

## **Gaming for language learning: Something to do in schools?**

What kinds of games and how they can be used in the English classroom to facilitate language learning: a teacher's guide.

CATARINA ISRAELSSON

SUPERVISOR

Lenka Garshol

**University of Agder, Spring 2020**

Faculty of Humanities and Education

Department of Foreign Languages and Translation

# Acknowledgments

First, I would like to thank my thesis supervisor, Lenka Garshol, for the support, advising, encouragement, and the time she has invested in my work and me. I am grateful for your guidance, help, and interest in my work. It has been a pleasure to work with you during my last year here at the University of Agder.

I would also like to thank ProDiG at the University of Agder for the scholarship, connecting us students, and hosting the meeting where the students and supervisors could discuss and reflect upon challenges with our projects. To see what you do has been an inspiration.

This semester has been different for many of us, as the universities in Norway closed. Therefore, I would like to direct attention towards my co-students and peers that have taken part in the online meetings. Thank you for working together and motivating me through Zoom when the University has been closed.

Special thanks to Halvor Østerman Thengs for participating in the interview and being helpful with your insights. Thank you to all teachers that took part in the online survey and interviews.

Thank you to my family for always supporting and loving me. Thank you to my parents for encouraging me to work hard, and to my sister for illustrating the front page of the guide. Last but not least, special thanks to my better half, Sigve, for all the silly jokes that always make me smile.

Kristiansand, May 2020

# Abstract

Gaming can aid in language learning, and this thesis researches the current pedagogical beliefs and attitudes towards gaming based on survey and interview answers from English teachers in Norway. A mixed-methods approach was used in order to answer the four research questions. 120 participants took part in an online survey, and three participants took part in an interview. An expert on the subject, gaming pedagogue Halvor Østerman Thengs, participated in an interview to share information and experiences regarding gaming in schools. Afterward, the data from the online survey and interviews were presented, analyzed, and discussed. The conclusion is that many teachers want to use gaming in their teaching, but they are not sure about how to do it. Practicing teachers do not receive enough information about gaming as a language learning tool. Some teachers are also skeptical about spending time on video games instead of more traditional classroom activities.

The goal with my master thesis project was to create something I can use myself later on in my career, or something that can be perceived as helpful by other English teachers. Therefore, a guide on gaming for language learning was made while writing this thesis. This guide also connects gaming theory to the Subject Renewal (Fagfornyelsen 2020). It is clear from the conclusion that information about gaming needs to be distributed to teachers and schools in Norway, and the guide will hopefully reach teachers that are interested in this topic.

**Keywords:** *gaming, digital tools, language teaching, language learning, Fagfornyelsen 2020, ESL classroom*

# Table of Contents

<b>Acknowledgments</b> .....	<b>2</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>3</b>
<b>List of Figures</b> .....	<b>7</b>
<b>1.0 Introduction</b> .....	<b>8</b>
<b>2.0 Theory</b> .....	<b>10</b>
2.1 What is gaming?.....	10
2.2 Gaming in schools.....	11
2.2.1 Learning games, serious games, commercial games and gamification.....	12
2.3 Digital tools in education.....	13
2.4 Gaming and learning.....	13
2.4.1 Content in video games the and “waste-of-time” argument.....	15
2.5 The Schools of the Future - Renewal of subjects and competences.....	18
2.5.1 Competence aims, digital skills and interdisciplinary topics in the English subject.....	18
2.5.2 Digitalization and technology in Official Norwegian Reports.....	20
2.6 “Spillerom” Computer game strategy 2020-2022.....	20
2.7 Student motivation and engagement.....	21
2.7.1 Video games and motivation.....	22
2.7.2 Different player types and motivation.....	22
2.8 Didactics: lesson planning, learning goals and assessment.....	23
2.8.1 Models for lesson planning, learning goals and possible learning outcome from games.....	24
2.8.2 Assessment during and after gaming.....	25
2.8.3 Use of games as a method.....	26
<b>3.0 Methodology</b> .....	<b>27</b>
3.1 Choice of method.....	27
3.2 Quantitative approach – online survey.....	28
3.3 Qualitative approach - interviews.....	29
3.4 The analytical procedure.....	30

3.4.1	Quantitative data .....	30
3.4.2	Qualitative data .....	30
3.5	Reliability and validity .....	31
3.6	Ethical considerations .....	32
<b>4.0</b>	<b>Results .....</b>	<b>33</b>
4.1	Online survey results .....	33
4.1.1	The tools used and the frequency of use .....	34
4.1.2	Advantages and disadvantages of digital tools .....	39
4.1.3	The use of and thoughts about gaming as a language learning tool.....	42
4.1.4	How can other teachers better include digital tools in the teaching of English? 47	
4.2	Interview results .....	48
4.2.1	Games and motivation.....	49
4.2.2	Games and variation in the English lessons .....	49
4.2.3	Time-consumption .....	50
4.2.4	Pedagogical beliefs and expectations .....	50
4.2.5	Addiction to gaming .....	52
4.2.6	Gaming and the Subject Renewal 2020 (Fagfornyelsen 2020).....	52
4.2.7	Economic issues .....	53
4.2.8	Students' interests and learning outcomes .....	54
<b>5.0</b>	<b>Discussion .....</b>	<b>56</b>
5.1	Teachers' perceived competence in gaming .....	58
5.2	Issues with gaming in schools .....	59
5.2.1	Equipment and economy .....	59
5.2.2	The issue of content and violence in games .....	60
5.2.3	The issue of time-consumption with gaming .....	61
5.3	Gaming as a pedagogical tool .....	62
5.3.1	The new subject curriculum can defend the use of gaming for language learning .	62
5.3.2	Lesson planning and gaming implementation.....	63
<b>6.0</b>	<b>Conclusion.....</b>	<b>66</b>

6.1 Future research .....	68
<b>7.0 References .....</b>	<b>69</b>
<b>List of appendices .....</b>	<b>73</b>

# List of Figures

Figure 1 – <i>The Pan European Game Information (PEGI) video game content rating system</i> .....	16
Figure 2 – <i>Entertainment Software Rating Board (ESRB) operates with these symbols for ratings based on the games content</i> .....	17
Figure 3 – <i>Workplace – the teachers gave the following answers on where they currently work</i> .....	34
Figure 4 – <i>Digital tools used in the teaching of English – the graph gives an overview on what tools are used in the English Second Language classrooms</i> .....	35
Figure 5 – <i>Digital tools avoided by Norwegian English teachers – the graph gives an overview of what digital tools are being avoided, or if the teachers do not avoid specific digital tools</i> .....	37
Figure 6 – <i>How often do you use digital tools in the teaching of English? – the graph shows how often the teachers include digital tools in their teaching</i> .....	39
Figure 7 – <i>What advantages and disadvantages do you think that digital tools have in the teaching of English? – how the answers were spread over the different answer categories</i> .....	40
Figure 8 – <i>The number of teachers using gaming as a language learning tool in the English subject</i> .....	42
Figure 9 – <i>The number of teachers that want/do not want to try gaming, and those who are uncertain</i> .....	43

# 1.0 Introduction

The field of digital tools has gained a lot of attention and popularity over the past decade. Digital tools are meant to aid students in their learning, and digital tools and ICT can provide lots of opportunities when it comes to teaching and learning methods, as well as they can help facilitate education. Over the past years, gaming has become popular amongst some teachers, and there seems to be a growing interest in gaming as a language learning tool. Norwegian schools are now hiring specific gaming pedagogues, and some schools are even building gaming rooms for the students. The interest in the topic gaming is fueled by teachers in practice because it is evident that students acquire language from gaming.

Gaming is a term widely used about people actively playing video games as a form of relaxation, entertainment, or leisure activity. The potential educational benefits of games as teaching and learning tools have been addressed by the Ministry of Education and the Ministry of Culture. However, it is unclear what teachers in Norway think about gaming as a tool. Kjartansdottir, Munkvold, Nordseth & Sigurdardottir (2019) researched teachers in Norway, Denmark, and Iceland to figure out why Nordic teachers avoid the usage of games and gamification in their teaching. The results from this study reveal that the teachers that participated did not have enough knowledge about games and gamification. The conclusion is that more empirical studies on teachers and their attitude towards gaming and gamification are needed. My research can aid in this field by mapping out the current thoughts and trends, as well as posing a suggestion on how gaming can be used in the Norwegian ESL classroom through a teachers' guide.

In this thesis, I will discuss what challenges teachers face when it comes to gaming, general attitudes and pedagogical beliefs on gaming, and how to implement gaming in their teaching of English. The premise for this thesis is that students can acquire some language and skills from gaming, and the goal is to map what teachers think about gaming in schools. Through the work with my thesis, I have operated with four research questions:

*RQ 1. What digital tools are teachers using today?*



*RQ 2. What are the current thoughts on including gaming in the English subject as a means for language learning?*

*RQ 3. What are the benefits and challenges for the teacher with gaming in schools?*

*RQ 4: How can games be included in the teaching of English?*

## 2.0 Theory

*“If it is true that entertainment video games offer promising opportunities for learning and teaching, an important question comes up: why are commercial games still underutilized in practice?”*

*Bourgonjon, De Grove, De Smet, Van Looy, Soetaert & Valcke (2013).*

### 2.1 What is gaming?

In order to write about gaming as a language learning tool in the English subject, a definition of the term is a good starting point. There are many ways to define the term ‘gaming.’ A quick Google search for “What is gaming?” gives approximately 2 050 000 000 results. The definition from Lexico says that gaming refers to “the action or practice of playing video games” (Lexico, Definition of gaming in English). This definition, simple and straight forward, gives an idea of what the act of gaming is. The definition I found most useful and suitable for this master thesis was found on the website “Techopedia.” They explain gaming as:

Playing electronic games, whether through consoles, computers, mobile phones, or other medium altogether. Gaming is a nuanced term that suggests regular gameplay, possibly as a hobby. Although traditionally a solitary form of relaxation, online multiplayer video games have made gaming a popular group activity as well. (Techopedia, 2020).

Gaming, although commonly thought of as a passive spare-time activity, provides new ways of learning. The youth today are considered “digital natives”; that is, the visual, screen-

based world is the natural environment for many of today's students. Our technology and culture, some would argue, are producing a large crop of visual learners. These "digital natives" are intuitive visual communicators, and they are more visually literate than previous generations (Felten, 2008). Young adults and children in Norway today all have an idea of what the concept of gaming is, and gaming is most likely not something new to today's students. The percentage of game players in Norway today is quite high, as registered by the Norwegian Media Authority, see chapter 4.2.8.

## 2.2 Gaming in schools

Video and computer games can be tied to educational frameworks and digital skills, but also the other basic skills (reading, writing, numeracy, and oral skills). The combination of entertainment, excitement, reflection, challenges, and tasks that must be completed makes digital games suitable as a tool for reaching the curricular goals in many different ways. Many of the competence aims open for the use of digital games in the lessons. Digital games can be used as a learning tool in subjects to better understand terms, phenomena, and processes. The games can give students meaningful experiences where they can apply subject-specific knowledge and help them make abstract ideas more concrete. If games are used correctly, the gaming and learning experiences can offer an increased understanding of the subject curriculum and help the students remember the curriculum better (Skaug, Staaby & Husøy, 2017, p. 7).

It is important to note that the game itself is not the core of the student's subject-specific knowledge, but a place to make use of this knowledge. When using digital games in education, reflection and discussion must happen outside of the game. The students and teachers should also relate the discussion to "the real life" outside the game. It is therefore important that the students get the opportunity to transfer terms and skills to contexts close to reality (Skaug et al. 2017, p. 8).

The use of games in school subjects can challenge the teacher role, but it also allows taking advantage of the competence and informal learning that the students acquire in their spare time. The teacher is not less important in digital gaming projects. Gaming in schools demands a proficient pedagogue that can see what opportunities games provide in terms of subject-specific knowledge (Skaug et al., 2017, p. 8).

### 2.2.1 Learning games, serious games, commercial games and gamification

In order to discuss gaming in schools, some terms need to be clarified first. When digital games in a school context are being discussed, a distinction between learning games, serious games, commercial games and gamification needs to be made. The Norwegian Directorate for Education and Training has developed their own definitions of game types since games are getting more popular in Norwegian schools (Skaug et al. 2017). This thesis will focus on commercial games and some serious games, but all relevant game types are described below.

**Learning games** are designed for educational purposes or to help the gamer learn specific skills or subject material. These games are more focused on learning than entertainment. Educational games can be games that focus on language or numeracy, or they can focus on social questions or real-life conflicts (these are often referred to as **serious games**). These games can, however, be perceived as not engaging enough. They are built on behavioristic learning theories and extrinsic motivation. On the other hand, well-designed educational games or serious games with specific goals can engage and be useful in many pedagogical contexts (Skaug et al. 2017, p. 8). Knowledge games (Schrier, 2016a) are designed with the primary intention of knowledge production, though other goals, such as entertainment, may also be salient. Although learning games can offer learning opportunities in schools, there are other types of games that also can contribute to learning.

**Commercial games** are games that are created for entertainment purposes. They often have a larger budget, better graphics, more profound gaming experiences, and offer more excitement than educational games. Commercial games can give the player more flexibility and facilitation that is tied to the subject aims. However, the learning goals in a commercial game often have a limited amount of overlap with the learning goals within a school subject (Skaug et al. 2017, p. 9).

**Gamification** means taking advantage of game-like reward and motivation systems, and this term is, therefore, not necessarily tied to the media of digital games (Skaug et al. 2017, p. 9). This term is often used about digital games in schools, but it is very imprecise. Gamification in schools can mean short lessons or activities, but also ambitious lessons where the classroom and curriculum are treated like a game. Gamification is being criticized for many of the same things as educational games and serious games are. The focus can often be placed on external motivation and rendering of facts, since elements such as scores and levels

are applied. On the other hand, quiz tools such as “Kahoot!” can make gamification a well-suited tool for many activities.

Halvor Østerman Thengs, gaming pedagogue and expert on gaming in schools, claims that we should be careful with gamification tools. If rewards become the premise for learning, the students will become used to it and it can even go so far that if there is no reward for completing a task, they will not do it because there is no meaning (read: reward) in it. He does not say that we should not use gamification tools. Gamification tools can be useful, but they must be used with moderation (Thengs, 2019). See Appendix 5 for the interview guide for Thengs.

