Caroline Graeske och Stefan Lundström

**Spawn 2.0 - Att spela sig till läsning**

Föredraget presenterar resultat från ett pilotprojekt om hur speldesignelement kan användas som ett inslag i läsning av klassiska skönlitterära texter. I projektet, som är ett samarbete mellan litteraturdidaktiker, läromedelsforskare, grafiska designers och programmerare, används metoden Design Based Research (se t.ex. Collins 1990, Brown 1992, Anderson & Shattuck 2012) för att undersöka hur speldesignelement fungerar i en undervisningssituation. De preliminära resultat som presenteras bygger på ett första genomfört test i en högstadieklass.

Studier visar att dagens läromedel ofta efterfrågar ytliga, personligt orienterade läsningar, medan läsningar som kräver ett analytiskt förhållningssätt inte är lika frekventa (Dahl 2015, Graeske 2015). Andra forskare har visat att stora vinster finns med spelifiering i lärandesammanhang (Gee 2003, Sheldon 2012, Åkerfeldt 2014). Vid spelandet utvecklar spelare kompetenser som dock sällan tas tillvara i den svenska skolan. Snarare betraktas nya medier som ett hot mot läsförståelsen (Linderoth 2014). Under de senaste åren har forskning visat möjligheter för traditionellt lärande i relation till spel, inte minst när det gäller läs- och skrivförmåga (se t.ex. Gee 2012). Föredraget fokuserar för det första användandet av avatarer, vilket bidrar till *identifikation*, men också till *distansering* och *främmandegöring* (Ryan 2006). Avatarer kan därmed stimulera läsarter som genererar djupinlärning och metareflektion (jfr Coleman 2011). Dessa aspekter är framträdande också vid läsning av traditionell skönlitteratur. För det andra finns inom spelfältet excellens i att skapa ramverk för helhetsförståelse utifrån fragment och att anpassa svårighetsgrader och progression till den individuella spelaren, bland annat genom *kvantifierbara utkomster* (Juul 2005). Även detta avhandlas i föredraget.

Målet med projektet är att utveckla en digital design där eleverna ska hitta till textvärldar som de inte varit i tidigare och därmed utvecklas som läsare. Elever kan få ett nytt liv på en ny plats, ”spawn” för att tala i speltermer.

**REFERENSER**

Anderson T. & Shattuck J. (2012). Design-based research: A decade of progress in education research? *Educational Researcher,* 41(1), 16-25.

Brown, A. L. (1992). “Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings”. *The Journal of the Learning Sciences,* 2(2) pp 141-178.

Coleman, R (2011). *Hello Avatar. Rise of the Networked Generation* (2011). Cambridge, Mass: The MIT Press.

Collins, A. (1992). “Towards a design science of education”. In E. Scanlon & T. O’Shea (Eds.) *New Directions in Educational Technology*, pp. 15-22. Berlin: Springer.

Dahl, C. (2015) *Litteraturstudiets legitimeringar. Analys av skrift och bild i fem läromedel i litteratur för gymnasieskolan*, Diss. Göteborg: Göteborgs universitet.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York, NY: Palgrave Macmillan.

Gee J.P (2012). Digital Games and Libraries. Knowledge Quest-Participatory. *Culture and Learning*, 41(1) pp. 61–64.

Graeske, G (2015). *Fiktionens mångfald. Om läromedel, läsarter och didaktisk design*. Lund: Studentlitteratur.

Juul, J (2005). *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Ryan, M-L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis, Minn.: University of Minnesota Press.

Sheldon, L. (2012) *The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game*. Boston, Mass: Course Technology.

Åkerfeldt A. (2014). *Didaktisk design med digitala resurser. En studie av kunskapsrepresentationer i en digitaliserad skola.* Diss. Stockholm: Stockholms univeristet.

**Caroline Graeske** är biträdande professor i Svenska med didaktisk inriktning vid Luleå tekniska universitet. Graeskes forskningsområden rör läromedel inom svenskämnets litteraturläsning samt läs- och fiktionsförståelse.

**Stefan Lundström** är universitetslektor i Svenska med didaktisk inriktning vid Luleå tekniska universitet. Lundströms forskningsområden rör lärande i anslutning till berättande i nya medier samt lärande och spelifiering.