



Samhälle–Kultur–Identitet

**Självständigt arbete i fördjupningsämnet alternativt
förstaämnet, Historia och lärande**

15 högskolepoäng, grundnivå

**Digitala spel som pedagogiskt verktyg i
historieundervisning**

Digital games as a Pedagogical Tool in History Education

Jesper Larsson
Adam Asserborn

Gymnasieexamen mot arbete i årskurs 1-3,
300 högskolepoäng.

Examinator: Cecilia Trenter

Handledare: Karen Swartz Hammer

Datum för slut examination: 2026-01-08

Förord

Detta arbete har skapats genom ett gemensamt arbete mellan Jesper Larsson och Adam Asserborn. Adam har haft ett större ansvar när det kommer till delarna som beskriver fritidsspel, motivation överlag, Abstract och diskussionsdelen. Jesper har haft ett större ansvar när det kommer till arbetets mall, metod del, material del, seriösa spel del, delar av diskussionsdelen och inledning.

Arbetet har huvudsakligen tagits fram i syfte för att hitta lösningar på problem som kan uppstå i en klassrumsmiljö och som vi personligen kan hämta lärdomar från. I detta arbetet valde vi att undersöka elevers motivation och hur den kan påverkas. Vi valde att använda oss av digitala spel av anledning för att det verkade intressant då vi båda har ett intresse för historiska spel. Där av väcktes tanken av att se hur digitala spel kunde påverka elevers motivation till historieämnet i skolan.

Abstract

Research describes that students' motivation for the subject of history is generally good. However research also shows that some students may experience the subject of history with low relevance and limited engagement. This literature review describes students' motivation in history education and presents, from research, reasons for lack of motivation for students in the subject of history. This is done in order to explore the use of digital games, both entertainment and educational, as tools to increase motivation while still supporting learning. The study is based on a qualitative analysis of previous research on motivation, history education, and game-based learning.

The findings indicate that digital games can enhance motivation by offering interactive, visual, and narrative learning environments that promote student autonomy and engagement. However, the research also highlights challenges with the pedagogical use of digital games such as overly complex game mechanics, simplified or biased historical representations, and the risk that gameplay may overshadow learning.

The study concludes that digital games do not automatically lead to increased motivation or historical understanding. Instead, the teacher's pedagogical and didactic choices are crucial in structuring activities with the inclusion of digital games, guiding student learning and engagement, and ensuring a balance between motivation and learning.

Keywords:

Digital games, history education, motivation, student engagement, teacher role, work methods, relevance.

Innehållsförteckning

Förord	2
Abstract	3
Innehållsförteckning	4
1. Inledning	6
2. Syfte och frågeställning	6
Frågeställning:.....	7
3. Metod	8
Avgränsningar:.....	9
4. Material	11
Historieintresse och historieundervisning - Elevers och lärares uppfattningar om historieämnet.....	11
Perceptions v. reality: pupils' experiences of Learning in history and geography at Key Stage 4.....	11
Press Play for Learning: A Framework to Guide Serious Computer Game Use in the Classroom (Seriöst spel).....	11
The effect of an educational video game on high school students' motivation, selfefficacy and knowledge in a History course (Seriöst spel).....	12
UNPACKING DIGITAL GAME BASED LEARNING The complexities of developing and using educational games (Seriöst spel).....	12
Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. Theory & Research in Social Education (Fritidsspel).....	12
Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices.....	13
Civilization III and Whole-Class Play in High School Social Studies (Underhållningsspel).....	13
5. Resultat	14
5.1. Forskningens orsaker till elevers bristande motivation i historieämnet.....	14
Historieintresse och historieundervisning - Elevers och lärares uppfattningar om historieämnet.....	14
Perceptions v. reality: pupils' experiences of Learning in history and geography at Key Stage 4.....	15
5.2. Seriösa spel som pedagogiskt verktyg för att skapa motivation: möjligheter och utmaningar.....	17
Press Play for Learning: A Framework to Guide Serious Computer Game Use in the Classroom.....	17
The effect of an educational video game on high school students' motivation, selfefficacy and knowledge in a History course.....	18
UNPACKING DIGITAL GAME BASED LEARNING The complexities of developing and using educational games.....	19
Likheter och skillnader.....	20

5.3. Fritidsspel som pedagogiskt verktyg för att skapa motivation: möjligheter och utmaningar.....	21
Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. Theory & Research in Social Education.....	22
Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices.....	23
Civilization III and Whole-Class Play in High School Social Studies.....	24
Likheter och skillnader - Charsky & Ressler, Metzger & Paxton och McCall:.....	25
6. Slutsats och diskussion.....	26
Digitala spel som underlag för arbetsformer som bidrar till ökat engagemang och dess risker.....	27
Digitala spel som koppling mellan elevernas vardag och historieundervisning: möjligheter och begränsningar.....	28
Lärarens avgörande roll.....	29
Sammanfattning och koppling till ämnet och professionen.....	29
Metoddiskussion.....	30
Vidare forskning.....	31
Referenser.....	32

1. Inledning

I dagens skola är bristande motivation och intresse för aktivt deltagande i historieundervisningen ett återkommande fenomen. Samtidigt lever många av dessa elever idag i en digital värld där populärkultur som i form av digitala spel utgör en stor och naturlig samt engagerande del av vardagen (Southgate et al 2017). Detta väcker frågan om spelens interaktiva miljöer och belöningssystem kan fungera som pedagogiska och didaktiska verktyg för att öka elevers intresse för historieämnet. I läroplanen för gymnasieskolan (Skolverket 2025) står det att skolan ska “främja elevers utveckling och lärande samt en livslång lust att lära”. Om en lärare inte kan skapa en positiv inställning till sitt ämne bland eleverna blir det svårare att skapa en lust bland eleverna att lära sig. Att inkludera spel i elevers undervisning kan kanske hjälpa att skapa en balans mellan teoretiska och praktiska kunskaper som ska främja elevernas lärande, där digitala spel kan användas som ett praktiskt pedagogiskt verktyg som eleverna själva kan integrera med sin undervisning.

Viktiga begrepp:

Fritid Spel: Är digitala spel som utvecklats i ett underhållningssyfte snarare än för utbildning. Dessa spel är kommersiella och är den spelform som elever oftast möter i sin vardag.

Seriösa spel: Är spel som är framtagna i utbildningssyfte. Till skillnad från kommersiella underhållningsspel eller fritidsspel, är seriösa spel utformade för att främja lärande eller träning inom utbildningskontext.

2. Syfte och frågeställning

Syftet med denna kunskapsöversikt är att belysa vad forskningen säger om att använda digitala spel, både med underhållningssyfte och utbildningssyfte, som ett verktyg i undervisningen för att motivera elever i historieämnet och vilka möjligheter och utmaningar det medför. I kunskapsöversikten presenteras också, från forskningen, orsaker till bristande motivation för elever i historieämnet vilket blir en bakgrund som möjliggör analysen om hur digitala spel kan motivera eleverna. Då vårt syfte är att skapa motivation för själva historieämnet har kunskapsöversikten också utgångspunkten att det ökade engagemanget också måste leda till ett lärande. Studien syftar därmed till att bidra med en forskningsöversikt som är grundad på empirisk kunskap, som kan stödja lärares utveckling av strategier för att främja motivation i historieundervisningen. Dessutom syftar studien till att lärare kan få en inblick och förståelse för de möjligheter och utmaningar som digitala spel som pedagogiskt verktyg innebär.

Frågeställning:

Hur beskriver forskning elevers motivation för historieämnet och vilka undervisningsrelaterade faktorer lyfts fram som orsaker till elevers bristande engagemang?