## 2.3 Digital tools in education

When talking about digital tools in education, the term ICT is often used. ICT (Information Communication Technology) in education generally refers to anything that involves technology in education. ICT includes devices such as computers, tablets, smartphones, and interactive whiteboards, but also software such as educational games and digital learning tools and all educational applications that can be found on the Internet (Haelermans, 2017). The digital tools that will be addressed in this thesis are video and computer games (digital games), tablets, video conference, smart boards, computers and Chromebooks, films, VR-glasses, mobile phones, audio files, e-books, and online websites.

## 2.4 Gaming and learning

The use of digital media in a creative way unlocks new opportunities to learn. Pedagogical use of games has an interesting potential because it can appeal to students that struggle with school motivation. For example, there are programs where the students are challenged to create their own virtual societies or simulate historical events. In such games, there is often a virtual, human-like creature that the students create and control, and that is faced with many tasks that require knowledge from many subject areas in the school curriculum. Different gamers/players can be linked and play with each other, even though they are from different schools or countries. Well facilitated games have many simulated similarities with problem-solving strategies and acquisition of knowledge in the real world. Therefore, many games are far closer to life than the traditional lecturer pedagogy. Some games have gained a bad reputation due to containing violence, or because they take up a large part of people’s lives without learning values. Therefore, when considering using games

in education, like all pedagogical facilitation, the core curriculum must be the guide, also in digital forums (Imsen, 2014, p. 212).

Games can offer many learning opportunities to their players. Many parents, teachers, and adults in general, often claim that their children or students have learned something from gaming. This can be vocabulary, better fluency in oral English, quick reflexes, and so forth. Sylvén & Sundqvist (2012) found that out-of-classroom digital gaming among young learners in Sweden correlates positively with their English vocabulary knowledge. They also propose that linguistically rich and cognitively challenging digital games contain relevant second language input and simulate scaffolded interaction between players, and thus supporting the development of L2 proficiency (Sylvén & Sundqvist, 2012). Different games can foster different knowledge and skills. Gaming pedagogue Halvor Østerman Thengs expressed in an interview that the player will learn what the game wants them to learn. Games also teach people how to become good game-players or gamers. Games are not necessarily rigged so that they have a learning perspective attached to the school curriculum, but in order to master the game, one has to master the concepts. That is why we can learn so much from games, even without an explicit focus on learning.

According to Yang et al., digital game-based language learning promotes motivation and enables learners to immerse themselves in learning. However, some gaming elements (e.g., competition and challenges) or learning content (e.g., difficulty levels) may have different influences on different learners, especially those with low self-efficacy or academic achievement, as competitive games may lead to frustration. It is, therefore, important to consider students' cognitive capacities when designing a competitive learning environment and to provide them with learning content of appropriate cognitive complexity (Yang, Chang, Hwang & Zou, 2020).

In the field of language learning, many researchers have reported positive effects of the digital game-based learning strategy on language development, and digital game-based learning has become a popular approach to increase students' participation and learning motivation. It has also been found that digital game-based learning can reduce learners' anxiety as it immerses learners in relaxing learning activities. Games provide greater autonomy, awards, and encouragement. These features can offer language learners less stressful environments, enabling them to be more relaxed and confident, and motivating them to conduct better language practice (Yang et al., 2020). Krashen, with his affective filter hypothesis, argued that people acquire second languages only if they obtain comprehensible

input and if their affective filters are low enough to allow the input 'in.' In his theory, affect includes motivation, attitude, anxiety, and self-confidence (Du, 2009).

According to Reinhardt & Sykes (2014), the use of commercial, off-the-shelf games for learning and teaching offers several potential benefits. In terms of learning, this includes the benefits of authenticity, learning community, and the opportunity for intercultural learning because these games are used by many players across the globe. Commercial games also offer access to diversity and complexity of written and spoken discourse, and affordances for the socio-cognitive process of learning and language socialization, especially of lexis (Reinhardt & Sykes, 2014). All these features are relevant for language learning and provide the learners with authentic communication opportunities.

Games can also be used as one would use a written text. Some games have a story to tell, and put simply, a gameplay can provide reading experiences. Thengs (2019) says that games often give the students a feeling of mastery, and they master the role of an interpreter more frequently when dealing with games rather than reading traditional texts. Beavis, Apperly, Bradford, O'mara & Walsh (2009) write that computer games are texts in the broadest sense of this term. In essence, they are cultural objects which both reflect and produce the meanings and ideologies of the settings in which they are produced and received. They are hybrid forms that combine visual, narrative and game elements while engaging players in energetic action and (in many cases) interpersonal and social processes. Computer games do not exist as texts until they are played, and each player approaches the game differently, depending upon disposition, experience of gaming, and knowledge of the world and texts.

#### 2.4.1 Content in video games the and “waste-of-time” argument

Understandably, the teacher must evaluate if the game is suitable for school and learning purposes, and the content rating system can aid in choosing the correct game to use in English lessons. Violence in video and computer games is also addressed in Skaug (2017), where the author says that there is little research on the correlation between aggression in games and aggressive actions in real life, other than spontaneous irritation that occurs in situations with competitive games. Games with violent content can contain pro-social elements, such as collaboration with others in a team. There are enough examples of computer games, ethics, and violent content which should be reflected upon and discussed in a classroom, for example, when it comes to connections between computer games and the

weapon industry. In this part of the official note issued by the Directorate of Education and Training (Skaug et al. 2017), the problem of content is addressed in the following way: if the teacher has an awareness of which age group the game is suitable for and exercises discretion, games and violence will be a minor challenge in the classroom. To help chose the right game, a good starting point can be the content rating system.

Furthermore, linguist James Paul Gee (2007) states that the issue of violence in video games is overblown, especially in a world where we witness real people regularly killing real people in wars across the globe. What Gee underlines, however, is that young children should not play M-rated games (see ESRB’s content ratings below), and parents should know what their children are doing and engage in ongoing discussions with them. Gee also writes that we can learn evil things as easily as we can learn moral ones.

A video game content rating system is a system used for the classification of video games into suitability-related groups. Most of these systems are associated with or sponsored by a government and are sometimes part of the local motion picture rating system. Different countries operate with different rating systems. Europe uses the *Pan European Game Information (PEGI)* system. This system is composed of five age categories and eight content descriptors that advise the suitability and content of a game for a specific age range based on the content of the game. The age rating does not indicate the difficulty of the game or the skill required to play it (PEGI, “What do the labels mean”). See Figure 1 below:

**Figure 1**

*The Pan European Game Information (PEGI) video game content rating system.*



In addition to the European content rating system, the American self-regulatory organization *Entertainment Software Rating Board (ESRB)* is another well-known video game content rater. They operate with a different rating system. Instead of using numbers for age



like PEGI, letters are used to indicate age or level of appropriateness. The symbols have a different meaning. Rating Pending (RP) is used in promotional materials for games that have not yet been assigned a final rating by the ESRB. Games with *early childhood* rating contain content which is aimed towards a preschool audience. *Everyone* rated games are generally suitable for all ages, according to ESRB. *Everyone 10+* is generally ideal for those aged ten and older. *Teen* rated games are usually suitable for those aged 13 and older. *Mature*-rated games are generally suitable for those aged 17 and older. *Adults Only* rated games are suitable for those aged 18 years and older. See Figure 2 below for how the rating markers look like (ESRB, “Rating Categories”).

**Figure 2**

*Entertainment Software Rating Board (ESRB) operates with these symbols for ratings based on the content of the game.*



When choosing games, either for school and learning purposes or entertainment purposes, the content should be age-appropriate. Although some games may contain violence, there are also many categories of very sophisticated video games – simulations and some strategy games – that do not involve any or much violence at all (Gee, 2007). The teacher must choose games that are suitable for the students’ age.

Older generations often claim that video games are a waste of time because there is not any content to learn. This can be referred to as the *problem of content*. The problem of content is, according to Gee (2007), based on common attitudes about schooling, learning, and

knowledge. The idea is this: important knowledge (now usually gained in school) is content in the sense of information related to intellectual domains or academic disciplines like physics, history, art, or literature. Activities that are entertaining, but that themselves do not involve such learning, are just “meaningless play.” Video games fall into this category.

## 2.5 The Schools of the Future - Renewal of subjects and competences

The English subjects in Norwegian schools are being renewed, and a new subject curriculum takes effect in 2020. The new curriculum has been given the name “Fagfornyelsen 2020”, or translated into English, “The Subject Renewal 2020”. In this renewal of all school subjects, new competence aims have been drafted as well as the core curriculum is being changed. The reason for this subject renewal is to make the content in schools more relevant for the students, to facilitate in-depth-learning, and to provide a greater context between the subjects and other parts of the subject curriculum.

In each subject, a new structure is made. All subjects are divided into three parts:

1. Information about the subject (the subject’s relevance for the student, society and work life, core elements, subject-specific information about values and principles in the core curriculum, interdisciplinary topics, and basic skills).
2. Competence aims
3. Assessment (subject-specific assessment and final assessment).

(Norwegian Directorate for Education and Training, 2018).

Although the previous curriculum (LK06/13: Knowledge Promotion) had a similar structure as the new subject curriculum, there are noticeable changes in the competence aims and digital skills. What also is new, are the interdisciplinary topics.

### 2.5.1 Competence aims, digital skills and interdisciplinary topics in the English subject

There are only a few competence aims in the new curriculum which describe how digital skills should be exercised. In the competence aims after year seven, there are only two competence aims that directly describes digital tools:

- Use digital resources and different dictionaries in language learning, text creation, and interaction.
- Hold a conversation about different source's reliability, and choose sources for your own work

After year 10., the content is similar, but there are more competence aims which are directly concerned with digital tools:

- Use digital resources and other tools in language learning, text creation, and interaction.
- Explore and retell content in English cultural expressions from different media based on your own interest
- Use sources in a critical and responsible way

There are fewer competence aims in the Subject Renewal 2020 than in the previous LK06/13 (former subject curriculum: Knowledge Promotion). Former Minister of Education, Jan Tore Sanner, states that people need to trust the educated teachers. Sanner said that today's school curriculum (Ref. LK06/13) contains too many competence aims, and in the process of making the Subject Renewal 2020, content must be cut out. The new subject curriculum includes fewer specific demands and more core elements. The intention is to trust the academically strong educator that is going to give the new competence aims content (Jelstad, 2019). The result is that compared to LK06/13, there are now even fewer competence aims than before, and the teacher has the freedom to choose the content and methods most suitable for reaching the goals and aims stated in the specific subject curriculum.

According to the new curriculum, the digital skills in the English subject include the use of digital media and resources to strengthen the language learning and to meet authentic language models and conversation partners in English to acquire relevant knowledge in the subject. It involves acting critically and in a reflected manner in English digital forms of expression and communication with others. The development of digital skills in English moves from exploring the language to being able to interact with others, creating texts and acquiring knowledge by gathering, exploring, and critically assessing information from different English resources (Norwegian Directorate for Education and Training, 2020a). The digital skills in the English subject are not being described in much detail, so the teachers have to decide themselves how to teach digital skills and how the students should practice the subject-specific digital skills.

What is also new to the subject renewal is interdisciplinary topics. The schools must facilitate learning in three interdisciplinary topics: health and life skills, democracy and citizenship, and sustainable development. The students develop competence in connection with the interdisciplinary topics by working with these issues in various subjects. It is stated that the students should gain insight into challenges and dilemmas in these topics. The goal for what the students should learn in the topic is stated in the competence goals for the individual subjects where this is relevant (Norwegian Directorate for Education and Training, 2020b & 2020c). The teachers in all disciplines must work on the interdisciplinary topics as well as the competence aims in the given subject. The interdisciplinary topics health and life skills and democracy and citizenship are specifically mentioned as relevant for the English subject in the subject description (Norwegian Directorate for Education and Training, 2020b). This opens up for new cross-subject planning and implementation.

### 2.5.2 Digitalization and technology in Official Norwegian Reports

In the Official Norwegian Reports NOU 2015:8 called The School of the Future, digitalization and digital competence are described. The Committee finds that the digital competence is an important element in the disciplines in the school. Technological development and the use of digital technology have a significant impact on how we live our private lives, and how we behave in school, working life, and society. Today, digital competence is necessary if we are to participate in various forms of learning and education and participate actively in working life and society (NOU 2015:8, p. 27). Digital technology is necessary in education, and this is stated by the government. This indicates that different types of technologies can be useful and necessary in schools. In education, different types of digital tools can be used to acquire the competence aims stated in the new subject curriculum. Teachers are responsible for planning what the teaching should include and how it should be organized if the students are to achieve the objectives in the main curriculum. It will also be necessary for the teaching staff to test and develop new approaches and methods for teaching and assessment (NOU 2015:8, p. 81-82).

## 2.6 “Spillerom” Computer game strategy 2020-2022

The Norwegian government, with the initiative from the Ministry of Culture, has created a strategy for computer games for the period 2020 – 2022. The Ministry of Culture is going to focus on how to make video and computer games a cultural expression. Schools are meant to introduce students to games as a learning tool as well as a cultural expression. The

Norwegian government will, during the next three years, direct attention to computer games as cultural expressions, industry, and leisure activities (Ministry of Culture, 2019). The Ministry of Culture wants teachers to take part in this process of lifting computer games to the level of cultural expression.

The strategy states that there are immense opportunities regarding the increasing use of computer games as a teaching resource. Games can contribute to critical reflection about the consequences of choices one makes, to the improvement of language knowledge, and a deeper understanding of the subjects. Some schools have employed their own game educators to develop computer games as a pedagogical tool. Computer games are an area that students with learning challenges share with their peers. Many students find gaming motivating and can concentrate over a longer period of time. They can experience mastery with gaming, something they may struggle within the traditional classroom (Ministry of Culture, 2019).

In the introduction to the game strategy, it is stated that computer games are many things. Most games share the fact that the player or gamer must actively make choices, address dilemmas, and face the consequences. The image of the passive player or gamer is, therefore, a misunderstanding. You are active when you play. You must challenge and be challenged. Computer games are a cultural expression, and the games let us see the world with a different view. They provide a unique insight into other people's situations, and they can also teach us about ourselves (Ministry of Culture, 2019).

