kring redskap för undervisning baserat på egna förutsättningar och klassammansättning för att verktyget ska bli meningsfullt för eleverna.

6 Avslutning och vidare forskning

Då utbildning enligt skollagen (SFS 2010:800) ska bygga på vetenskaplig grund och beprövad erfarenhet skulle forskning behöva undersöka hur lek kan användas som didaktiskt verktyg utifrån svenska styrdokument för grundskolan i allmänhet, och kursplanen i svenska i synnerhet. Vidare skulle man kunna titta på vad svenskdidaktik behöver kompletteras med för att lärare ska veta mer om hur man bäst inkluderar leken i undervisning för eleverna i de yngre åldrarna.

En stor brist i denna kunskapsöversikt är just avsaknaden av svenska artiklar. Vi diskuterade naturligtvis att ha med en artikel som behandlade lek i förskola/förskoleklass, men eftersom vi medvetet avgränsat oss till att endast diskutera lek kopplat till skola, pga. skolans striktare styrning i och med kursplanerna, valde vi bort detta. Vi är också medvetna om det kan diskuteras huruvida forskningsresultat från andra länder är applicerbara på den svenska kontexten, pga skillnader i skolsystem och styrdokument, men vår redovisning visar tydligt att lek är språkfrämjande för alla barn vilket är en viktig del av svenskämnets syfte och därmed blir resultatet intressant även för svenska förhållanden.

Det ska bli spännande att följa framtida forskning kring ämnet lek och hur den påverkar våra elevers inläring och utveckling.

Referenslista

- Alawajee, O. & Delafield-Butt, J. (2021) Minecraft in Education Benefits Learning and Social Engagement. *International Journal of Game-based Learnings*. 11(4). 19–56. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2021100102>
- Alpar, M. (2013) The Importance of Games in Teaching Foreign Languages to Children. *Academic Journals*. 8(15). 1247–1255. <https://academicjournals.org/journal/ERR/article-full-text-pdf/0168DF26716>
- Axelsson, M. (2019). Svenska som andraspråk och flerspråkighet. I C. Liberg & J. Smith (Red.), *Att bli lärare i svenska* (s. 143–158). Liber.
- Bakhsh, S. A. (2016) Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*. 9(7). 120–128. <http://dx.doi.org/10.5539/elt.v9n7p120>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative research in psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Collins K. M., Griess C. J., Carithers, K., Castillo, D.M. (2011). It's All in the Game: Designing and Playing Board Games to Foster Communication and Social skills. *YC Young Children*. 66(2), 12–19. <https://www.proquest.com/docview/874262848?accountid=12249>
- Follett, M. (2017). *Creating Excellence in Primary School Playtimes: How to Make 20% of School Day 100% Better*. Jessica Kingsley Publisher.
- Greenfader, M. C. & Brouillette, L. (2013). Boosting Language Skills of English Learners through Dramatization and Movement. *The Reading Teacher*, 67(3), 171–180. <https://doi.org/10.1002/TRTR.1192>
- Guilfoyle, N. & Mistry, M. (2013) How Effective is Role Play in Supporting Speaking and Listening for Pupils with English as an Additional Language in the Foundation Stage? *Education 3–13*. 41(1), 63–70. <https://doi.org/10.1080/03004279.2012.710101>
- Hill, S. (2010). Oral Language Play and Learning. *Practically Primary*, 15(2), 4–12. <https://search.informit.org/doi/10.3316/aeipt.182977>
- Johansson, E. & Pramling Samuelsson, I. (2006). *Lek och läroplan: möten mellan barn och lärare i förskola och skola*. Acta Universitatis Gothoburgensis.
- Jönsson, K. (2019). Läsande och skrivande i skolans första år. I C. Liberg & J. Smith (Red.), *Att bli lärare i svenska* (s. 61–74). Liber.

Lee Manning, M. (2006). Play Development From Ages Eight to Twelve. D. Pronin Fromberg & D. Bergen (Red.), *Play from Birth to Twelve: Contexts, Perspectives, and Meanings*. (s. 21–28). Routledge.

Lillemyr, O. F. (2020). *Taking Play Seriously: A Challenge of Learning* (2 uppl.). Information Age Publishing.

Luk, C.M. (2013) Forms of Participation and Semiotic Mediation in Board Games for Second Language Learning. *Pedagogies*, 8(4), 352–368.
<https://doi.org/10.1080/1554480X.2013.829279>

Malmö universitet. (u.å). *Sökguide till Självständigt arbete på grundnivå (SAG) i lärarutbildning - 3. Vilka databaser ska ni välja?* Hämtad 15 juli, 2022, från <https://libguides.mau.se/sag/databaser>

Marsh, J. (2010) Young Children's Play in Online Virtual Worlds. *Journal of Early Childhood Research*. 8(1). 23–39. <https://doi.org/10.1177/1476718X09345406>

Pellegrini, A. D. & Smith, P. K. (1998). The Development of Play During Childhood: Forms and Possible Functions. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3(2), 51–57. <https://doi.org/10.1017/S1360641798001476>

Pellegrini, A. D. (2009a). Research and Policy on Children's Play. *Child Development Perspectives*, 3(2), 131–136. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2009.00092.x>

Pellegrini, A. D. (2009b). *The Role of Play in Human Development*. Oxford University Press. <http://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195367324.001.0001>

Pramling, N., Wallerstedt, C., Lagerlöf, P., Björklund, C., Kultti, A., Palmér, H., Magnusson, M., Thulin, S., Jonsson, A. & Pramling Samuelsson, I. (2019). Play-responsive Teaching in Early Childhood Education. *International Perspectives on Early Childhood Education and Development*. <http://doi.org/10.1007/978-3-030-15958-0>

Rieg, S. A. & Paquette, K. R. (2009). Using Drama and Movement to Enhance English Language Learners' Literacy Development. *Journal of Instructional Psychology*, 36(2), 148–154.
<https://link.gale.com/apps/doc/A204682056/HRCA?u=anon~7e0622ea&sid=googleScholar&xid=38d8edda>

Schwarzmueller, G. & Rinaldo, V. (2013). The Importance of Self-Directed Play. *Kappa Delta Pi Record*, 49(1), 37–41. <https://doi.org/10.1080/00228958.2013.759848>

Sevik, M. (2020) How do Games Affect the Writing Skills of Young EFL Learners? *Educational research and Reviews*. 15(4), 186–193.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1252664.pdf>

SFS 2010:800. *Skollag*. <https://rkrattsbaser.gov.se/sfst?bet=2010:800>

Skolverket. (2022). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet*.
<https://www.skolverket.se/publikationer?id=9718>

Stagnitti, K., Bailey, A., Hudspeth Stevenson, E., Reynolds, E. & Kidd, E. (2016). An Investigation into the Effect of Play-Based Instruction on the Development of Play Skills and Oral Language. *Journal of Early Childhood Research*, 14(4), 389–406.
<https://doi.org/10.1177/1476718X15579741>

Svenska Akademien. (u.å.). Lek. *Svensk ordbok*. Hämtad 26 juli, 2022, från
<https://svenska.se/tre/?sok=lek&pz=1>

Öhman, M. (2019). *Värna barns lekstyrka*. Gothia Fortbildning AB.