Vad säger forskningen om att motivera elever i historieämnet med hjälp av digitala spel, både spel gjorda för underhållning och spel gjorda för utbildning, samt vilka utmaningar det medför?

3. Metod

I denna del presenteras arbetets metod. Här presenteras vilka databaser, sökord, sökningsprocessen samt arbetets analysprocess och vilka avgränsningar som gjordes i arbetets framställning.

Denna kunskapsöversikt har framställts genom en sammanställning och sökning där fokus ligger på att analysera tidigare forskning. Främst har databaser som Libsearch, EBSCO B&A, Researchgate, Swepub och Diva använts för att identifiera relevanta studier. EBSCO användes för att hitta internationell forskning, Swepub/ Diva användes för att ta fram svensk didaktisk forskning och Libsearch användes för att få tillgång till fullständiga texter. DiVA-portalen användes för att orientera sig i tidigare forskning samt för att identifiera ytterligare relevanta artiklar och avhandlingar.

Utifrån den valda frågeställningen identifierade och använde vi oss av följande sökord som *“History education”, “student motivation”, “video games”, “history teaching”, “digital games”, “Serious games for learning”*. *“Game-based learning, Teaching history.”* För att täcka båda delar av syftet (motivation + digitala spel i historieundervisning) användes sökord i både svenska och engelska samt att sökorden kombinerades genom användning av Booleska operatorer (AND, OR). Sökorden användes i olika kombinationer för att på så sätt generera användbara resultat. Exempel som *“History education”* som kombinerades med *“video games”* AND *“motivation”*. När användbara resultat påträffades i sökningen kom vi att granska deras referenslistor vilket resulterade i att vi enklare och effektivare kunde hitta andra källor som behandlade samma problemområde.

Forskningsfältet visade sig vara relativt begränsat, då få studier specifikt behandlade dataspel som motivationshöjande redskap i historieundervisningen. Sökningarna kom att endast utgå från vetenskapliga artiklar, avhandlingar samt studier som vi individuellt plockade fram baserat på att de ansågs relevanta till studiens syfte och frågeställning. Fokus låg också på att plocka fram modern forskning, detta visade sig kunna vara problematiskt och äldre studier kom att inkluderas om de var relevanta, dock är ingen av våra källor skrivna före år 2000.

Sökningsprocessen kan sammanfattas i tre steg:

- Steg 1: Värdering och granskning av källornas titlar, abstract och nyckelord.
- Steg 2: Fokuserade vi på granskning av inledning och slutdiskussion.
- Steg 3: Lästes källan, eller de delar som bedömdes relevanta för vårt syfte och frågeställning, i sin helhet. Detta beskrivs närmare nedan.

Efter steg 2 sorterades källorna i fyra tematiska grupper, som framträdde ur materialet:

1. Elevers motivation för historieämnet
2. Seriösa spel
3. Kommersiella fritidsspel
4. Utmaningar med användning av digitala spel.

Efter att vi samlat in materialet och kategoriserat det i fem tematiska grupper analyserade vi det insamlade materialet, (Del 3 av sökningsprocessen). Materialet analyserades med en kvalitativ ansats i relation till studiens syfte och forskningsfrågor. I början av analysprocessen hade vi cirka 30 källor. Analysprocessen genomfördes genom att vi delade upp de tematiska grupperna så jämnt det gick mellan oss två skribenter. Materialet färg kodades utifrån källornas relevans för syfte och frågeställning för att strukturera analysarbetet. Materialen kom att markeras med röd färg om materialet inte var relevant eller användbart, gult om det ansågs behövas ses över igen eller om det inte helt var relevant och grönt om källan var relevant till vår studie. Endast de gröna källorna analyserades tematiskt och låg till grund för resultatdelen, där studiens fynd, gemensamma mönster och avvikelser jämfördes inom respektive tema.

Avgränsningar:

Studien har avgränsats till undervisningsrelaterade faktorer som kan påverka engagemanget i historieämnet och inte individuella elevfaktorer. Hansson visar att elevers motivation och intresse påverkas av identitet och bakgrund, exempelvis kön och kulturell tillhörighet, vilket i sin tur påverkar vilket historiskt stoff de intresserar sig för. Sådana skillnader kan i första hand mötas genom att bredda eller variera stoffet, vilket kan göras oberoende av undervisningsform eller digitala verktyg. Denna kunskapsöversikt fokuserar därför på mer övergripande och undervisningsnära faktorer som forskning identifierar som centrala för

elevgruppen och som helhet, i syfte att tydligare analysera hur digitala spel som undervisningsverktyg relaterar till elevernas motivation.

I redogörelsen för vilka utmaningar användningen av digitala spel medför avgränsas denna kunskapsöversikt till sådana som rör historieundervisningen på klassrumsnivå. Fokus ligger alltså på undervisningsnära faktorer, såsom lärarens didaktiska roll, elevers olika förutsättningar samt även speldesignens betydelse för undervisningens genomförande. Tillsammans påverkar dessa faktorer hur digitala spel kan användas pedagogiskt och hur motivation kan omsättas i historiskt lärande. Tekniska, infrastrukturella och organisatoriska förutsättningar, exempelvis tillgång till utrustning, tidsramar och skolans organisation, omfattas inte av studien då dessa i begränsad utsträckning kan påverkas genom pedagogiska val och kan variera stort mellan olika skolkontexter.

4. Material

I denna del presenteras en kort sammanfattning på källornas metod och syfte.

Historieintresse och historieundervisning - Elevers och lärares uppfattningar om historieämnet

Denna doktorsavhandling undersöker hur både elever och lärare uppfattar historieämnet och vilket samband som finns mellan historieintresse, undervisning och lärande. Avhandlingen fokuserar på att kartlägga elevers samt lärares motivation och inställning till ämnet genom enkäter och intervjuer.

Perceptions v. reality: pupils' experiences of Learning in history and geography at Key Stage 4.

Denna vetenskapliga artikel undersöker hur elever upplever lärande i historia och geografi genom en kombination av enkätdata och gruppintervjuer på Key Stage 4 i Storbritannien.

Press Play for Learning: A Framework to Guide Serious Computer Game Use in the Classroom (Seriöst spel)

Är en vetenskaplig artikel som forskar kring användandet av seriösa spel eller spel specifikt framtagna för undervisningssyfte, deras resultat och effektivitet på eleverna utifrån ett lärande syfte och hur en lärare bör resonera kring valet av spel i sin undervisning.

The effect of an educational video game on high school students' motivation, selfefficacy and knowledge in a History course (Seriöst spel)

Studien undersöker hur elevers lärande och motivation påverkas när två skolor jämförs, där den ena ser en dokumentär och den andra spelar ett spel om samma historiska person. Målet med studien är att den ska ta reda på vilken lärande metod som visar sig vara mest praktisk och motivationshöjande bland eleverna.

UNPACKING DIGITAL GAME BASED LEARNING The complexities of developing and using educational games (Seriöst spel)

Denna avhandling presenterar en djupgående undersökning av digitala lärspele och deras utveckling för användning inom svensk skolutbildning. Syftet med avhandlingen är att undersöka hur formell utbildning och digitala spel förhåller sig till varandra genom att analysera resultat från relevant litteratur och olika fallstudier, för att skapa en omfattande översikt över hur utbildningsspel kan användas i undervisningen.

Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. Theory & Research in Social Education (Fritidsspel)

Denna artikeln analyserar hur videospel använder historiska element och hur det kan forma spelaren till att integrera och tänka om det förflutna. Analysen utgår från hämtade analys exempel från historiska dataspel. Målet är att utforska ett ordförråd som kan vara användbart för forskare och lärare.

Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices.

Denna artikeln är en översiktsstudie som sammanfattar tidigare forskning när det kommer till användning av kommersiella datorspel i undervisningen. Artikeln analyserar befintlig forskning för att undersöka vilka faktorer som bidrar till att spel kan användas och fungerar som pedagogiska verktyg men också hur de kan påverka elevers engagemang.

Civilization III and Whole-Class Play in High School Social Studies (Underhållningsspel)

Denna studie låter en gymnasieklass att prova på att spela Civilization III. Studien använder sig av kvalitativa metoder för att analysera data såsom observationer, elevarbete, intervjuer mellan elever samt lärare för att ta reda på om spelet Civilization III kan användas inom ramen för amerikansk Historieundervisning.

5. Resultat

I detta kapitlet presenteras resultaten från de olika studierna från kunskapsöversikten. Resultaten är organiserade tematiskt och omfattar elevers motivation i historieämnet, användningen av seriösa spel och användningen av fritidsspel i undervisningen. Varje tema är organiserat så att källorna presenteras och analyseras var för sig. Varje avsnitt avslutas också med en jämförande sammanställning av likheter och skillnader mellan avsnitten.

5.1. Forskningens orsaker till elevers bristande motivation i historieämnet.

Varför upplever vissa elever historieämnet som ointressant och saknar motivation för ämnet? För att kunna analysera hur digitala spel kan användas för att motivera elever med bristande intresse för historieämnet presenteras i detta avsnitt, baserat på den tidigare avgränsningen, forskning som belyser vilka undervisningsnära faktorer som lyfts fram som orsaker till minskat engagemang. Avsnittet bygger på Hanssons doktorsavhandling samt en vetenskaplig studie av Biddulph och Adey, vilka först behandlas var för sig och därefter jämförs.

Historieintresse och historieundervisning - Elevers och lärares uppfattningar om historieämnet

Hansson (2010) visar i sin doktorsavhandling att många elever i grunden uppfattar historia som ett viktigt och i flera fall intressant skolämne men att detta kan variera från olika elever och elevgrupper. En central orsak till bristande motivation som Hansson (2010) identifierar är undervisning som elever upplever saknar koppling till deras egna erfarenheter och vardag. När historieämnet framstår som distanserat från elevernas liv och samtidigt riskerar det att uppfattas som irrelevant. I Hanssons studie (2010) uttrycker flera elever att de upplever historieundervisningen som osammanhängande och svår att relatera till deras egen livssituation, vilket bidrar till minskat engagemang för undervisningen. Hansson (2010) framför att både undervisningens arbetsformer och det historiska stoffets utformning spelar en roll i att skapa mening och relevans i ämnet för eleverna. Eftersom digitala spel utgör en arbetsform där stoffet kan utformas och anpassas på samma sätt som i andra

undervisningsformer, har denna kunskapsöversikt valt att fokusera på digitala spels potential att skapa mening genom sin arbetsform.

Utöver detta belyser Hansson (2010) att själva utförandet av undervisningen är en avgörande faktor för motivation. Hanssons (2010) resultat visar att eleverna i studien föredrar generellt mer elevaktiva och varierade arbetssätt framför ensidigt lärarstyrd undervisning. Resultaten visar här att det inte främst är vilket historiskt stoff som behandlas som avgör om ämnet upplevs som intressant hos elever, utan hur undervisningen genomförs och vilka arbetsformer som används. Vidare framkommer att brist på variation, visuella inslag och berättande moment bidrar till att ämnet upplevs som enformigt och repetitivt. Därefter lyfts ett för stort textfokus i undervisningen fram som problematiskt då vissa elever kan snabbt uppleva sig överväldigade av omfattande textarbete, vilket leder till minskad motivation (Hansson, 2010).

Slutligen visar Hanssons studie (2010) att elever ofta upplever historia som mer levande och engagerande utanför skolan än i klassrummet. Elever beskriver hur de möter historia genom film, museer, spel, rollspel och andra populärkulturella uttryck, vilka uppfattas som mer dramatiska, visuella och berättande än skolans traditionella upplägg med läsning och lyssning. Trots att dessa former upplevs som mer intresseväckande förekommer de enligt forskningen mer sällan i skolundervisningen.

Perceptions v. reality: pupils' experiences of Learning in history and geography at Key Stage 4.

Biddulphs och Adeys studie (2003) konstaterar att många elever initialt uttrycker ett visst intresse för historieämnet och i grunden är positivt inställda. Ett centralt resultat i studien är att många elever upplever svårigheter att se historieämnets relevans och användbarhet för deras egen nutid och framtid. Flera elever uttrycker osäkerhet kring syftet med ämnet, vilket påverkar deras motivation negativt. Författarna kopplar bristande engagemang till undervisning som inte tydliggör ämnets användbarhet för elevernas egen nutid och framtid.

Vidare framför Biddulph och Adey (2003) att undervisningens arbetsformer är avgörande för elevers motivation. Författarna betonar att elever ogillar en undervisning som blir för lärarstyrd och där de själva reduceras till passiva mottagare av kunskap, särskilt när undervisningen präglas av omfattande läsning, lyssning och skrivande. I stället föredrar

eleverna mer deltagande och dialogbaserade arbetssätt, där de ges större autonomi och möjlighet att uttrycka egna tankar. Studien visar mer konkret att elever uppskattar visuella resurser, såsom fotografier och film, samt arbetsformer som diskussion, debatt och undersökande uppgifter som skiljer sig från de mer traditionella arbetsformerna. Biddulph och Adeys studie (2003) lyfter fram textberoendet i historieundervisningen som en betydande utmaning. Många elever uppfattar historia som ett av skolans mest krävande ämnen, just på grund av omfattande textarbete, höga krav på djup förståelse och de läs- och skrivfärdigheterna som krävs för att behärska ämnet. Detta bidrar till att ämnet upplevs som svårtillgängligt och demotiverande, särskilt för elever som redan kämpar med dessa färdigheter. Biddulph och Adeys undersökningar demonstrerar också att undervisningens process oftast är viktigare än innehållet för eleverna.

Likheter och skillnader:

Sammantaget har Hansson (2010) samt Biddulph och Adey (2003) många likheter i sina resultat. Båda studierna visar att elever i allmänhet inte är omotiverade inför historieämnet, utan att deras engagemang i hög grad är beroende av hur undervisningen utformas. Studierna pekar gemensamt på att bristande upplevelse av mening och relevans, begränsade möjligheter till aktivt deltagande samt ett ensidigt och omfattande textfokus utgör centrala orsaker till minskat intresse. Båda studierna betonar därför vikten av varierade, elevaktiva, dialogbaserade och visuellt stödjande arbetsformer för att stärka elevers motivation.

Samtidigt framträder vissa skillnader i vad studierna betonar. Hansson (2010) lyfter särskilt fram elevers möten med historia utanför skolan och visar hur populärkulturella uttryck, såsom film och digitala spel, bidrar till att historia upplevs som mer levande och meningsfull. Biddulph och Adey (2003) fokuserar i stället tydligare på hur elever upplever den konkreta undervisningssituationen i skolan, där faktorer som arbetsformer, upplevd svårighetsgrad, arbetsbörda samt ämnets tydlighet och användbarhet har stor betydelse för engagemanget. Medan Hansson (2010) explicit betonar elevers populärkulturella möten med historia utanför skolan, framträder detta perspektiv hos Biddulph och Adey (2003) mer indirekt. Deras resultat visar att elever föredrar visuella, varierade och praktiska arbetsformer framför textdominerade upplägg som Hansson (2010) beskriver är mer förekommande utanför skolan.