This strategy states that the schools should take part in the process of acknowledging games as culture like we acknowledge films and music as cultural expressions, but it does not, however, say how we should do this in practice. The role of the schools is being addressed only in one short paragraph, and it is not very clear. From this, we can assume that teachers themselves must figure out how to do this if no further information or instructions are provided.

## 2.7 Student motivation and engagement

Motivation is a term that is used to explain what causes activity in each individual, what keeps this activity going, how much effort is made, and what gives this activity purpose and goals. Student motivation, in the educational context, explains how much attention and effort the student invests in different activities, which can be both desired and less desired seen from the teacher's perspective (Imsen, 2014, p. 294). Motivation is a central factor in all

learning. The lessons have to create curiosity, interest, and some excitement in the student (Imsen, 2014, p. 254) to facilitate learning. Lessons that are not motivating can be perceived as boring for the students, and it is the teachers' job to create and facilitate motivating lessons and activities. When learning a second or foreign language, motivation is important. Motivation to learn a foreign language in the classroom often depends on the way the language is taught. Thus, the teacher's approach, materials, and methods are all factors that are likely to influence motivation, self-confidence, and enjoyment of learning English (Drew & Sørheim, 2016). Motivation is crucial to make any learning activity or method work, and thus motivation is important when implementing gaming in the ESL classroom.

### 2.7.1 Video games and motivation

Expert on the subject of working with games in language teaching, Halvor Østerman Thengs, states that games create a different type of engagement than, for example, reading a book. To exemplify this, he talks about what happened when he used a game called "Spent." It is a simple game that can be played on mobile phones online, and this game is described in more detail in Appendix 6. The concept of the game is that you receive 1 000 USD and have to survive for 30 days. You face challenges tied to health, insurance, and transport. You spend your money quickly, and as the game proceeds, you have to make uncomfortable decisions. In this game, you must make choices that matter and face the consequences thereafter. When playing a game like "Spent," you get the feeling of experiencing something. It creates a different type of engagement than if you were to, for example, read about poverty in the US in a book (Thengs, 2019). According to Thengs, games can engage the students in other ways than, for example, reading literature will, and when playing games in the classroom, he often experiences high levels of student motivation and engagement. However, what needs to be considered is that to create engaging gaming experiences, the game you choose must attract different types of learners.

### 2.7.2 Different player types and motivation

Bartle described four main player types in his "Taxonomy of Player Types" (Pirker, Gütl, Löffler, 2017). The following types are introduced based on their interactions with the environment or other players: (1) *achievers*, who are engaged by achieving goals in the game (e.g., rising levels, getting points), (2) *explorers*, who like to discover the game and try out different things in the environment (e.g., discover treasures, explore the maps), (3) *socializers*, who are interested in interacting with other players and building relationships (e.g., joking, chatting), and (4) *killers*, who are engaged by beating others or showing their 'higher in-game

status' to others (e.g., rankings, helping others as reputation booster). It is clear that these player types are motivated by different factors. Bartle's model is one of the earliest and simplest models of player types, and it is well-known in the game design theory (Pirker et al., 2017). To ensure that learning occurs in more than one particular group of students (based on the four different player types), the chosen game must contain elements that can trigger student motivation (e.g., levels, badges, chatting opportunities, exploration opportunities, cooperation, etc.). What is also worth remembering is that the students might be motivated by several player types at once. The teacher should have tried to play the game before using it in English lessons, or at least read enough about it so that they are aware of the game's content, design, mechanism, and possible learning outcome.

While different forms of achievement, such as points, badges, and awards, engage some players, others are more engaged by interacting with other users or exploring the game environments. It is apparent that all learners do not learn in the same way: learners have different methods and styles of learning. This also applies to the issue of how to integrate game elements to engage learners: for example, not every learner in (digital) game-based or gamified scenarios can be engaged by winning points and badges for completing assignments, or seeing leaderboards and ranking information. Competitive elements, in particular, can even be stressful and frustrating for some learners, while cooperative strategies very often achieve better learning outcomes (Pirker et al. 2017). The teacher knows what their students need and should plan any lesson or activity accordingly.

## 2.8 Didactics: lesson planning, learning goals and assessment

Every teacher is responsible for planning lessons according to the subject curriculum. An important principle for lesson planning and implementation is that the student should not be faced with demands that they cannot master based on their abilities. The teacher must be conscious of which learning strategies and cognitive processes the students have to use (Imsen, 2014, p. 254). Therefore, learning goals and assessments are essential to ensure that learning takes place. In addition, the design of any lesson is aligned with the teacher's pedagogical beliefs and expectations. There are different models for lesson planning, and some will be described in this section.

## 2.8.1 Models for lesson planning, learning goals and possible learning outcome from games

Imsen (2014) describes lesson planning models as crucial when working with education. The didactic relational model from Bjørndal & Lieberg 1978 is described in most detail, and this is also the model that students at the University of Agder learn to use when preparing for practice teaching. The didactic relational model consists of six key factors that are all tied to one another. These six factors contribute to the lesson, and all factors should be considered when planning lessons (Imsen, 2014, p.82-130):

- Learning abilities (the students have different expectations, knowledge, experiences, abilities, and backgrounds)
- Framework factors (competence aims, time, learning material, books, digital tools, equipment, the classroom setup)
- Goals (learning outcome must be the focus when planning lessons)
- Content (what the lesson is about)
- Learning activities (methods, the teaching, and the students' own work)
- Assessment (what the students have achieved)

Dr. Karen Schrier also stresses the importance of learning goals. Clear learning goals are important when planning and implementing lessons, and such goals will also make it easier for the students to evaluate their own learning process and work (Schrier, 2014). When choosing learning goals, these goals should be seen in the context of the learning conditions, the setting of the teaching, the educational content, the learning process, and the need for evaluation of the learning. All of these elements are intertwined and should be considered when designing a lesson that includes a digital game (either video or computer). The book *“Learning, education and games volume one: Curricular design and considerations”* by Schrier (2014) lets the reader know that the aim is to design the game in a way that enables the player to reach the learning goal as well as the game goal. This is what the students will learn from playing games, according to Schrier (2014):

1. What the player can learn in the game, i.e., what the game creator has intended in the design concerning learning goals.
2. The skills and topics the player must learn to be able to finish the game. This should partly be the same as what the player must learn in the game.
3. Things that the player actually has learned after playing the game.



4. Collateral learning: This is what the player learns in the game that was not directly intended or just was not connected directly to the subject matter.
5. “Cheats” or the things the player has learned in the game, often by taking short-cuts or exploring the game, but sometimes a consequence of this also is that the students skip the intended learning in this process.

This list is what the player will learn when playing a game from the game designer’s point of view (Schrier, 2014). Although this list of learning outcomes was written for teachers creating games or game developers for learning games or serious games intended for schools and education, teachers wishing to implement games in lessons should be aware of these possible learning outcomes.

### 2.8.2 Assessment during and after gaming

When a game is chosen to be used in English lessons, assessment must be considered. In Norway, teachers operate with formative and summative assessment. In learning games, assessment has an important role, since we want to be able to investigate if the students have achieved the learning objectives while playing the game. Three kinds of player assessments in games should be considered when working with games, according to Schrier (2014):

1. Post-game assessment: Here, the teacher tests after the game with a written or oral test examining what the student has learned. This is not really a part of the game but can be a decent way to test the outcomes if the teacher has used a commercial game for learning.
2. Post-game debriefing or evaluation: This kind of assessment is an evaluative talk between the students/players and the teacher about which experiences they have had in the game.
3. In-game feedback: The game measures progress, achievement, and scores, which is feedback on the player’s actions in the game.

To summarize, as with any other activity in the classroom, assessment should be considered before playing a game in school. The three factors presented in Schrier (2014) must be thought of by the teacher wanting to implement a game in the English lessons. It is up to the teacher to choose the assessment form, but any learning activity should contain some form of assessment.

### 2.8.3 Use of games as a method

Although gaming for language acquisition is one way of learning and teaching, it is important to remember that there is no “universal method” for teaching. No teaching method or activity is good or bad in itself. How a method works in each learning situation depends on how the teacher guides the work and the students and their learning abilities. The design of learning activities is dependent on curriculum, learning aims, the students’ learning abilities, and student participation. The teacher’s competence is also crucial (Lyngsnes & Rismark, 2014, p. 102). Games can add variation to lessons, but it is important to remember that games cannot wholly substitute other methods and activities that also promote learning. Games can be used in addition to other methods and activities. Teachers are equipped with their own pedagogical beliefs and theories, and the freedom to choose learning activities and methods should allow the choice of which activities will provide the best learning outcome for their own students at any given time.

## 3.0 Methodology

*“The ability of the game to fit in with the topics being taught is more important than the game’s popularity.”*

*Schrier (2016b)*

### 3.1 Choice of method

The aim of this study is to map out the use of the tools English teachers use and suggest ways to include gaming in language teaching and learning. Both qualitative and quantitative approaches were evaluated at the early stage of the project. The quantitative approach, usually in the shape of a survey, is very effective when asking many people about the same topic. It is an approach that gives a broad overview of what many people think. This type of approach is well suited to uncover tendencies and trends in a group of people. On the other hand, a discussion of qualitative data, where the focus is on phenomena and processes, is an important approach in the field of pedagogy. However, this does not mean that pedagogical research should be limited only to qualitative methods and data. Both words and numbers have their own role in research linked to knowledge, teaching, and learning. The qualitative and quantitative methods should be regarded as complementary methods, as they complement each other, give different types of information, and they can inspire further reflection and discussion (Postholm & Jacobsen, 2017, p. 41-43). To gain more knowledge about the field of gaming in schools, a combination of both methods was considered appropriate.

The choice of method is, therefore, a mixed-methods research, which combines the quantitative and qualitative approaches. The mixed-methods approach utilizes the strengths of both qualitative and quantitative research. The use of either quantitative or qualitative

approaches by themselves is inadequate in my research to address the complexity of gaming in schools and putting together a teacher guide on how games can be used in schools. There is more insight to be gained from the combination of both qualitative and quantitative research than from either form by itself. Their combined use provides an expanded understanding of the research questions (Creswell & Creswell, 2017). The quantitative method in the form of an online survey makes it easy to compare the answers given by the participants. Qualitative research in the form of interviews lets the participants answer in more detail than the participants in the online survey, and therefore can provide more detailed information (Christoffersen & Johannessen, 2012, p. 17). The mixed methods research will generate the research data needed in order to answer my research questions. The study aims to find out:

1. What digital tools are teachers using today?
2. What are the current thoughts on including gaming in the English subject as a means for language learning?
3. What are the benefits and challenges for the teachers if they were to use gaming in schools?
4. How can games be included in the teaching of English?

To answer these research questions, both depth and width are needed in the investigation in order to make a guide on how to include gaming in the English subject. The study of gaming and digital tools is based on 120 survey answers and three in-depth interviews with English teachers.

### 3.2. Quantitative approach – online survey

The quantitative research takes the form of an online survey which was made using the tool “SurveyXact.” The participants were recruited through email, Facebook education groups and forums, and my own network. The emails with information about my study and survey were sent to principals and administration of elementary schools, middle schools, and high schools in Agder and Rogaland. The emails included the link to my survey, which the administration was encouraged to forward to the English teachers at their school. Recruiting the participants by email addressed to the principals ensured that the target group of participants (English teachers currently working at schools) was reached. Therefore, the answers can be used in my research. To gain more respondents for my survey, I contacted administrators of Facebook groups called “Engelsklærere,” “Undervisningstips,” and “Undervisningsopplegg,” which all have a high number of members. I was allowed to write

some information about my master thesis and publish the link to the survey. In these Facebook groups, the administrators are strict on accepting members, and in some of the groups, you must write an application before being accepted. This is done to ensure that the members of the groups are teachers or teacher students. Since the members of these groups are from all over the country, it is likely that there are participants from different parts of Norway, and not only Rogaland and Agder (as in the interviews) included in the survey.

As a teacher-student, I have had the opportunity to build my own network of teachers. I also used this network and asked them to forward the survey link and information to possible participants (English teachers only).

The participants who followed the link, either received by email or Facebook, were presented with information about my master thesis and purpose of the survey, the time it was estimated to take, and anonymity verification. The participants then answered the online survey, consisting of different question types (see Appendix 1 for the full survey).

### 3.3 Qualitative approach - interviews

To investigate some of the questions in-depth, three semi-structured interviews with teachers were held. A semi-structured interview, or partly structured interview, has an interview guide as the base of the interview, but questions, themes, and order of the interview topics might vary (Christoffersen & Johannessen, 2012, p. 79). By using semi-structured interviews, I have the opportunity to ask follow-up questions and receive necessary elaboration where it is needed to get a better insight into the participants' thoughts and experiences. With unstructured interviews, there is a risk of getting too divergent answers and, therefore, not being able to compare them. Some planned questions are necessary in this research context, but the participants are welcome to add information or themes they find important in the interviews.

The participants were contacted and recruited through email. Three of the contacted participants matched the criteria for participation, i.e., they have competence in English teaching and currently teach English. In the future, it would be desirable to include more participants and participants teaching at a high school level to ensure a more diverse selection of participants.

The participants were informed about the thesis and the purpose of the interview, both orally and in writing. The participants were asked for consent to record the interview with a

dictaphone. The participants were also informed that the audio file would be deleted at the end of this research project. Some notes were taken during the interviews by pen and paper as well. These written notes consist of keywords and further questions. The interviews were conducted face-to-face.

## 3.4 The analytical procedure

### 3.4.1 Quantitative data

The online survey consisted of 11 questions. The quantitative data from the online survey were gathered in a PDF produced by the SurveyXact data gathering/survey tool. The data were then transferred to Excel, where the diagrams used in the results chapter were produced. The survey was created in Norwegian to attract more participants; hence the results had to be translated. Some participants might be apprehensive when they have to write responses in English; therefore, I have chosen to use Norwegian. All free-text answers were translated into English as well in order to use quotations to describe the common trends in the results chapter.

Since the online survey contained both free text questions and multiple-choice questions, different methods to describe the data/results were used. The answers to multiple-choice questions are summed up and presented in different graphs. In the free-text answers, word searches were used to find the most frequent words and phrases. Some responses were calculated into percentages to summarize the number of different response types in each question.

### 3.4.2 Qualitative data

All interviews followed an interview guide (see Appendix 3) to collect comparable results. The qualitative data were analyzed using descriptive analysis, where the information was divided into categories and contexts (see Appendix 4). This method is used to structure the material by categorizing the content and creating keywords (Postholm & Jacobsen, 2017, p. 104), and it is beneficial for written material. The recorded files from the interviews were, therefore, transcribed and then translated into English. The data from the interviews were organized into data documents, with one document per interview participant. Each document was assigned a numeric code. The list of names and the assigned numbers of the participants were kept separate from the transcription and audio files in order to ensure the anonymity principle.

### 3.5 Reliability and validity

The decision to use mixed methods in this thesis was taken to strengthen the validity of the research. The findings from both the quantitative and qualitative research can aid in making more generalized interpretations of the data. If the results in the online survey and interviews are matching, it improves the validity and reliability of the research. The interviews alone are not generalizable. The number of interviews (three) and a quite narrow selection of participants (English teachers in Agder and Rogaland) will not give enough information to apply the results to the whole population of practicing English teachers in Norway. Another known problem in interviews is the social desirability bias, which means that respondents want to please the interviewer by giving socially acceptable responses that they would not necessarily give in an anonymous survey (Ary, Jacobs & Razavieh, 1996, p. 434). The impact of this possible flaw can be limited by the combination of the two methods. In this way, the study's reliability and validity can be increased.

To make the findings and results more valid, a combination of two common methods in educational research was used. Since the number of respondents in the online survey was high (120 respondents), the results from the quantitative part of the investigation can be generalizable, but the format of a short online questionnaire does not allow for the elaboration of the answers or any follow-up questions. The results from the qualitative part of the investigation cannot be generalized due to the low number of participants, but comparing the responses from the teachers in the interviews to the responses from the survey increases the validity of the qualitative data. The principle of the mixed methods approach is that it utilizes the strengths of both types of research (quantitative and qualitative). The goal is to describe the statistical results and then discuss the findings from the qualitative interview to confirm or disconfirm the numbers. One method alone could not address the complexity of the reality in schools as well as teachers' interests and pedagogical beliefs.

Finally, a researcher bias was considered as a possible threat to the validity and reliability of the results. Personal attitudes and feelings may color the interviewer's questions and reactions, which in turn can affect the participants. Similarly, the researcher may be affected by personal beliefs when interpreting the data. To hinder interviewer or researcher bias, regular self-reflection was used during the whole process. The fact that many of the same results were found in the analysis of the collected data suggests that the study is valid and reliable.

## 3.6 Ethical considerations

The interviews in this study followed the ethical guidelines used by the Norwegian Centre for Research Data. All participants were informed about their rights to withdraw at any time. A consent form was made and signed by the participants in the interviews, and numeric codes were used to ensure anonymity and confidentiality.

The questions in the online survey were formed in a way that would not reveal any personal information about the participants. The online survey started with the information and purpose of the survey and study. The participants were also informed that the answers were completely anonymous. The data collection in both parts of the investigation was approved by the Norwegian Centre for Research Data.



## 4.0 Results

*“To use commercial off-the-shelf games in the classroom effectively, teachers need to be familiar with both the subject matter and the game.”*

*Schrier (2016b)*

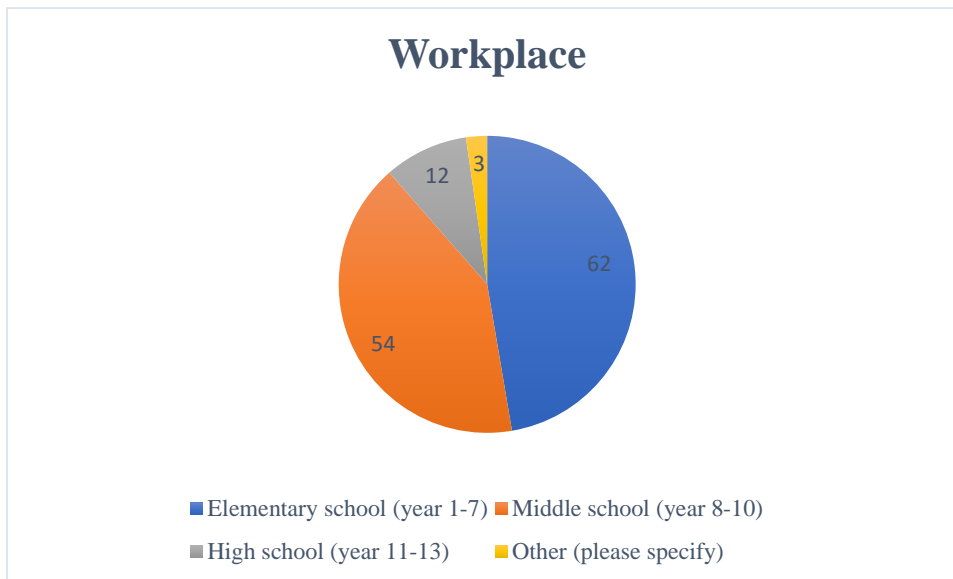
### 4.1 Online survey results

The online survey was answered by a total of 120 respondents. The respondents are from all over the country, they are of different ages and have different teaching experiences. The respondents are distributed over different workplaces and teach at different levels, which is shown in Figure 3 below. The respondents were asked to answer 11 questions in this survey. In section 4.1.1 I review the questions regarding the types of tools and the frequency of use, in section 4.1.2 I discuss the questions regarding the advantages and disadvantages of the tools they use, and in section 4.1.3 I discuss gaming as a language learning tool. Descriptive statistics, together with quotes from the respondents, will be presented in the following.

#### **Question 1 – Workplace**

##### **Figure 3**

*Workplace – the teachers gave the following answers on where they currently work.*



To see how the group of teachers is distributed regarding the workplace, the first question asks what type of school they work in. Most of the teachers, 62 of 120, work at elementary schools (year 1-7). The second-largest group, 54 out of 120 work at middle schools (year 8-10), while only 12 of the respondents work at a high school.

My goal was to reach teachers that worked in all types of Norwegian schools. The respondents were also given the opportunity to choose the category “Other (please specify).” The answers given were:

- Combined elementary and middle school
- 1<sup>st</sup> – 4<sup>th</sup>-grade school
- Introductory class at high school level

Only three respondents chose this category, and the answers they gave show that all respondents worked in schools. This means that the target of the workplace amongst the respondents was reached, and therefore the results can be used in this research.

#### 4.1.1 The tools used and the frequency of use

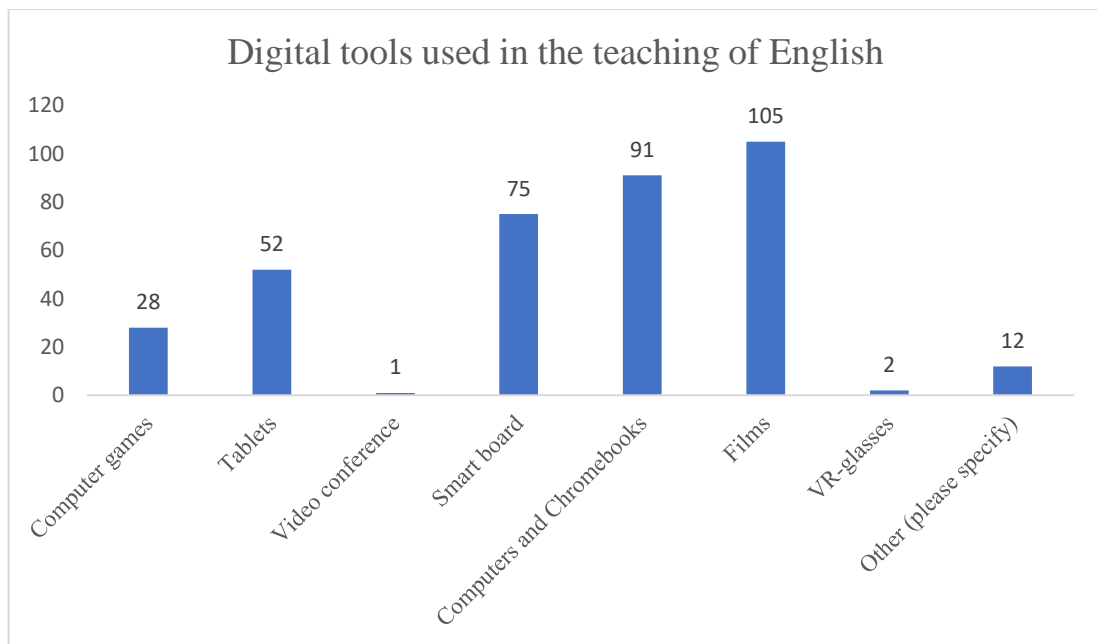
##### **Question 2: Digital tools used in the teaching of English**

To gain some knowledge about what is common in today’s English Second Language classroom, the respondents were given a question about which digital tools they use in their

English teaching. The respondents could tick off as many of the options as they preferred, and the following data were collected (Figure 4):

**Figure 4**

*Digital tools used in the teaching of English – the graph gives an overview of what tools are used in the English Second Language classrooms.*



The most common digital tool in this particular group of teachers are films (105 respondents ticked off this category). The second most popular digital tool is computers and Chromebooks (91 respondents), followed by Smartboard (75 respondents) and tablets (52 respondents). Very few teachers use video conference (one respondent) and VR-glasses (Virtual Reality Glasses, only two respondents). The target of Question 2 was to see how many teachers use computer games as a language learning tool, and 28 out of 120 respondents answered that they use video games in the teaching of English.

The respondents were also given a choice to write their own answers if they chose “Others (please specify)” if what they use was not one of the options. The following answers were given (some tools were mentioned several times).

- E-books (electronic versions of printed books)
- Programming
- Audio files

- Digital writing tools
- “Sphero” (physical robotic toys with digital apps)
- “Micro:bit” (programming tool)
- Mindstorm tools
- Mobile phones
- Websites and applications
- Quizlet (online glossary and vocabulary practice)
- “Kahoot!” (online quiz)
- Apple TV

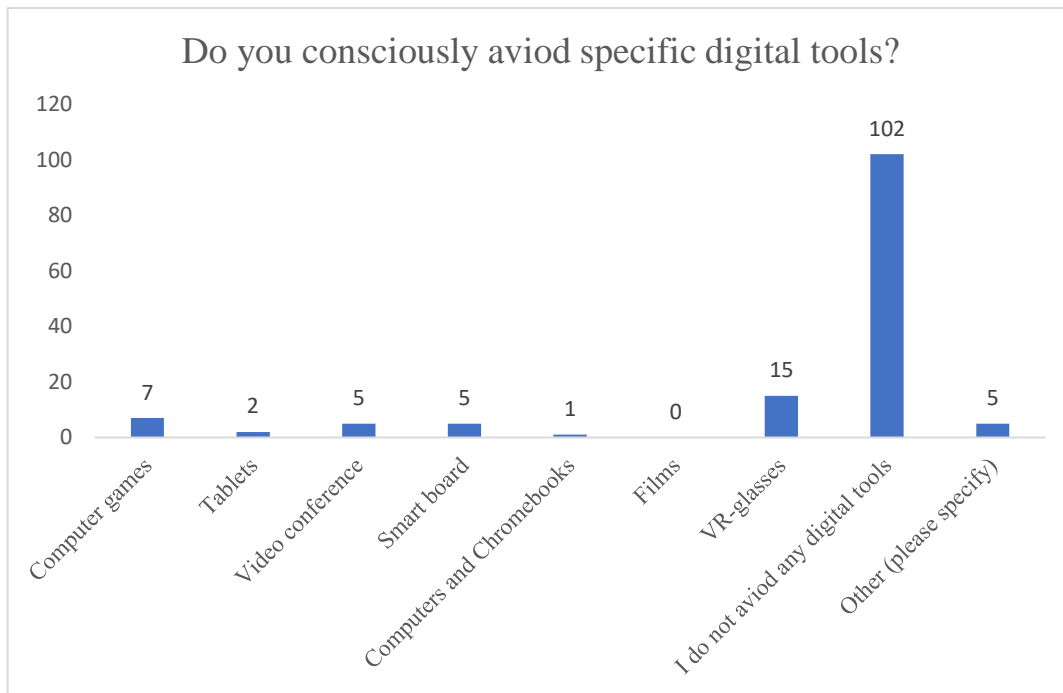
The list of tools presented gives a good idea about which digital tools are used, and the wide distribution of the respondents suggests that these tools are used in many different English Second Language classrooms in Norway.

### **Question 3: Do the teachers avoid certain digital tools?**

It is interesting to see if some tools are consciously avoided, as that can show potential trends in the English Second Language classroom as well. The answer options were the same as in the previous question (Question 2 – Digital tools in the teaching of English), but the option “I do not avoid any digital tool” was added. Some teachers may avoid specific tools on purpose, while some may not avoid the tools. The answers given are presented in Figure 5:

#### **Figure 5**

*Digital tools avoided by Norwegian English teachers – the graph gives an overview of what digital tools are being avoided, or if the teachers do not avoid specific digital tools.*



The answer option with the most respondents (102 out of 120) was “I do not avoid any digital tools.” The other answer options have rather few respondents, with VR-glasses (15 respondents), computer games (seven respondents), video conference (five respondents), Smartboard (five respondents), tablets (two respondents), and computers and Chromebooks (one respondent). The respondents were also given a choice to choose the category “Other (please specify),” and the following were found:

- Three respondents wrote “No,” which might be because they did not see the option “I do not avoid any digital tools.”
- iPads
- “The school does not have any of the tools mentioned in the question.”

It is interesting to note that one respondent does not have any of the digital tools mentioned in the question available to them. This raises the question of whether all students in Norway have the same access to digital tools and digital learning. This question will be addressed further in the interview results in section 4.2.7.

#### **Question 4: If you do avoid some digital tools, why?**

Here, the respondents were asked to give a written answer. They responded to this question if they stated that they avoid specific digital tools. Twenty answers were given. The

summary of the answers and the most common answers are presented below. See Appendix 2 for all answers written in Norwegian.