Tillsammans ger studierna en samlad bild av att bristande motivation i historieämnet inte främst är ett resultat av ämnets innehåll i sig, utan av undervisningens form, relevans och förmåga att knyta an till elevers erfarenheter och vardag. Mot denna bakgrund framstår det som relevant att undersöka undervisningsverktyg som kan erbjuda ökad mening, variation och elevaktivitet. I nästa avsnitt presenteras därför forskning om digitala spel i historieundervisningen.

5.2. Seriösa spel som pedagogiskt verktyg för att skapa motivation: möjligheter och utmaningar

Detta avsnitt tittar på forskning från Southgate et al. (2017), Zapata et al. (2023) och Marklund (2015) som specifikt utgår från spel som är framtagna för ett utbildningssyfte. Avsnittet tittar på hur seriösa spel förhåller sig till elevers motivation och lärande i historieämnet.

Press Play for Learning: A Framework to Guide Serious Computer Game Use in the Classroom

Enligt Southgate et al. (2017) är elever i ett K12 klassrum i Australien mycket bekanta med tv/datorspel. Det uppges att 97% av 15-åringar har tillgång till internet och att 60% av barn och ungdomar i åldrarna 8-18 spelar i genomsnitt 80-110 minuter om dagen. Med bakgrund till den tekniska utvecklingen tar eleverna i allt högre grad in information på nya sätt. Det gör att elevernas spelande kan ses som en didaktisk resurs, då den kan användas som en fördel för att skapa en mer engagerad undervisning och tar tillvara på elevernas sätt att ta till sig information genom deras tekniska kompetens.

I Southgate et al. (2017) visar en systematisk granskning av 61 studier som de har undersökt, att elever runt cirka 14 års ålder påvisat få en ökad motivation, men också utan en tydlig effekt på kunskapsinhämtning. Studierna uppges peka på att spel har positiva effekter på engagemang och problemlösningsförmågor, men att det också är oklart hur dessa vinster kan behållas över tid. En annan metaanalys menas bevisa att seriösa spel gav större inlärningsvinster än traditionell undervisning, men att det å andra sidan också upplevdes som omotiverande.

För att lärare ska kunna öka elevers motivation menar Southgate et al. (2017) att valet av spel är avgörande. Vid urval av seriösa spel behöver lärare ta hänsyn till faktorer som utvecklingsmässig lämplighet, koppling till läroplanen och potential för elevengagemang. Southgate et al. (2017) betonar dessutom att användningen av spel i klassrummet bör utformas utifrån pedagogiska designprinciper, såsom användning av visuella element, tydliga mål med ökande svårighetsgrad, kontinuerlig återkoppling samt möjligheter till elevinflytande och, samarbete genom att öppna upp för diskussion mellan eleverna. Dessa faktorer kan tillsammans påverka i vilken grad undervisningen upplevs som relevant och engagerande, vilket har en direkt koppling till elevers motivation. Utöver dessa aspekter framhåller Southgate et al. (2017) att lärarens egen kunskap om spelet är central för en framgångsrik användning i undervisningen. Lärare behöver ha egen erfarenhet av spelet och utveckla en förståelse för att kunna bedöma vilka delar av spelet som är relevanta för undervisningens mål och för att kunna hantera problem som kan uppstå under elevernas spelande.

Sammanfattat menar Southgate et al. (2017) att det finns växande bevis för att lärare i grundskolor och gymnasieskolor kan använda sig av seriösa spel i sin undervisning för att förbättra elevers motivation men också deras lärande resultat. Det menas dock att ny forskning tyder på att framgången på hur väl seriösa spel ska kunna bidra till en ökning av motivation och lärande resultat hänger på lärarnas kunskaper om hur man bör välja spel, om själva spelet och hur de bör implementeras i klassrummet.

The effect of an educational video game on high school students' motivation, selfefficacy and knowledge in a History course

Studien utgår ifrån att integrera både en dokumentär och ett spel i syfte för att stärka elevernas motivation i undervisningen för att skapa ett mer positivt lärklimat (Zapata et al. 2023). Tanken är att jämföra effekterna och för att se vad de har för pedagogiska effekter på en niondeklassares motivation, kunskaper och självförtroende.

Två jämförbara lektionsmoment genomfördes i två skolklasser i Peru, där undervisningsmaterialet var den enda skillnaden. Klasserna delades upp i klass A som använde spelet som sitt undervisningsmaterial och klass B som använde dokumentärfilmen

som sitt undervisningsmaterial. Resultaten visade att grupperna hade liknande förkunskaper och att båda förbättrade sina kunskaper efter undervisningen. Efter interventionen uppvisades dock klass A ha högre resultat på sitt kunskapstest jämfört med klass B. Detta indikerar att det digitala spelet hade en positiv effekt på elevernas lärande.

När det gällde elevernas motivation framkom det inga signifikanta skillnader mellan grupperna, men klass B påvisade dock en minskad autonomi och ökad demotivation. Klass A visade däremot ingen förändring i elevernas motivation, vilket tyder på att filmtittande där eleverna endast tittar och lyssnar kan begränsa elevernas autonomi som i sin tur skapar en negativ påverkan på motivationen. Studien lyfter även fram att digitala spel kan bidra till ett tillstånd av *flow*, vilket menas att främja engagemang och lärande.

Sammanfattningsvis visar studien att digitala spel kan fungera som ett effektivt pedagogiskt verktyg för att stärka elevers historiekunskaper och motverka demotivation, jämfört med mer traditionella undervisningsmetoder.

UNPACKING DIGITAL GAME BASED LEARNING The complexities of developing and using educational games

I Marklunds (2015) avhandling framhålls att spel kan engagera personer på ett unikt sätt, och att detta engagemang kanske kan överföras till lärande i ämnet. Avhandlingen berättar genom andras studier att elevernas motivation ökar när spel integreras med läromaterial, vilket stöder användningen av ett spelbaserat lärande.

Marklund (2015) beskriver att det är viktigt att spelen är nära kopplade till ämnets lärandemål. Resultatet eller målet är att spelet ska skapa ett engagemang som skapar en motivation där eleverna drivs till att bemästra spelet som i sin tur förbättrar elevens lärande. En nackdel med pedagogiska spel är att de kan bli för komplexa om spelmekanismen inte stödjer ämnesförståelse utan endast tränar spel kompetensen. Därför är det viktigt att speldesignen är enkel i sin konstruktion men samtidigt pedagogiskt utmanande.

Marklund (2015) menar att motivation bör baseras på tydliga spelutmaningar. Även om teorier från underhållningsspel kan tillämpas för att skapa engagemang, betonar han vikten av

att undvika överflödiga spelmoment som riskerar att ta fokus från lärandet. En central utmaning inom användning av digitala spel är därför att hitta en balans mellan spelande och lärande, där speldesignen stödjer snarare än konkurrerar med undervisningens syfte. För lite spelande kan leda till minskad motivation hos eleverna, medan ett alltför stort fokus på spelmoment kan innebära att värdefull undervisningstid ägnas åt aktiviteter som inte bidrar till lärande. Marklund framhåller att även om det uppges finnas forskning som bevisar att spel kan vara motivationshöjande, är det också viktigt att komma ihåg att spelen också måste främja ett lärande. I avhandlingen beskrivs olika metoder inom speldesign, som kognitiv metod, baserad på "inneboende motivation" och konstruktivistisk metod, som också syftar till självmotiverad utforskning. Båda metoderna främjar motivation genom en självständig utforskning och integration till ämnet.

Även om Marklund ibland är kritisk till spel i undervisningen, menar han att de är värdefulla för att öka elevers motivation och förståelse. Dock menar han också att en effektiv användning av spelen kräver samarbete mellan lärare och spelutvecklare.