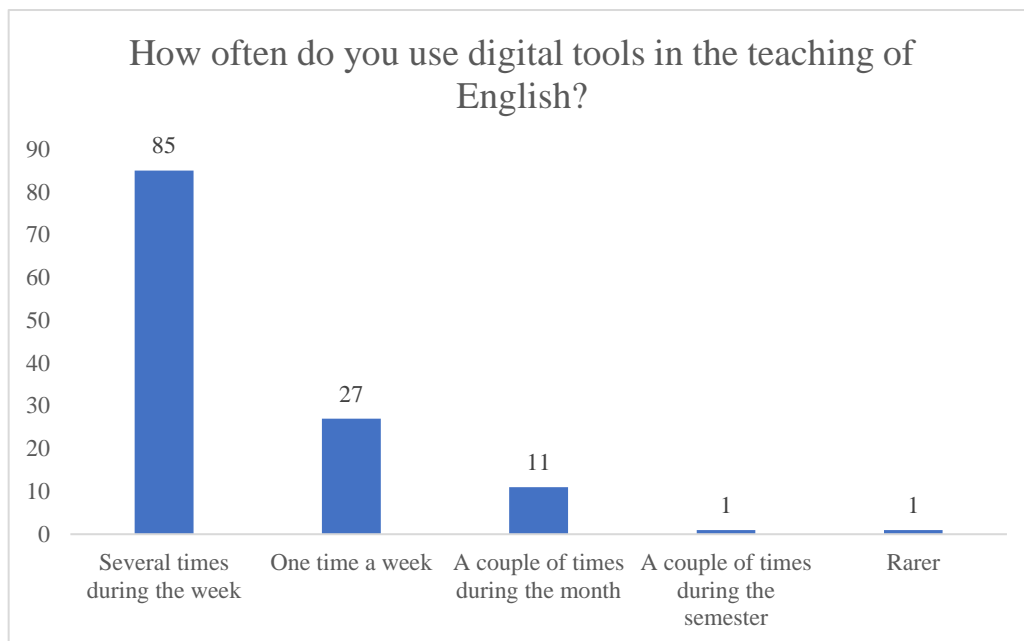
The teachers point out the lack of competence and equipment as key factors as to why they avoid some digital tools. One participant said: “I currently avoid using computer games because I do not know about or have the knowledge about any games that promote what I wish.” Another participant stated: “I do not use the digital tools that I do not have access to. If one had got an overview of and training in accessible digital tools, one could consider using them more often.” The most avoided tool mentioned in this question is VR-glasses. They are perhaps not avoided by choice, because the schools lack access to this digital tool. Some teachers also state that the fact that students play enough video and computer games at home is the reason why they avoid using computer games in schools. Some also mentioned low didactical and pedagogical value and effect, as well as it not being a common practice of the school they work at.

#### **Question 5: How often do teachers use digital tools in the teaching of English?**

The teachers were asked how often they use digital tools in the teaching of English. The answers are presented below in Figure. 6.

#### **Figure 6**

*How often do you use digital tools in the teaching of English? – the graph shows how often the teachers include digital tools in their teaching*



85 of the respondents claim to use digital tools several times during the week. 27 of the respondents use digital tools one time per week, and 11 use it a couple of times during the month. Only one of the respondents uses it a couple of times per semester, and only one respondent uses digital tools even rarer. This shows that most teachers use digital tools frequently when teaching English.

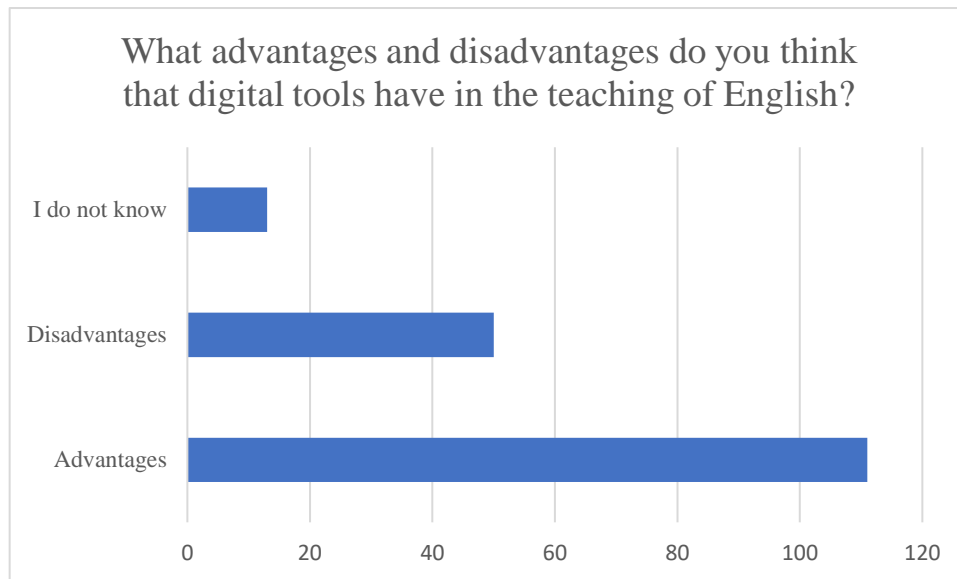
#### 4.1.2 Advantages and disadvantages of digital tools

##### **Question 6: What advantages and disadvantages do you think digital tools have in the teaching of English?**

Question 6 was designed to let the teachers give their personal answers in the form of free-text answers instead of giving options they could tick off. Even though it can be harder to give a statistical representation of the answers, it is valuable to get more detailed answers also in the online survey.

##### **Figure 7**

*What advantages and disadvantages do you think that digital tools have in the teaching of English? – how the answers were spread over the different answer categories.*



111 respondents gave written answers on the ‘advantages’ section of this question, while 50 respondents gave written answers on the ‘disadvantages’ section. The respondents were also given the choice of choosing the “I do not know” option, and 13 respondents chose this option (see how the answers were spread in Figure 7). Since 111 answers were given in the ‘advantages’ section, some of the most frequent answers will be presented in this section. To get an overview of the complete list of answers, see Appendix 2.

A word search shows that the words “motivation,” “motivates” and “motivating” are mentioned 26 times. The words “variation,” “vary,” and “varied” are mentioned 23 times. “Engaging,” “engagement,” and “engage” are mentioned 13 times. These words are the most frequent words found in the free-text answers. This shows that the key factors that teachers view as advantages of digital tools are motivation, student engagement, and variation in the lessons.

Teachers also point out that digital skills can help develop most basic skills (oral skills, written skills, listening skills, and digital skills), as well as help organize activities, tasks, and lessons. Another important finding is that digital tools can aid in facilitating the English lessons to all students. The students can get a more adapted education with the help of digital tools, according to many participants in this online survey. It is also worth mentioning that many teachers say that students like the use of digital tools and that they are living in a digital society. See selected quotes below:



*“It meets the students; it is the technology they are used to at home. Games are, according to Trine Skei Grande, culture. We must dare to include this as a cultural expression.”*

*“We live in a digital society.”*

*“Digital platforms are the students’ platform.”*

Although there are positive sides with digital tools in schools, there are also negatives. A word search reveals that 11 respondents consider the time it takes to use these tools to be an issue. The respondents explain that it takes time to turn the equipment on, to access the Internet, and it takes time to complete tasks online. Eight respondents out of 50 say that when the students are using digital tools, it is easy for them to get distracted. They access different online websites and play online games when they are not supposed to. Some teachers also mention that it can sometimes be hard to manage the digital classroom and that the teacher has less control when the students are working digitally. Technology obstacles are also mentioned many times. Many respondents say that there are a lot of issues when accessing the Internet due to unstable Internet connection, and equipment that is not fully charged makes it harder to keep up with the lesson. See representative quotes below:

*“It can lead to concentration difficulties, and some students lose their focus quickly and access sites they are not supposed to use.”*

*“Language learning happens in many ways, not just digitally.”*

*“Too many students have poor basic digital competence, and it takes time to help them. This time should be devoted to teaching. It is hard for some students to control the use of the computer towards the subject only.”*

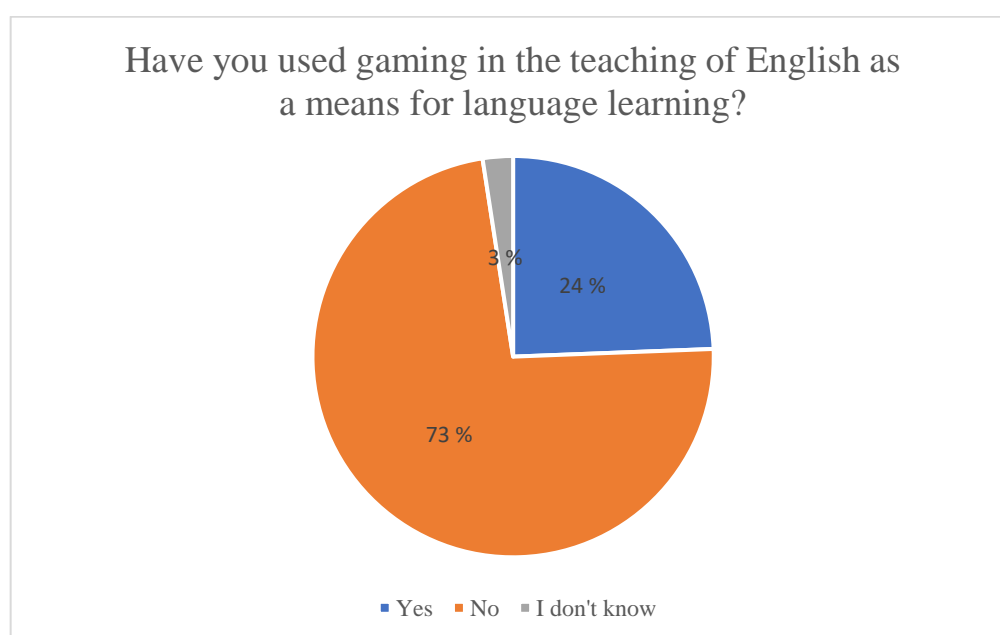
### 4.1.3 The use of and thoughts about gaming as a language learning tool

#### **Question 7: Have the teachers used gaming as a language learning tool?**

To see whether some teachers already use gaming as a language learning tool in the subject of English, the respondents were asked to answer question 7 by choosing one of the three options “Yes,” “No,” and “I don’t know.” The reason for having the option “I don’t know” was because some teachers might not remember if they used it or be uncertain if the tools they have used could be called gaming.

#### **Figure 8**

*The number of teachers using gaming as a language learning tool in the English subject.*



30 respondents (24 %) answered “Yes,” 90 respondents (73 %) answered “No,” and three respondents (3 %) answered, “I don’t know.” This shows that just a small number of teachers use gaming or have tried gaming as a language learning tool in the English subject. Although the percentage was rather small, 24 % is still a relatively high number, at least higher than expected.

#### **Question 8 – What games have you used in the teaching of English?**

If the respondents answered “Yes” on the previous question (“Have you used gaming in the teaching of English as a means for language learning?”), they were asked to write about the games they have used. Here, a total of 29 respondents answered.

Five respondents said they had used the game “Keep Talking and Nobody Explodes,” seven respondents have used “Minecraft,” two respondents have used “Enki,” and three respondents have used “Fortnite.” Games that were not mentioned as frequently, with one respondent each, were “FIFA,” “Classcraft,” “Bloxels,” “The Sims,” “Assassins Creed,” “Legend of Kyrandia” and “Papers, please!”.

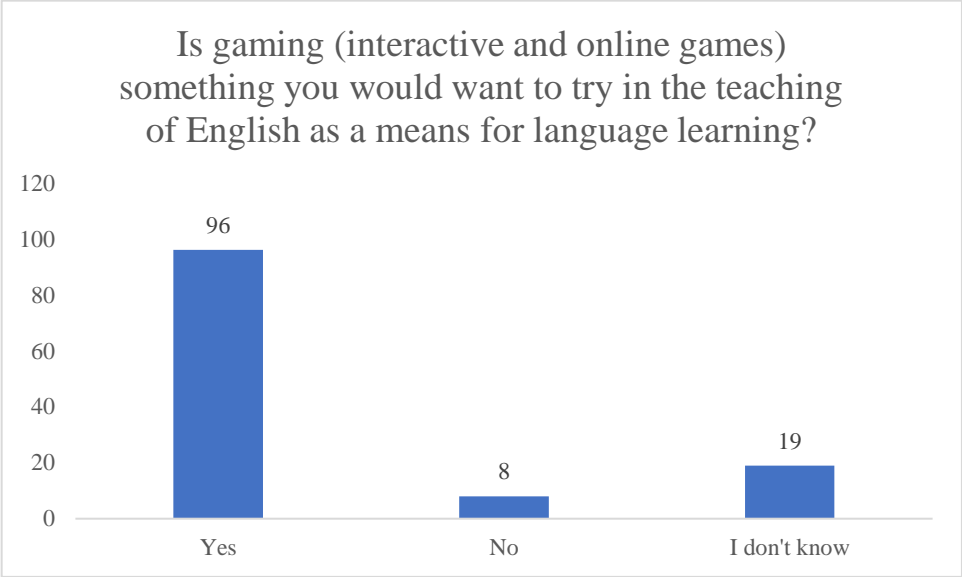
Eleven respondents have used “Quizlet” and “Quizlet Live,” which is not a game, by the definition I am using, but contains gamification elements. Six respondents use “Kahoot!” which also is not a game according to the definition but an online quiz tool.

**Question 9: Do the teachers want to try gaming as a language learning tool?**

This question was asked to all participants to see if teachers want to try gaming in the teaching of English.

**Figure 9**

*The number of teachers that want/do not want to try gaming and those who are uncertain.*



In this question, the respondents were asked to tick/choose the answer that applied to them. In addition, a comment could be added if desired. 96 respondents answered “Yes,” while only eight respondents answered “No.” 19 respondents answered “I don’t know,” which might mean that they are not sure whether they want to try it or not.

Six respondents chose to add a comment to this question. The comments are listed below.

- Time is lacking.
- It depends on the access to and maintenance of the equipment.
- I lack knowledge about this.
- I have too little knowledge about this.
- I have plans on using the school version of “Minecraft.”
- I have used storyline games; the students have chosen the games themselves, and it, therefore, has varied what games we have used in class.

The answers may indicate that those who added a comment (apart from the last comment) were those who either answered “No” or “I don’t know” to the question, as the comments seem to be explanations for not having used gaming.

### **Question 10: As an English teacher, do you have any thoughts about gaming as a language learning tool?**

Question 10 asked the respondents to write a comment based on their thoughts about gaming as a language learning tool. 83 out of 120 responded to this question. The length of the answers varied from one word to larger paragraphs.

Twelve respondents claim that gaming can be motivating for the students. Three teachers are afraid that students will get addicted to gaming if they spend time on gaming in schools. This is a concern amongst some teachers, and ‘gaming addiction’ has been mentioned in several questions in this online survey. Most teachers are positive towards gaming in school, but many say that they need training, because they lack information and experience with gaming as a tool. As long as the teachers see a learning outcome, they say that it would be fun to try it out. What most teachers also mention is that gaming needs to be a supplement to the lesson, and not replace other learning activities that have an effect on language learning and practice. Although many are positive to gaming, they raise the

questions, “What games can we use?” and “How can we do this in practice?”. The same ideas are present in many of the answers. Some representative answers are reported below in their full form.

One teacher says that gaming can be beneficial because it often allows for practicing the English language. The teacher states that they want to try different approaches with games or gaming elements, but the school economy, technical skills and the group of students are experienced as barriers:

*“Those students who spend a lot of time on gaming in their spare time would benefit from it, especially when it comes to speaking English naturally and effortlessly. We in Norway believe we are surrounded by English, and it might be the truth when it comes to TV, music, and so on. However, for most people, there are few situations when it is natural to talk in English unless one has an English-speaking family. It will feel unnatural for most people to practice their oral English skills when they both know Norwegian. Therefore, many students only speak English in class when they are given the instructions by the teacher – and they may not even do it then. Those students who play games play with people from all over the world, and they need to communicate in English if they want to progress in the game. These students get a lot of practice. So far, it is gaming outside of class, but I believe that games or elements from games can be good, and I try different approaches. Unfortunately, I experience that the economy, the technical skills, and language skills in my student group are limited, and that limits my teaching methods.”*

These following two respondents both say that gaming can give opportunities to use the English language, but the language is often game-specific.

*“Multiplayer and RPG (role-playing games where you control fictional characters) give plenty of opportunities to use English, but in multiplayer games, one often learns English from people with a limited English vocabulary. RPG takes a lot of time.”*

*“Not necessarily gaming in education, but general gaming for developing language. We often notice that students have a specific language depending on the games they play, but with games like “Roblox,” where the students are a part of a world where daily-like stuff happens they can develop a language that they can use in their own daily life.”*

Another teacher is skeptical about gaming, as the games will not correct grammar mistakes. This answer shows that this teacher finds it essential to correct the language and practice the vocabulary.

*“A large number of the students play games, and a large part of the gaming happens in English. Although it is in English, it is not the optimal way of learning language according to my beliefs because there are no games that correct grammar mistakes. There are no games that focus on developing the player’s vocabulary.”*

Some answers imply that teachers believe that language can be learned through gaming and that it has a positive outcome in terms of scores in tests and practicing language skills.

*“Students in years 5.-8. score high on national tests in English, and gaming and English stimuli can be the explanation for this.”*

*“I think that many of those that play and talk to others gain a lot of language learning from the gaming.”*

In some of the answers, the teachers indicate the importance of pedagogy. The pedagogy should control the use of the tools you decide to use, and these tools should contribute to the achievement of the learning goals. One of the teachers also makes a point when comparing the usage of games to the usage of films. According to these respondents, you should have some knowledge about the media you are using.

*“It is important to distinguish learning-based gaming and game-based learning. The focus should be on the first: the learning is the most important part. It is up to the pedagogue to use the game in this way so that we do not game for gaming’s sake, but as a tool to achieve learning goals. In the same way as we show films in the English lessons, we can use games. The challenge is that one would never show a movie/film without seeing it first. One can never use a game in education without playing it first.”*

*“The teachers should master games or understand gaming themselves. The competence aims control the use.”*

The following comment also reveals that teachers want to use digital tools, but technical issues are a barrier. They also point out the problem of content (age and content appropriateness).

*“I want to use digital games, but it takes a lot of time to figure out how to implement games, and in the process, a lot of time is wasted due to technical problems. There is also a gap between the games that offer language and culture learning that are fun to the students, and that is legal for their age. And if we do find something, we are not allowed to spend money on games.”*

The following quote tells us that the English subject has few teaching hours. To make the most out of these hours, this teacher prefers to use other digital tools to teach language instead of games.

*“With two English classes per week and two grades that need to be decided, it is a narrow field of interest that the students can do in their spare time. I do not think that the level of English that is acquired through gaming is high enough to be used in schools. I would rather let the students read English at [www.readtheory.org](http://www.readtheory.org) at school.”*

This answer represents the trend found in this research, that teachers are willing to try out gaming as a method, but they miss information about gaming for language learning. This answer reinforces the reason for why a guide on this matter is needed.

*“I would happily use games, but I do not have an overview of how it should be used in order to achieve a good enough learning outcome.”*

#### 4.1.4 How can other teachers better include digital tools in the teaching of English?

##### **Question 11 - Do you have any tips for other teachers on how one could integrate digital tools better in the teaching of English?**

This question was designed to share knowledge about the integration of digital tools. 35 out of 120 participants responded. The answers give an overview of what kinds of digital tools you can use, how to use them, when to use them, and the reason to use these digital tools. Examples of what some teachers find important and useful are presented below.

It is wise to use digital platforms to communicate and organize work, both in class and for your students' homework. One example of a homework task was to record their reading and let the teacher listen to it carefully.

Digital tools can be helpful in terms of visualization. The respondents advise using videos and videoclips in class related to the topic you are working with, or use language learning applications or games to practice the language. After using these digital tools, you can facilitate discussions about the digital tools you have used, or the content dealt with through these tools. Hosting discussions online or in the classroom, perhaps on the digital platform you are using, is another idea suggested by the participants.

Teachers claim that it is essential to share knowledge and talk to your colleagues. To ask other teachers for help or tips can be useful, according to the answers given in this section. Teachers also say that you should dare to step out of your comfort zone and try new things. If you practice using digital tools, you will discover that they are good working tools.

It is also mentioned that you should spend time on digital training with your students. Digital training can be an advantage if you are planning on incorporating more digital tools into your teaching. Teachers also say that you should try to vary the digital tools you use in class. The answers given to this question show what teachers find important or useful when implementing digital tools, and the principle of variation is visible as there is some diversity in the answers. To see the list of answers with more details, see the teacher's guide (Appendix 6).

## 4.2 Interview results

Three teachers participated in semi-structured interviews. The participants had different work experiences, but all of them had been working for many years in the Norwegian school system. The first participant is working at a secondary level, currently teaching in the 8<sup>th</sup> grade. The second participant is teaching English at an elementary school, 5<sup>th</sup> to 7<sup>th</sup> grade. The third participant has experience with teaching at all levels in elementary school but is currently teaching English in the 3<sup>rd</sup> grade. The interviews were held in Norwegian, but all information and data have been translated into English. The full descriptive analysis documents can be found in Appendix 4.



### 4.2.1 Games and motivation

All three participants said that they believe that gaming can motivate the students. Participant 1 starts the interview by saying that digital tools can be useful in the classroom as they help differentiate tasks and motivate the students. The students react to the instant feedback they get from digital tools and gaming. This feedback is also customized to the individual student, and this is something they are used to. However, one can discuss whether this instant response provides a correct representation of reality. The participant asks whether the students should always get instant feedback on their work. Participant 1 says they believe in activities, tools, and methods that create motivation and a desire to learn. Gaming is something this participant wants to test but lacks good resources.

Participant 2 has tried to play some games before but thinks it can be hard to play even though the principles are clear. Although games can be hard to play, participant 2 says that they clearly can see why children are motivated when gaming. One needs to find the appropriate games to use in school.

Participant 3 says that the students are motivated by elements from gaming, for example, to collect stars or lives, and they have a desire to progress in the games. This teacher says that what motivates the most is visible progression. The progression is apparent when the students are gaming and reaching new levels. As long as the students are motivated, and the learning outcome is appropriate, there is no problem with gaming in schools. Participant 3 also says that children like games and playing, and with games and playing, the learning becomes pleasurable.

### 4.2.2 Games and variation in the English lessons

Participant 1 says that gaming can add variation to English lessons. The teacher says that digital tools are used very frequently, every English lesson, in varying degrees. The teacher often lets the students use digital tools to vary long working sessions. Although digital tools are used to vary lessons, the teacher sometimes says that since there is so much focus on the digital tools, that putting them away also can vary lessons. The key is variation. Participant 1 mentions that it also is important to interact with each other and to practice social skills. Although digital tools are important, we cannot always work via a screen. Participant 2 supports the claim that digital tools contribute to a varied lesson, but that it is important to use other tools that also can vary the lessons.

Participant 3 reports that gaming as a teaching and learning method for increasing vocabulary can work well, but there has to be variation between the games and other learning activities. This teacher is very interested in finding new and motivating activities that can add variation to the English lessons. This teacher's desire to test out new methods is strong, but they also claim that they want to gain more knowledge about gaming.

#### 4.2.3 Time-consumption

Participant 1 stresses that the students at school already spend a lot of time in front of their computers and Chromebooks and that maybe the school should focus a bit more on digital-free activities. This teacher is interested in the idea of gaming for language acquisition but does not want to let the digital tools replace other learning activities. This teacher does not mention time as a factor for spending less time in front of the screen. The student's well-being and social relationships are the reasons why digital tools should take less focus in class. The teacher also says that in English, they are good at using digital tools already, and they do not see the need to increase the use of digital tools.

Participant 2 says that one disadvantage with the English subject is that it has few hours in schools. Gaming, according to this teacher, would take up too much time because there are many competence aims to go through. The students only have 2 hours of English per week, and this is strange because it is considered as one of the major school subjects in Norway, along with Norwegian and mathematics. This teacher misses hours in order to add and introduce new methods such as gaming.

Participant 3 agrees that the English subject is too small (in hours) compared to the competence aims the students must learn. There is not enough time or lessons to get through all competence aims in English. This teacher is using digital tools, such as videos, songs, and websites more frequently in English than in other subjects, and they do not see the problem with spending some time in school on gaming for learning.

#### 4.2.4 Pedagogical beliefs and expectations

The participants in the interviews share the belief that digital tools are necessary today and can contribute to varied lessons. Participant 1 says that digital tools are necessary in education, and they help differentiate tasks. Participant 1 also claims that digital tools are perceived as motivating by the students. Although digital tools might be necessary, the use of the digital tools must be planned and be an integrated part of the lesson plan. Though participant 1 cheers on digital tools, they claim that all learning should not happen through

digital tools. Variation is the key to a good lesson and education. This teacher is positive towards testing gaming for language acquisition in the subject of English, but the teacher is unsure about the actual learning outcome the games would facilitate. According to participant 1, the students already spend a lot of time in front of a screen at school, and that perhaps less focus on digital tools would let the students be more social with each other. Participant 1 is searching for the “perfect” game to use in schools but has not found one yet.

Participant 2 says that lessons should contain a mix of different activities, tools, and tasks. This teacher has experience with students acquiring language from gaming. Participant 2 believes that gaming in the English subject could have a positive effect on the students, but they underline that the teacher needs to be in control when the students are gaming. They point out that one advantage of playing games in schools is that the students are interested in gaming, and it creates engagement. The disadvantage, however, is that gaming takes a lot of time. Also, there are many students that do not master playing online games, and then gaming in schools would affect those students negatively. This teacher is uncertain if they would use gaming in their lessons. Participant 2 says that it takes a lot of time to get to know the games and get ideas on how to use them in lessons, but they admit that gaming can be fun. Participant 2 adds that they do not have adequate knowledge about gaming in order to use it in their own lessons.

Participant 3 says that since the world is not traditional, the lessons can be untraditional with, for example, video games. This teacher is willing to test out any tool, but with moderation. Participant 3 believes that children that play games get more conscious about their English. The content of the games is important when considering using them in class, but they do not see the problem with playing a game occasionally. Participant 3 is very positive towards using games for language acquisition in schools. They say that the children do it in mathematics, and they do not see the problem with gaming in the English subject. Student motivation is also one factor that can be used to argue for the use of games in schools. Although participant 3 is positive towards gaming in schools, there are also disadvantages that they point out. If the students are to play a lot of games, one will lose the important student-student interaction that is necessary, especially in lower grades in elementary schools. Games as a method to increase the vocabulary might work, but there must be a variation between playing games and participation in other activities and tasks. This teacher says that they can provide better instructions and feedback when they listen to the students’ oral production. The oral production might disappear when gaming. Participant 3 also adds that if the students only

play games for gaming's sake, one loses the learning effect. There needs to be a goal and purpose when choosing to play games in class. Participant 3 says that they believe that their own age has something to say when it comes to knowing about video games, but if they were to use gaming as a tool, they would need to get more knowledge about it.

#### 4.2.5 Addiction to gaming

Participant 1 believes that games indeed can be addictive, but does not believe, however, that the school feeds the gaming addiction. The school is not characterized by gaming, and what the students do at home is different from the activities they do at school. At home, the students get an adrenaline rush from the gaming. Participant 1 claims that the students do not get an adrenaline rush from the games they play at school. Participant 1 stresses that the school most likely will not contribute to any gaming addiction.

The two other participants did not say anything about gaming addiction in schools, but the expert from "Spillpedagogene," Halvor Østerman Thengs, supports participant 1's claim about the school not contributing to any gaming addiction the students might have. He points out the fact that there is little research to make a claim about children getting addicted to the games they play at school, but that moderation is key. The students can, however, get addicted to the gamification elements presented in school, one popular example being "Kahoot!". Thengs says that it is important to use games in the same way you would use films and music and any other cultural expression. It must fit the purpose of the learning. According to the interviews, gaming addiction is not something to worry about when playing games in schools, as long as the games do not contain too many gamification elements.

#### 4.2.6 Gaming and the Subject Renewal 2020 (Fagfornyelsen 2020)

Participant 1 says that the new subject curriculum describes how digital tools should be used in terms of source criticism, but that is far from gaming. Gaming is not being mentioned or specified in the new curriculum. Participant 1 claims that English teachers are already good at including digital tools in the English lessons, but maybe the teachers need to become more aware of the tools they use in order to meet the new requirements set by the Subject Renewal 2020. Although there are some changes to the English subject, participant 1 cannot see the big changes when it comes to digital tools yet.