Likheter och skillnader

Alla tre källorna är överens om att spel kan användas i syfte för att öka elevers motivation och engagemang. Southgate et al. (2017) menar utifrån sin granskning, på elever i Australien, har påvisat en ökad motivation till ämnet, där spelen har haft en positiv påverkan på elevernas engagemang och driv. Dock så hade en annan metaanalys som Southgate et al. (2017) refererat till påvisat att seriösa spel gett motsatta resultat, där lärandet istället hade ökat men inte motivationen. I Zapata et al. (2023) visade studien att resultatet bland gruppen som spelade spelet inte tappade motivationen till skillnad från dokumentärgruppen. I avhandlingen från Marklund (2015) visar han genom andras studier att elevers motivation har bevisats öka när spel har integrerats i deras undervisning. Den gemensamma slutsatsen är att spel har en potential att öka motivation och motverka demotivation.

Texterna lyfter också fram att effekten av spel beror på hur de väljs ut och används men också att lärarens roll är central, då spel inte fungerar effektivt utan en didaktisk styrning. I Southgate et al. (2017) plockar studien fram att valet av spel är avgörande för att det ska kunna påverka elevens motivation mot det positiva. Vid urvalet av spel menas det att lärare

behöver titta på flera faktorer som exempelvis koppling till läroplanen eller potential till elevengagemang. Southgate betonar dessutom vikten av flera designprinciper som undervisningen med användning av digitala spel måste guidas av för att stödja lärande och motivation. Det beskrivs att spelens framgång hänger på lärarnas förmåga att välja men också att implementera spelen till undervisningen. Zapata et al. (2023) studie visar att det är möjligt att uppnå ökad motivation, men inte utan en didaktisk styrning av läraren. Marklund (2015) skriver att det krävs ett samarbete mellan lärare och spelutvecklare för att spelen ska kunna bli didaktiskt utmanande. Den gemensamma nämnaren här är kanske att spel inte kan fungera i undervisningen utan en didaktisk styrning.

Källorna visar också tydliga skillnader. Exempelvis är Southgate et al. (2017) en översikt med ett brett perspektiv på K12 klasser i Australien som sammanfattar många studier. Zapata et al. (2023) är en experimentell studie med en smal kontext som ger nedslag i två niondeklasser i Peru som testar ett specifikt seriöst spel. Marklund (2015) är en teoretisk och analytisk avhandling som lägger mycket fokus på designprinciper men som också analyserar vad som krävs för att seriösa spel ska fungera i undervisningen. En annan skillnad är källornas syn på kunskap effekterna. Southgate et al. (2017) uppger att det finns kunskapssvinster med spelens inkludering men också att det kan vara otydliga och varierande. Zapata et al. (2023) visar i sin studie att spelgruppen presterade bättre kunskapsmässigt än dokumentärgruppen. Marklund (2015) menar att det måste finnas en balans i spelens design som måste bygga på tydliga mål.

5.3. Fritidsspel som pedagogiskt verktyg för att skapa motivation: möjligheter och utmaningar

Följande avsnitt redogör för forskning om underhållningssyftade digitala spel, så kallade fritidsspel, och deras relation till elevers motivation och lärande i historieämnet. Genom studier av Metzger och Paxton (2016), McCall (2016) samt Charsky och Ressler (2011) belyses både vilka pedagogiska och motiverande möjligheter dessa spel kan erbjuda och vilka utmaningar som uppstår när spel, som primärt är skapade för underhållning, används i undervisningssammanhang.

Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. Theory & Research in Social Education

Ett centralt resultat Metzger och Paxton (2016) presenterar är att många elever redan lär sig historia genom populärkulturella medier som digitala fritidsspel utanför skolan. Elevers historiska kunskaper formas därmed inte enbart av lärare och läroböcker, utan också av de historiska representationer som de möter i vardagen. Författarna fortsätter förklara att den historia elever möter i skolan kan påverkas av de historiska representationerna eleverna möter genom fritidsspel hemma. Detta innebär att spel redan fungerar som en etablerad och meningsfull koppling mellan elever och historia.

Vidare framhåller Metzger och Paxton (2016) att digitala spel erbjuder arbetsformer som radikalt skiljer sig från traditionella och textcentrerade upplägg samt annan populärkulturell media som filmer. I spelens interaktiva miljöer blir spelaren en aktiv deltagare som utforskar historiska sammanhang, fattar beslut och upplever konsekvenserna av dessa. Metzger och Paxton (2016) beskriver detta som "*dynamic interactivity*". Elever observerar då inte enbart historiska skeenden utan deltar i simuleringar av historien och kan i viss mån genom sina handlingar påverka hur berättelser utvecklas och på så sätt generera olika narrativa upplevelser. Vidare framhåller författarna att fritidsspel erbjuder visuella och dramatiska lärmiljöer. De beskriver hur datorspel delar audiovisuella uttrycksformer med film, men samtidigt tillför något unikt genom sin *dynamic interactivity*.

Samtidigt betonar Metzger och Paxton (2016) flera betydande utmaningar. Författarna belyser att digitala spel inte reproducerar historia på ett neutralt sätt. Historien som presenteras i fritidsspel formas starkt av spelutvecklarnas designval och ambitioner att skapa ett underhållande spel. Detta innebär att spelens narrativ ofta bygger på förenklingar, generaliseringar och ideologiskt färgade tolkningar av det förflutna. Metzger och Paxton (2016) varnar särskilt för fenomenet *wishful history*, där spel presenterar ett mer tilltalande eller moraliskt accepterat förflutet genom att problematiska aspekter, såsom slaveri, kolonialism eller social ojämlikhet, utelämnas eller marginaliseras. Risken är att elever accepterar dessa framställningar som historiskt giltiga om de inte problematiseras i undervisningen. Metzger och Paxton (2016) understryker därför vikten av att spelens innehåll analyseras kritiskt och sätts i relation till etablerad historisk forskning.

Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices.

McCall (2016) framhåller i sin artikel att digitala historiska fritidsspel, under vissa didaktiska förutsättningar, kan skapa ett starkt elevengagemang och bidra till mer elevaktiva undervisningsformer. I en studie av spelet *Making History* visar McCall (2016) hur kommersiella spel kan skapa ett högt elevengagemang genom att förändra klassrumsdynamiken från en lärarstyrd undervisningsmodell till en mer elevaktiv. Han betonar att det ur ett utbildningsperspektiv inte i första hand är spelets historiska korrekthet som är avgörande, utan hur läraren använder spelet för att främja historiskt tänkande. Genom att koppla spelets innehåll till historiska källor, frågor och arbetssätt kan elevernas nyfikenhet utvecklas till fördjupade undersökningar av det förflutna. En central poäng i McCalls genomgång av forskningen är därför att spel som väcker elevers nyfikenhet kan leda till att de på eget initiativ börjar undersöka historiska frågor. I en refererad studie på spelet *Civilization III* i undervisning beskriver han hur elever började ställa egna frågor om det förflutna när deras intresse väcktes genom spelets historiska kontext. McCall (2016) belyser även vikten av att läraren skapar utrymme för reflektion, diskussion och gemensam analys av spelets innehåll, exempelvis genom samtal eller kortare skrivuppgifter under eller efter spelets gång. Dessa moment bidrar till att utveckla elevernas historiska tänkande och fördjupa förståelsen av det förflutna. McCalls forskning visar därmed att spelens aktiva och deltagande arbetsform kan stimulera engagemang hos elever som annars tenderar att inta en passiv roll i mer lärarstyrd undervisning. I dessa sammanhang framträder spelandet inte enbart som en engagerande aktivitet i stunden, utan även som en möjlig drivkraft för ett mer självständigt och undersökande lärande. Vidare lyfter McCall (2016) fram att digitala historiska spel ger elever möjlighet att fatta beslut och uppleva konsekvenserna av dessa inom ett simulerat historiskt sammanhang. Genom möjligheten till upprepade genomspelningar kan elever experimentera med olika strategier och se hur alternativa val leder till olika konsekvenser.