Participant 2 says there is logic in making the English subject more responsible for including digital tools than before. The reason is that many people speak English today, and a lot of students play online games with English speaking people. Although it makes sense, it

will still be a challenge for teachers. Participant 2 also says that the new subject curriculum will facilitate more variation in the English subject. Even though the subject renewal will contribute to a more varied English education (due to competence aims and core elements), the hours are lacking. If the teachers are supposed to keep the activities and lesson plans they already use in addition to new activities that the new curriculum ‘wishes for’, the teachers need more hours per week dedicated to English. Per now, the students in 7<sup>th</sup> grade have two hours per week dedicated to English, and that is extremely few hours. To compare, the teacher says, KRLE (Knowledge of Christianity, Religion, Philosophies of life and Ethics), which is a less weighted subject than English in Norwegian schools, has the same number of hours as English. Participant 2 finds it problematic that so few hours during a week and the year are meant for English teaching.

Participant 3 says that the English subject is too small compared to the learning outcomes that are being described. Like participant 2, participant 3 says that there are too few hours dedicated to teaching English at school. In order to get through the competence aims, the subject should have more hours per week. The English subject is a subject where one can use digital tools a lot. Participant 3 also shares experiences regarding the interest in the English subject amongst students and parents. The teacher has experienced that the parents of the students do not always understand the importance of the English subject. Students frequently skip their English homework, and this is maybe due to the parents’ lack of interest. The teachers at this elementary school have stressed the importance of practicing English at home since so few hours are dedicated to English in the school, but this does not seem to be welcomed by several parents.

#### 4.2.7 Economic issues

Participant 1 says that the tools that are being used are those that the municipality has bought. The tools must be legal and fit the equipment the school already has. All three participants use Chromebook in English lessons, so this may indicate the economy might not be especially problematic for the teachers in this particular selection. Although the three participants in the interviews did not see the economy as an issue, it is, based on the online survey, considered to be an issue amongst many teachers. All teachers interviewed mentioned access to Chromebooks and computers even though they do not share the workplace.

Although not found in the interview, I want to mention that many participants from the online survey said that the economy is limiting their selection and use of digital tools. There

was one teacher that wrote “The school does not have any of the tools mentioned in the question” (ref. question 3 in section 4.1.1.) This statement might raise the question of whether all students in Norway have the same access to tools and digital learning. Digital skills are considered one of the basic skills that Norwegian students must master, according to the Norwegian Directorate for Education and Training (2013). All schools nationwide are responsible for providing the students with the digital tools necessary for learning. Which specific digital tools depends on the schools and their economy, but all students should practice their digital skills in elementary schools, middle schools, and high schools.

#### 4.2.8 Students’ interests and learning outcomes

All participants claim that students, in fact, learn some English from gaming. Participant 1 says that many of the students at this level, 8<sup>th</sup> to 10<sup>th</sup> grade, are interested in gaming. This is something they notice as an English teacher because those who spend a lot of time on gaming usually have a larger vocabulary compared to those who do not play video and computer games. This large vocabulary is visible when looking at text production. In general, gaming can lead to a wider and more varied vocabulary. When students ‘tune in’ the language they learn from gaming and use it properly in written and oral work, it is positive.

The students think it is fun to use digital tools, and it is something they are used to. The students' participant 1 teaches play a lot of “FIFA,” “Fortnite,” and “Minecraft.” Many games that they play can be good, but some students also play more violent games that are not suitable for school. Most of the boys in their class play video games. Participant 1’s assumptions are quite valid because the Norwegian Media Authority in 2018 found from researching 9-18-year-old children that 96 % of the boys and 63 % of the girls play games (Norwegian Media Authority, 2018). According to participant 1, many students play a lot of games. This teacher’s students request games in English lessons, but it is hard to find a pedagogical game that can increase language learning. Interest and gaming competence are key factors for language learning, but it is hard to measure the learning outcome from games.

Participant 2 experiences that students who spend a lot of time on gaming learn English from it. This is often the students you would not expect to play games. This teacher believes that gaming in English lessons can be positive, but it is important that the teacher has control of their students when gaming. Participant 2 says that one has the whole spectrum of “gamers,” some spend a lot of time gaming, and some very little. The language acquisition from gaming is most visible in the 5<sup>th</sup> grade because the students often use terms and words

they learn from gaming. This depends on the games they play, but they play a lot of “Fortnite,” “Minecraft,” and “Clash of Clans.” The language the students acquire from gaming is not relevant for school, but it is highly relevant for their private lives. If one has several students that play the same games in one class, they often talk about strategies they are using when gaming. This talking does not necessarily happen in English, but when they are playing with people from other countries, they have to speak in English. Participant 2 says that gaming makes the students better at English.

To participant 2, this is positive. This teacher’s students also appreciate that the teacher discusses gaming with them. Participant 2 also points out that one advantage of gaming is that it is something the students are interested in, and it engages especially those students who are hard to ‘reach.’ Those students are often academically weak, so it can be an advantage that they experience mastery when gaming. The disadvantage, however, is that it takes a lot of time to play.

Participant 3 says that those students who play “Fortnite” and “FIFA” often speak in English with other people that play the same games. They believe that children become more aware of talking English, even though the content of some games is inappropriate. Some of the students, already in the 3<sup>rd</sup> grade, play the game “Fortnite.” Some students are playing video games, but it is mostly boys that spend a lot of time gaming. The games they play are not pedagogical. There is, at this level, very little talk about gaming between the students. The effect gaming has on language is something participant 3 has noticed. The students acquire words from the games they play. Examples of such words are “time-out,” “level,” the swear word “bitch,” “OMG,” and many use the “-ish” ending. The teacher cannot see the usefulness of the language the 3<sup>rd</sup> graders get from playing games but believes that older students might benefit more from the language they can learn from games.

## 5.0 Discussion

*“What makes a lesson great is clear learning goals that are perceived as meaningful to both the teacher and the students. You do not need more than that, and if you have a clear goal that is evident to both the teacher and the students, the content can be adjusted as you discover what your students need.”*

*Halvor Østerman Thengs, interview 2019*

Gaming is playing electronic games either through consoles, computers, mobile phones, or other media. Gaming has become popular as a leisure activity, and more schools are showing an interest in gaming as a possible tool for learning. Teachers claim that children can learn English from gaming, and therefore it is interesting to see whether Norwegian English teachers are using gaming or not. While working on this thesis, I have mapped out the use of digital tools, studied if there is interest when it comes to gaming as a language learning tool, and researched how gaming can be used in classrooms. In this discussion, I will tie the theory to the findings. How gaming can be used in schools connected to specific competence aims is described in more detail in the teacher guide (see Appendix 6).

The first noteworthy finding I will mention is how teachers define gaming. When teachers speak about gaming in schools, they very often talk about gamification tools such as “Kahoot” and “Quizlet” (ref. results questions). The term gamification is often misused, and this is visible in the results. This could have been avoided if I had specified what gaming and gamification is at the beginning of the survey. However, this is an interesting finding nevertheless. Teachers in the online survey claim that they are gaming, when they, in fact, according to the definitions presented, are not. Gamification and gaming using commercial or serious games are two different things. Gamification tools can be useful in the teaching of English, but it should not be understood as gaming. This *can* indicate that some teachers have little knowledge when it comes to gaming in schools.



Digital competence in the English subject was important in the previous national curriculum, Knowledge Promotion (2006/13), and is even more important now as the Subject Renewal 2020 is slowly being introduced in schools. The national framework for basic skills recommends a strengthening of students' digital skills, by reducing the focus on digital tools and instead focusing on how digital competence might enhance student learning. It is the responsibility of all English teachers to address subject-specific digital competence, involving innovative *and* everyday use of ICT (Brevik & Rindal, 2020). The prediction I had before starting this project was that English teachers are good at using ICT in their teaching, and this turns out to be the case with this selection of teachers. 85 out of 120 respondents use digital tools several times during the week, and 27 respondents use it one time a week. Only 13 teachers claim to use digital tools less than weekly. All three participants in the interviews claim they use digital tools frequently since they have access to the necessary equipment. The number of teachers using digital tools weekly is high, and thus it is interesting to find out what specific digital tools they are using and how they use them.

A large number of the respondents use films, computers & Chromebooks, Smartboards, and tablets (see 4.1.1), and all interview participants have access to computers and Chromebooks. Question 2 in the online survey was designed to find out if video or computer games were used as a language learning tool. Twenty-eight respondents claim they are using computer games, a number higher than expected. The interest in video and computer games in schools is rapidly growing in Norway. More schools have, during the last years, had a focus on digital games, and some schools have hired special gaming pedagogues and built gaming rooms (Kløvstad, 2020). Since the interest to learn more about games has increased during the last years, this thesis contributes to this field by mapping the current competence among teachers. Brevik & Rindal (2020) also write that language learning via immersion in virtual worlds with or without the use of avatars attracts interest among researchers and teachers. Some Scandinavian studies indicate that online gaming in English serves to increase gamers' English subject competence as well as their digital competence in English (Brevik & Rindal, 2020). What is also relevant is that more businesses ask for gaming competence because it is believed that such skills are needed in order to solve challenges in the future (Johansen & Willumsen, 2020).

It is known that students can learn English language from gaming, and this is something teachers say they see themselves. Pedagogical use of gaming can facilitate learning vocabulary (Thengs, 2019), historical events, practice problem-solving strategies, increase

student motivation (Imsen 2014), reduce learners' anxiety (Yang et al. 2020), provide authenticity and intercultural learning (Reinhardt & Sykes, 2014), and interpreting digital texts (Thengs 2019; Beavis et al. 2009). Although there are pros and cons when it comes to gaming, the base for this research is that gaming has a value when it comes to learning English. From here, the goal is to see how teachers can use gaming as a learning tool that corresponds with the Subject Renewal 2020.

As mentioned in the introduction, Kjartansdottir, Munkvold, Nordseth & Sigurdadottir (2019) conducted studies in Norway, Denmark, and Iceland to see why Nordic teachers avoid using games and gamification in schools. The results showed that the teachers that participated in this study did not have enough information and knowledge about gaming and gamification. The conclusion was that there is a need for more empirical research on teachers and their attitudes toward gaming and gamification. This thesis contributes to the field by analyzing teacher's knowledge, attitudes, and pedagogical beliefs towards gaming. For those teachers interested (high interest found in the survey and interviews), a guide on "How to: Gaming" is included in the appendices.

## 5.1 Teachers' perceived competence in gaming

Teachers, from the results, claim that they know very little when it comes to gaming as a language learning tool. This lack of competence is also described by Schrier (2016b), where barriers to digital game use in the classroom are being presented. These barriers are the same barriers which are mentioned by the respondents, both from the online survey and interviews. What has been mentioned is school economy/cost of the game, access to digital resources, time consumption, the problem of assessment (deciding on marks and how gaming might not contribute to the learning goals being tested), professional development (here: lack of competence in this area), teacher beliefs and attitudes about learning (how gaming can contribute to learning and how gaming sometimes is perceived as a waste of time). What is an interesting fact is that in the online survey, more teachers wrote about advantages with digital tools than disadvantages (111 advantages vs. 50 disadvantages, see 4.1.2), meaning that digital tools, in general, are perceived as helpful in the teaching of English. Since the desire to learn more about gaming as a language learning tool is so strong with this selection of participants, both from the online survey and interview, it will be beneficial to present how digital games can be used in a pedagogical setting (Appendix 6). A quote from participant 3 in the interviews represents the trend found in this research:

*“I want to try out gaming in my teaching of English, but I need to acquire more knowledge about gaming first.”*

Teachers have a wish to learn more about gaming in school, but they find it hard to keep themselves updated as they do not know where or how to search for such information. According to NOU 2015:8, it is essential that the teaching staff tests and develops new approaches and methods for teaching and assessment. Teachers are responsible for developing new strategies, activities, and methods. Although teachers know little about gaming, we cannot expect that every teacher should attend courses or go further into professional development in order to use games. As it is now, teachers who are using games in the English subject are often interested in gaming themselves and spend time outside of work reading up on and learning more about gaming. Since gaming in a school setting is relatively new to many teachers and teacher students, there has yet to be developed more courses about gaming in professional training. I know from my time as a student that new teacher students at the University of Agder are now offered courses with a more significant focus on digital tools in education. The focus on teachers’ professional digital competence has increased over the last years, and I believe this is something that will become noticeable when these students are off to work in different schools or learning institutions in Norway. For the teachers that have not had this opportunity to learn more about ICT and digital tools during their education, this thesis will hopefully give answers to some questions about gaming in the English subject.

## 5.2 Issues with gaming in schools

### 5.2.1 Equipment and economy

Although there is interest in using games, the resources and economy are essential factors to keep in mind before planning to use games. Many schools, as stated by the teachers, have limited digital resources. Many say that one prominent challenge is connecting the devices to the Internet, and often, the Internet connection is unstable. Internet access is a crucial argument for not spending time on gaming. This was reported in the online survey by one participant:

*“If the Internet is not cooperating or fails, one suddenly has “nothing to do.”*

The school economy is also an issue when it comes to most games. Games, unfortunately, often cost money. Very often, the municipality will not pay for access to different games. With budget cuts in schools, gaming will most often not be prioritized. The

economy can limit the selection and use of digital tools in schools. Teachers I have spoken to that use gaming have usually paid for them themselves. One participant from the online survey reported this in relation to gaming in schools:

*“The problem is getting access to games that have good quality, and that has a suitable content. To make the municipality pay for games is close to impossible.”*

The discussion of whether teachers paying for the resources is right or wrong is too comprehensive to be taken any further in this thesis. It is, however, something that should be addressed by teacher communities and the Ministry of Education. Also, if the Ministry of Culture wants the schools on board in the computer game strategy “Spillerom 2020-2022”, should they not ensure that schools have the resources and economy necessary to take part in acknowledging computer games as a cultural expression?