Samtidigt lyfter McCall flera utmaningar med digitala spel i undervisningen. För det första lyfter McCall att alla historiska spel tolkningar av det förflutna som för att fungera måste anpassa det historiska innehållet efter spelets mekanismer. Detta kan bidra till att historien framställs som mer förenklad än den i verkligheten var. En ytterligare problematik är att spelaren ofta ges ett informationsövertag och ett handlingsutrymme som historiska människorna i spelet saknade, vilket kan försvåra förståelsen för den osäkerhet och de

begränsningar som präglade historiska beslut. McCall betonar också att högt engagemang i spelet inte automatiskt leder till historiskt lärande. Han varnar för att motivera användningen av spel enbart genom att hänvisa till att de är roliga, och betonar att spelande i sig inte automatiskt leder till ett historiskt tänkande. Utan en tydlig pedagogisk struktur riskerar eleverna att fokusera på att bemästra spelet snarare än att analysera historien bakom det. För att skapa denna tydliga pedagogiska struktur understryker McCall lärarens centrala roll i spelbaserad historieundervisning. Han menar att läraren spelar en avgörande roll genom att fånga upp elevernas frågor och knyta dem till historiska resonemang, fostra reflektion och analys, och problematisera spelets historiska innehåll. Därför menar McCall att digitala underhållningsspel bör därför inte ses som en ersättning för annan undervisning, utan som en utgångspunkt för vidare historiskt undersökande arbete, där lärarens didaktiska val blir avgörande för att spelens potential ska realiseras.

Civilization III and Whole-Class Play in High School Social Studies

I artikeln av Charsky och Ressler (2011) uppvisas ett resultat där inkluderingen av underhållningsspel i elevernas undervisning verkar ha haft en motsatt effekt på elevernas motivation. I undervisningen med inkluderingen av digitala spel kom elevernas motivation att gradvis sjunka för varje lektion där eleverna fick spela spelet. Charsky och Ressler studierade därför i att elevernas motivation tillslut uppmättes vara lägre än deras motivationsnivå för det traditionella lärandet.

Varför detta resultat framkom menar Charsky och Ressler (2011) kan bero på olika anledningar. Ett problem som tas upp är att eleverna tappade sin motivation som följd av att de inte fick tillräckligt med tid för att lära sig spelets funktioner och kontroller samt otillräcklig tid att slutföra spelet. En av eleverna hade i sin dagbok kommenterat att det fanns för mycket att tänka på. Andra elever skrev i sina dagböcker att de inte upplevde att de hade den speltiden de behövde eftersom mycket av tiden gick förlorad till uppgifter där de skulle diskutera och avgöra betydelsen av olika innehåll i spelet. En annan anteckning var att spelet som ursprungligen skulle vara avsett för nöje blev nu istället en ny betungande vardaglig uppgift som skulle genomföras. Allt detta upplevdes göra spelet mer krävande än utmanande och motiverande.

Likheter och skillnader - Charsky & Ressler, Metzger & Paxton och McCall:

Tillsammans framför Metzger och Paxton (2016), McCall (2016) samt Charsky och Ressler (2011) att kommersiella historiska digitala spel kan ha en betydande inverkan på elevers möte med historia, men att denna inverkan är komplex och beroende av sammanhang. Samtliga källor pekar på att spelens interaktiva, visuella och deltagarbaserade arbetsformer kan skapa engagemang och intresse för historiskt innehåll. Samtidigt visar forskningen tydligt att detta engagemang inte i sig garanterar historiskt lärande eller ökad motivation över tid.

Metzger och Paxton (2016), McCall (2016) samt Charsky och Ressler (2011) är eniga om att fritidsspel kan påverka elevers möte med historia, men de betonar olika aspekter av denna påverkan. Metzger och Paxton (2016) lyfter fram att elever redan möter och skapar mening kring historia genom spel i sin vardag utanför skolan, vilket innebär att dessa erfarenheter formar deras förståelse av historiskt innehåll i undervisningen. Samtidigt problematiserar de tolkningar som ofta präglar spelens historiska representationer. McCall (2016) fokuserar i högre grad på klassrumspraktiken och visar hur samma typ av kommersiella spel, när de integreras i undervisningen med en tydlig didaktisk inramning, kan bidra till ökad elevaktivitet, engagemang och utveckling av historiskt tänkande. Han betonar särskilt vikten av reflektion, diskussion och gemensam analys för att fördjupa elevernas historiska förståelse. Till skillnad från Metzger och Paxton (2016), som främst problematiserar spelens innehåll och representationer, riktar McCall (2016) också sitt fokus mot hur lärarens pedagogiska arbete kan styra spelandet mot historisk analys. Charsky och Ressler (2011) nyanserar denna bild genom att framhålla att spel också kan leda till frustration och minskad motivation om de används utan god struktur och god anpassning för eleverna. Där Metzger och Paxton (2016) varnar för okritisk acceptans av spelens historiska narrativ, och McCall (2016) betonar behovet av didaktisk styrning för att möjliggöra lärande, visar Charsky och Ressler (2011) att avsaknaden av en rimlig sådan styrning som inte tar för mycket tid från själva spelandet kan få negativa konsekvenser för motivationen. Ett gemensamt resultat i samtliga studier är därför att lärarens roll är avgörande. Genom aktiv handledning, kritisk problematisering och tydlig koppling till historiska mål och källor kan fritidsspel utvecklas från rena fritidsaktiviteter till meningsfulla verktyg för motivation som inte tappar det historiska lärandet.

6. Slutsats och diskussion

I denna del diskuteras resultaten från kunskapsöversikten i relation till studiens syfte och forskningsfrågor. Diskussionen drar slutsatser och skapar sammanfattningar baserat på resultatdelens fynd. Därefter mynnar avsnittet ut i en metoddiskussion och avslutas sedan med en presentation av potentiell vidare forskning som skulle kunna följa upp denna kunskapsöversikt i vårt forskningsområde.

Syftet med denna kunskapsöversikt har varit att belysa undervisningsrelaterade faktorer som påverkar elevers engagemang till historieämnet för att sedan ta reda på vilka möjligheter och utmaningar som finns med att använda digitala spel som ett motiverande verktyg i historieundervisningen. Forskningen från resultatdelen har visat att både utbildningsspel och underhållningsspel kan vara ett potentiellt verktyg för att möta de motivationsproblem som tidigare studier identifierat. Samtidigt framträder flera utmaningar som begränsar spelens pedagogiska potential, vilket gör lärarens roll avgörande.

Forskningen beskriver att elevers motivation för historieämnet generellt är bra. En likhet som både Hansson (2010) samt Biddulph och Adey (2003), pekar på i sina studier är att elever i allmänhet inte speglar någon omotivation till historieämnet, men att elevernas engagemang i hög grad är beroende av hur deras undervisning utformas. Seriösa spel har visat sig ha en blandad påverkan på elevers motivation, men dock ingen negativ påverkan. Seriösa spel är utvecklade med lärande i fokus och har ofta tydliga lärandemål. Spelets uppbyggnad, progression och återkoppling är därmed utformade för att stödja elevernas kunskapsutveckling. Deras motivationsskapande potential är dock starkt beroende av hur de didaktiskt integreras i undervisningen. Inkluderingen av seriösa spel har generellt antingen ökat motivationen bland eleverna eller så har elevernas motivation till ämnet varit oförändrad. Forskningen menar att fritidsspel har inte har påvisat en positiv eller negativ påverkan på elevers motivation. Det forskningen har betonat är att fritidsspel genom sina berättelser, möjligheter att fatta egna beslut och sin interaktivitet skapar ett starkt initialt engagemang. Detta engagemang leder dock inte automatiskt till motivation för historieämnet, utan förutsätter ett genomtänkt lektionsupplägg och aktiv didaktisk styrning från läraren. Under sådana förutsättningar kan fritidsspel öka engagemanget för vidare historiskt undersökande och fördjupa intresse för ämnet.

Ur Hansson (2010) och Biddulph och Adey (2003) har flera centrala orsaker till bristande engagemang i historieämnet tagits fram. I forskningen om digitala spel som har presenterats framstår digitala spel som ett undervisningsverktyg som i flera avseenden kan möta dessa undervisningsrelaterade orsaker.

Digitala spel som underlag för arbetsformer som bidrar till ökat engagemang och dess risker

Några av orsakerna från Hansson (2010) och Biddulph och Adey (2003) behandlar undervisningens arbetsformer, där elevernas motivation minskar av undervisningsformer som präglas av stor lärarstyrning, passivt lärande med fokus på mycket läsning och lyssning och avsaknad av elevaktiva moment. Vidare pekar forskningen på att elever föredrar visuella, dramatiska och berättande inslag i sin undervisning samt deltagande och dialogbaserade arbetsformer. Samlad forskning från Metzger och Paxton (2016), Southgate et al. (2017) och McCall (2016) visar att digitala spel erbjuder arbetsformer som placerar eleverna i en aktiv och deltagande roll. Enligt författarna bör undervisning genom digitala spel utformas med stort utrymme för diskussion mellan elever, elevinflytande, självständiga och fördjupade undersökningar och reflektion. Detta tillsammans med att spelens interaktivitet ger elever möjlighet att utforska historiska sammanhang, fatta beslut och uppleva konsekvenser av sina handlingar kan förändra klassrumsdynamiken från lärarstyrd till mer elevaktiv. Zapatas et al. (2023) undersökning stöttar detta genom att åskådliggöra att denna ökade elevautonomi bidrog till bibehållen eller ökad motivation för historieundervisningen jämfört med mer passiva arbetsformer som filmtittande. Därtill framgår det i forskning att digitala spel erbjuder visuella, berättande och dramatiska lärmiljöer som forskning pekar ut som särskilt motivationsskapande i historieämnet. Sammanfattningsvis visar forskningen att digitala spel kan skapa förutsättningar för ökad motivation i historieundervisningen. Detta sker genom att stärka elevaktivitet, autonomi, undersökande arbeten och reflekterande samtal samt genom att göra historia mer levande och meningsfull.

Samtidigt pekar forskningen på flera återkommande utmaningar i undervisningen med digitala spel. Marklund (2015) menar att spel med komplex mekanik och hög inlärningströskel, i avsaknad av tillräcklig pedagogisk struktur, både kan försvåra engagemanget hos vissa elever och riskera att styra andra elevers fokus mot att bemästra

spelets mekanik snarare än att lära sig det historiska innehållet. Forskningen i resultatdelen betonade även en ytterligare problematik vilket är att digitala spel, speciellt fritidsspel, inte återger historia neutralt vilket bidrar till missvisande historiska uppfattningar om dessa inte problematiseras. Här syns den mest betydande skillnaden mellan utmaningar med fritidsspel och seriösa spel. Fritidsspels historiska innehåll är ofta vinklat och förenklat i syfte att skapa underhållning och nöje. Alla de andra utmaningar som tidigare presenterats i resultatet är applicerbara på båda spelformerna, men eftersom seriösa spel skapade i lärande syfte bär deras innehåll inte samma risk för att skapa felaktiga historiska uppfattningar hos eleverna. Utifrån allt detta kan slutsatsen dras att den autonomi som spelbaserat lärande erbjuder kan skapa problem för vissa elever som inte behärskar spelens komplexitet vilket förhindrar deras engagemang. Samtidigt riskerar även de elever som behärskar spelens mekanik att utveckla ett bristande historiskt lärande, då spelens, speciellt fritidsspelens, vinklade tolkningar av det förflutna kan leda till felaktiga historiska uppfattningar.

Digitala spel som koppling mellan elevernas vardag och historieundervisning: möjligheter och begränsningar

Förutom undervisningens arbetsformer identifierar Hansson (2010) samt Biddulph och Adey (2003) även bristande koppling mellan undervisningen och elevers egna erfarenheter i deras nutid som en central orsak till minskad motivation. Författarna förmedlar också att elever upplever ofta historia som mer meningsfull utanför skolan, där den förmedlas genom visuella, interaktiva och berättande uttryck. Southgate et al. (2017) studies statistiska belägg konstaterar att elever är väl bekanta med digitala spel och att det är en betydande del i flera av elevernas vardag. Metzger och Paxtons studie (2016) presenterar liknande resultat, att flera elever redan tillägnar sig historisk kunskap genom kommersiella spel utanför skolan vilket påverkar de historiska representationerna de möter i skolan. Southgate et al. (2017) menar också att elever i dag är så pass utvecklade inom digital teknik att det har påverkat deras sätt att ta in information. En slutsats att dra ur detta är att digitala spel kan funka som en brygga mellan många elevers vardagserfarenheter och skolans historieundervisning, vilket enligt motivationsforskningen skapar relevans och mening. Genom att inkludera historiska representationer från digitala spel kan historieundervisningen även underlätta elevers förståelse för historiens betydelse i nutiden. Lärare kan därmed ge elever möjlighet att möta historia på samma visuella, interaktiva och berättande sätt som i deras vardag. Samtidigt är

dagens elever starkt påverkade av och utvecklade användare av digital teknik. Denna kompetens bör tas tillvara i undervisningen, då inkluderingen av digitala verktyg kan därigenom stärka kopplingen mellan skola och vardag ytterligare samt underlätta elevers tillägnande av ny kunskap.

Samtidigt visar forskningen att kopplingen mellan spel från elevers vardag och undervisning inte är oproblematiserad. Charsky och Ressler (2011) beskriver hur underhållningsspel i undervisningen gjorde att spelet gick från ett nöje, alltså något roligt som eleverna relaterar till sin vardag, till att bli en ansträngande skoluppgift, vilket ledde till minskad motivation. McCall (2016) menar dock att spel i undervisningen inte bara kan motiveras genom att skapa "nöje" utan att de även måste skapa ett lärande. Samtidigt visar Charskys studier att elever tappade sin motivation när de upplevde att de fick otillräcklig tid till att spela på grund av de uppgifter som skulle generera lärande. Allt detta går i linje med spänningen mellan spelens underhållningssyfte och utbildningssyfte där Marklund (2015) menar att en balans mellan lärande och spelande måste hittas för att motivation till själva ämnet ska uppkomma. Detta visar därför att digitala spel inte automatiskt skapar motivation genom sin närvaro i elevers vardag. Sammanfattat visar därför forskningen att de möjligheter till ökad motivation som spel erbjuder är starkt beroende av hur de används i undervisningen.

Lärarens avgörande roll

Detta tar oss slutligen till att forskningen i resultatdelen sammanfattningsvis pekar på att lärarens roll är avgörande om digitala spel ska fungera som motiverande verktyg i historieundervisningen. Även om spel kan skapa engagemang och väcka intresse innebär deras användning flera didaktiska utmaningar, vilket gör att spel i sig inte kan betraktas som en automatisk lösning på bristande motivation. I stället krävs en kunnig och medveten lärare som kan skapa en tydlig pedagogisk struktur kring spelandet och kan vägleda elevernas lärprocesser för att kunna skapa motivation och att motivationen samtidigt omsätts i historiskt lärande. För att detta ska vara möjligt krävs en lärare som besitter tillräckliga ämnesdidaktiska kunskaper samt en lärare som har egna erfarenheter och god förståelse av själva spelet. Forskning av Southgate et al. (2017) visar exempelvis att valet av spel är avgörande. För att göra ett sådant val och därefter skapa ett lektionsupplägg kring spelet som bidrar till en ökad motivation utan att tappa lärandet behöver lärare besitta dessa kunskaper väl vilket kan bli en svårighet för många lärare att uppnå.

Sammanfattning och koppling till ämnet och professionen

För den blivande historieläraren innebär dessa resultat flera viktiga implikationer för hur digitala spel kan och bör användas i historieundervisningen. Digitala spel kan fungera som ett bra verktyg för att skapa elevaktivitet, autonomi, erbjuda visuella och interaktiva uttrycksformer och skapa relevans och mening genom att knyta undervisningen till elevers vardag. Samtidigt visar forskningen att spel inte automatiskt leder till motivation, utan medför risker som vinklade historiebilder, för komplex spelmekanik och obalans mellan spelande och lärande. För den blivande historieläraren innebär detta ett ansvar att inte enbart fokusera på elevers engagemang utan också ett ansvar att säkerställa att spelanvändningen stödjer utvecklingen av historisk förståelse och kritiskt tänkande. Läraren behöver kunna göra medvetna urval av spel i relation till ämnets syfte och kunskapskrav samt kritiskt granska spelens historiska representationer. Läraren behöver kunna bidra med aktiv handledning genom att stötta de elever som har svårigheter med spelmekaniken, skapa utrymme för dialog och självständig undersökning och kunna utifrån sin elevgrupp hitta balansen mellan lärande och spelande. Läraren måste också hitta metoder för att ha uppsyn över elevernas spelande för att säkerställa att eleverna faktiskt engagerar sig i lärandet eftersom användningen av digitala spel innefattar elevaktiva arbetssätt. Digitala spel kan därmed förstås som ett pedagogiskt verktyg, vars värde avgörs av hur väl de implementeras i en lektionsplanering. Digitala spels användning lär därför påverka hur lärare planerar, genomför och följer upp sin undervisning i det kommande yrkeslivet.

Metoddiskussion

Denna kunskapsöversikt har byggts på en litteraturanlys av ett begränsat antal forskningsstudier, vilket medför vissa metodiska begränsningar. Urvalet av källor har styrts av studiens syfte och forskningsfråga, med fokus på forskning som behandlar elevers motivation i historieämnet samt användning av digitala spel i undervisningen. Detta har inneburit att andra perspektiv, såsom tekniska, organisatoriska och ekonomiska förutsättningar i skolmiljön samt elevers individuella orsaker för bristande motivation på grund av deras egna bakgrund, medvetet har avgränsats bort. Dessa faktorer kan vara betydelsefulla för genomförandet av spelbaserad undervisning, men har inte inkluderats då de i stor utsträckning ligger utanför denna kunskapsöversiktens fokus på motivation och lärande.

En ytterligare begränsning är att flera av de studier som analyserats är genomförda i internationella skolkontexter. Skillnader i läroplaner, skolorganisation och undervisningsätt kan påverka hur resultaten kan förstås och tillämpas i en svensk kontext. Samtidigt behandlar många av studierna övergripande didaktiska och motivationsrelaterade aspekter, såsom elevengagemang, autonomi och meningsskapande, vilka också är centrala i svensk historieundervisning enligt ämnets syfte och styrdokument. Historieämnets mål i svensk skola, exempelvis att utveckla elevers historiemedvetande, kritiska förhållningssätt och förståelse för hur historia används, överensstämmer i stor utsträckning med de didaktiska utmaningar och möjligheter som diskuteras i den internationella forskningen. Eftersom digitala spel och deras uttrycksformer är globala och utgör en del av många elevers vardag, oavsett nationell kontext, kan resultaten därför ses som överförbara till svensk historieundervisning. Resultaten bör därför förstås som vägledande för hur digitala spel kan användas i historieundervisningen, snarare än som färdiga lösningar som kan tillämpas direkt i svensk skola.

En viktig aspekt är tidsaspekten i källmaterialet. Flera av de studier som analyseras i detta arbete är över tio år gamla. Eftersom både digitala spel och forskning om spel i undervisning utvecklas snabbt, innebär detta en potentiell svaghet. De spel som undersöks i äldre studier kan skilja sig avsevärt från dagens spel. Detta kan påverka hur väl resultaten speglar dagens undervisningsätt och elevers erfarenheter av digitala spel. Samtidigt behandlar många av studierna grundläggande pedagogiska och didaktiska frågor, såsom motivation, elevaktivitet och lärarens roll, vilka fortfarande är relevanta även i en modern skolkontext.

Vidare forskning

Hur detta arbete kan mynna vidare till ett framtida examensarbete utifrån det vi fann i vårt resultat är en vidare forskning som undersöker vilka historiska kunskaper och förmågor elever faktiskt utvecklar genom användning av digitala spel i historieundervisningen. Det finns en brist på studier som analyserar om och hur användning av digitala spel leder till fördjupat historiskt tänkande, exempelvis om aktörer eller användning av historiska begrepp. Framtida examensarbeten skulle därför kunna fokusera på hur digitala spel påverkar elevers kunskapsutveckling, samt vad lärarens upplägg konkret kan göra med metoder och uppgifter för att uppnå en positiv kunskapsutveckling. Dessutom skulle vidare forskning kunna

fokusera på studier i exklusivt svensk skolkontext vilket kan bidra till ökad förståelse för hur digitala spel kan integreras i svensk historieundervisning.

Referenser

Biddulph, M., & Adey, K. (2003). Perceptions v. reality: Pupils' experiences of Learning in history and geography at Key Stage 4. *Curriculum Journal*, 14(3), 291–303. DOI: 10.1080/0958517032000137621

Charsky, D., & Ressler, W. (2011). "Games Are Made for Fun": Lessons on the Effects of Concept Maps in the Classroom Use of Computer Games. *Computers & Education*, 56, 604- 615. doi:10.1016/j.compedu.2010.10.001

Hansson, J. (2010). Historieintresse och historieundervisning: elevers och lärares uppfattning om historieämnet. Institutionen för idé- och samhällsstudier, Umeå universitet.

Marklund, B, B (2015). Unpacking Digital Game-Based Learning The complexities of developing and using educational game. Doktorsavhandling, Skövde Universitet.

McCall, J. (2016) Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices, *Simulation & Gaming*, Vol. 47(4) 517–542. DOI: 10.1177/1046878116646693

Metzger, S.A., & Paxton, R. J. (2016) Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past, *Theory & Research in Social Education*, 44:4, 532-564. DOI: 10.1080/00933104.2016.1208596

Skolverket. Läroplan för gymnasieskolan. [Läroplan \(Gy25\) för gymnasieskolan - Skolverket](#)

Southgate, E., Budd, J., & Smith, S. (2017). Press Play for Learning: A Framework to Guide Serious Computer Game Use in the Classroom. *Australian Journal of Teacher Education*, 42(7).

Zapata, C., Navarro, R., Vega, V. (2024). The effect of an educational video game on high school students' motivation, self-efficacy and knowledge in a History course.