### 5.2.2 The issue of content and violence in games

The use of games is dependent on the teachers' pedagogical thoughts and beliefs. The curriculum can support the use of games and other digital tools. The new competence aims that directly include digital tools can fit most of the games that are discussed in the teacher guide. What is also positive is that many video and computer games can teach us about cultures, so that competence aims that include culture can also defend the use of gaming. The new interdisciplinary topics can also be addressed through various games, dependent on the content of the game. When discussing gaming as a pedagogical tool, the issue of content comes up. Teachers claim that games often contain violence and inappropriate language; content that conflicts with the values of the school. Participant 1 from the interviews finds it hard to choose the right game to use in their English lessons, and said:

*“Finding a game that can be used in schools can be difficult because the game should fit the school's values. Content in games and age rating makes it hard to find a suitable game.”*

The problem of content or issue of violence is, according to Gee (2007), overblown. Although games may contain violence, they can still have useful learning outcomes. Skaug et al. (2017) state that if the teacher has an awareness of which age group the game is suitable for and exercises discretion, games and violence will be a minor challenge in the classroom. If teachers are unsure about the appropriateness of a game, the ESRB and PEGI rating system can be helpful. Teachers are the ones who know their students' needs and therefore have to reflect on the possible learning outcomes when gaming.

### 5.2.3 The issue of time-consumption with gaming

When teachers talk about the issue of content in games, the time-consumption is often mentioned. Time-consumption is an important reason why many teachers do not want to spend time on playing games, a trend found in both the survey and interview answers. The general perception is that gaming takes a lot of time compared to other teaching methods and activities. Participant 2 from the interviews claims that gaming takes time:

*“The disadvantage is that gaming takes a lot of time, and the English subject lacks hours.”*

The gameplay itself may take some time, but teachers also mention the time it takes to turn the equipment on and connect all devices to the Internet. There is no secret that it can take time to turn on computers, projectors, and connect them to the Internet. Gaming itself, I have learned from gaming pedagogue Thengs (2019), does not *need* to take a lot of time. The game you choose to play does not need to last for long in order to finish it or achieve the goals in the game. Games that do not take long to play, approximately between 5-15 minutes, are, for example, the games *Spent* and *We Become What We Behold*. These games are described in more detail in the attached teacher guide. What is also interesting is that many teachers from the online survey (105 teachers) use films in the teaching of English. To watch a movie takes approximately 1,5 hours-2,5 hours, if uninterrupted. The time a game takes to play can often vary between 10 minutes to more than 5 hours. This indicates that teachers may prioritize films before video and computer games simply because they are more familiar with the film media and know how to use films as a pedagogical tool. What also is worth mentioning is that in the English subject, a lot of time is spent on reading literature. As the students' grow older, more comprehensive literature finds its way into the classroom. Thengs (2019) says that reading a novel can take several hours. His view is that if a novel in the shape of a game (game treated like texts) takes, for example, four hours to complete (he mentions the game “Firewatch” in relation to this), the students have been relatively effective compared to if they were to read a novel in class and then analyze it. Gaming does not need to take a lot of time compared to other more popular teaching methods and activities.

Thengs also says that games can be just as effective as other teaching methods, but if one is to implement big epic RPG-games (role-playing games) and play, for example, “Skyrim” for a month, one has misunderstood gaming as a learning tool. He says that you take excerpts and extract elements and items from games that are relevant; just as teachers do

with other materials. However, it requires an understanding of where one wants to go with the game. Therefore, you need to plan lessons that consider important factors such as time-consumption, resources/equipment, learning goals, learning activities, assessment, etc., and a decent model to use is the didactic relational model. Participant 2 in the interview said in relation to this that there are too few hours and too many competence aims in the English subject, which makes it hard to add and introduce new methods such as gaming. I also want to stress that although digital games are a medium that can be used in the teaching of English, there is no universal method for language acquisition. Games cannot substitute other methods that promote learning, but they can be used in addition to other methods and activities. As mentioned before, teachers are equipped with their own pedagogical beliefs, and the freedom to choose learning activities and methods should determine what activities will provide the best learning outcome for their own students.

## 5.3 Gaming as a pedagogical tool

### 5.3.1 The new subject curriculum can defend the use of gaming for language learning

The Subject Renewal 2020 curriculum contains fewer competence aims than the previous curriculum. Although there are fewer competence aims, it does not mean that the subject is of less importance than before. Since the new subject curriculum has such a large room for interpretation, gaming can, in the broadest sense, help the students achieve many of the new competence aims and knowledge about the interdisciplinary topics. Different types of games can aid in learning different things such as vocabulary, oral and written language, and digital skills. Games can also teach us more about thematic matters such as different parts of history, politics, diversity, culture, communication, and ethics. Although there are many skills and competences you can learn from gaming, what is vital to remember is that the students will learn the language that the game demands for achieving progress or surviving. According to Thengs (2019), the premise for gaming is to learn what the game requires. This is also mentioned by one teacher from the online survey. These reflections overlap with the theory of language acquisition and gaming (see question 10 in chapter 4.1.3).

*“Not necessarily gaming in education, but general gaming for developing language. We often notice that students have a specific language depending on the games they play, but with games like “Roblox,” where the students are a part of a world where daily-like stuff happens they can develop language that they can use in their own daily life.”*

### 5.3.2 Lesson planning and gaming implementation

Schrier (2019) writes that picking the right game can be an overwhelming process because there are so many different types of games available and so many questions to consider. Who is the audience? What are the learning goals? What would be considered a success? Does it have to be an educational game – or can we use a commercial game and adapt it for classroom use? (Schrier, 2019). Hopefully, the guide in Appendix 6 can be a starting point for teachers that want to learn more about gaming as a language learning tool. When planning a lesson, the teacher needs to know the goal of playing the game. Thengs (2019) says that if he were to implement a game, he would spend time in the classroom explaining what the goal for the lesson is, what we are going to do to get there, and also explain the mechanics of the game. He says he also sometimes would want to explain what the game is about (content-wise). From his experiences, he shares that the students often tend to throw themselves into a game to try it out. Often, this is not expedient in a classroom situation, and therefore you should explain the premise of the game before playing it. After the students have played the game, one would want the students to produce something. One idea is to have your students write something afterward, and Thengs reports that he has let his students write reading logs while playing. Since the lessons are or should be goal-directed, assessment is important to check whether the students have reached the desired learning outcome. Assessment in the English subject is inevitable. One participant from the online survey wrote:

*“With two lessons per week and two marks to be set, gaming is a narrow field of interest that students can do in their spare time.”*

There are, according to English teachers in the online survey and interviews, too few hours devoted to English in today’s school. This is perceived as a problem when it comes to assessment – we have too little time to assess our students in the subject compared to the other basic subjects (Norwegian and mathematics). Schrier (2014) describes different types of assessments that can be used with gaming (post-game assessment, post-game debriefing or evaluation, and in-game feedback). These assessment principles can be seen when teaching, for example, literature, and should not be too unfamiliar to English teachers. But, although the principles or ways of assessment are familiar, there still needs to be time to implement gaming and follow up with some form of assessment. To have a clear lesson plan before

gaming is important, and especially if you are “fresh in the game” when it comes to gaming. Gaming pedagogues say in a podcast that the game needs to serve the academic goal for the lesson. The game needs to fit the lesson goal and content. The students need to achieve the competence aims. What they also say is that it is important that the teacher is present when the students are gaming. To many students, it is new to play a game in English lessons, since they have not learned how to play a game in this setting before. The gaming pedagogues urge teachers to create before – during – after tasks (Nøsen, Staaby & Solberg, 2019).

One reason why teachers may perhaps feel intimidated by the gaming medium might be that the students know more about gaming than yourself. Teachers that are insecure when it comes to gaming in general can lean on the students. Having learners in the class who know more about technology than you do is not a bad thing, according to Dudeney and Hockly (2007). When starting to use technology in the classroom, teachers can rely on these more technologically knowledgeable learners for help and support. Learners are usually delighted to be called upon to help out and to get a chance to demonstrate their skills and knowledge in this area (Dudeney & Hockly, 2007). Teachers that have tried out gaming in class often experience high student motivation.

From the online survey and interviews, it was reported that teachers believe that games are experienced as motivating to their students. Teachers believe that motivation is a significant advantage when it comes to digital tools in the English subject. Teachers from the interviews say that motivating factors are the desire to progress in a game, gaming is experienced as fun, it adds variation to the lesson, the game gives instant feedback to the students, and games can help differentiate tasks. Since students (in most cases) enjoy gaming, digital games in class can create curiosity, interest, and excitement (Imsen, 2014). The different player types described by Bartle in Pirker et al. 2017 (achievers, explorers, socializers & killers) need to be triggered, and the game should attract different player types. It is also a possibility to vary the games you decide to implement in English lessons in order to ensure that learning occurs in more than one particular group of students (Pirker et al. 2017).

To summarize, gaming should be planned according to the subject renewal. Lessons can be goal-directed, and clear goals are experienced as meaningful to both students and teachers. When the goal is clear, the assessment should be considered. There are different types of assessments that can be employed during or after the gameplay, and such assessment is perhaps familiar to teachers that teach English literature (if the game is novel- like or



treated like a digital text). Teachers can experience gaming as challenging, but students are often happy to help. The students will most likely know more about gaming than the teacher, so to engage the students by asking them to help can strengthen the learning and maybe even the relationship between the teacher and the students. High student motivation is common when gaming in class and the game the teacher chooses to play should attract many player types in order to ensure learning.

## 6.0 Conclusion

*“Digital technology affects the way we understand knowledge and it affects how we communicate. Digital technologies amount to more than mere tools or cultural resources that mediate learning; they represent virtual spaces where we can link minds, hands, and emotions, and thus explore new relationships as well as develop (multiple) selves or enact fictive personas. The possibilities for cultural interaction, expanded literacy, and commuting between contexts, discourses and registers open up for a plethora of new task types and activities in the English classroom.”*

(Brevik & Rindal, 2020).

The purpose of this research was to investigate the use of gaming in the teaching of English in Norwegian ESL classrooms, teachers’ attitudes and pedagogical beliefs on gaming, as well as the potential use of gaming as a language learning tool. The research shows that some teachers use gaming in their lessons, but challenges such as economy, time-consumption, and equipment are in the way of implementing gaming in English lessons. Teachers in the online survey and interviews have a desire to learn more about gaming as a language learning tool but do not know where to find such information. The English teachers claim that they are not getting enough information about gaming as a language learning tool, and the lack of knowledge is perhaps the most crucial reason why so many teachers are not using gaming in school. Some teachers are skeptical about spending time on video games instead of more traditional classroom activities. Although an unexpectedly high number, 96 of 120 teachers, want to try gaming themselves, many teachers are reserved as there are many obstacles with gaming. Despite theory and research on this subject reporting high student motivation and visible learning outcome, eight teachers are not interested in gaming as a language learning tool, and 19 are not sure whether they want to try it or not. Convincing all the stakeholders to support the use of games as instructional tools can be more challenging

than with other materials: teachers need assurance that the games provide a quality learning experience and will give them back some understanding of student performance; administrators and parents need to understand the pedagogical benefits of playing games; and even students need support in understanding how games can be used as learning tools (Schrier, 2016b). I want to stress that although gaming can be a helpful tool, it is not the only way to learn language, and it should not be something all teachers need to do. Teachers need to act according to their own pedagogical beliefs.

The Subject Renewal (Fagfornyelsen) 2020 is not stating which digital tools to use. Findings from the online survey and interviews show that teachers are missing a guide on tools and methods to include technology in their teaching. Competence aims and interdisciplinary topics can defend the use of gaming in the English subject. It is up to the teachers themselves to decide whether or not they want to use gaming as a language learning tool.

Gaming should be considered as a cultural expression, according to the Ministry of Culture. In the computer game strategy, schools are specifically being mentioned. However, this strategy does not mention how schools or teachers should acknowledge computer games as a cultural expression in practice. Schools are supposedly meant to introduce students to games as a learning tool as well as a cultural expression. This can, for many teachers, be challenging, as lack of knowledge, equipment, and economy can hinder this introduction to digital games, even though student interest is obvious. Students play games, and gaming is a big part of many young people's lives today as 96 % of boys and 63 % of girls play games according to the Norwegian Media Authority. Teachers say that their students see gaming as highly motivating, and more teachers are positive than negative towards trying out games. The interest of gaming in schools has increased recently, and this might just be the beginning of how gaming can aid in language learning in the English subject.

When studying the results, I find that there are split opinions on gaming as a pedagogical tool in the teaching of English. Gaming in schools is a topic that will be faced with both positive and negative attitudes from teachers. Dudeney and Hockly (2007) write that a large part of the negative attitudes teachers have towards technology is usually the result of a lack of confidence, a lack of facilities, or a lack of training, resulting in an inability to see the benefit of using technologies in the classroom. Although this was written over a decade ago, this seems to apply to nowadays teachers as well. DeKanter said that from the perspective of teachers, professors, deans, and administrators, a certain fear factor must be

overcome in order for video games to be embraced as an integral part of modern pedagogy (DeKanter, 2005). Teachers still have reservations when it comes to the use of gaming, but a growing interest in gaming as a pedagogical tool is visible.

It can be challenging for teachers to orient themselves in a world where digital technology is changing and evolving at such high speed. Over the past decade, digital technology has developed quickly, and there are good reasons to believe that it will continue developing in the future. Teachers today have many opportunities when it comes to using digital tools in the teaching of English, and who knows what, for example, VR (virtual reality) technology can do in future classrooms?

## 6.1 Future research

This research only investigated what attitudes and pedagogical beliefs the teachers have regarding gaming. Theory and experiences from gaming pedagogues support gaming as a language learning tool, but future research should investigate how teachers implement gaming. To add more validity and reliability to this study, more interviews with teachers from different schools and counties in Norway should be conducted. To have more variety in the participant group would be valuable.

Teachers say that there are many challenges with gaming, and future studies should be conducted in order to find out if the guide on how to implement gaming is perceived as helpful for teachers. The guide was made with an intention to help teachers to try gaming in the teaching of English, and it will be of value to see whether the guide may affect teachers' views on gaming as a pedagogical tool. Even more research should also be conducted with a focus on students' learning outcomes from gaming and whether this type of learning activity is effective compared to other more traditional teaching methods.

In future research, it will be of value to repeat the online survey and interview with more English teachers to see if the trends are the same sometime after the Subject Renewal 2020 and Computer game strategy 2020-2022 have been active for some time. In relation to this, it would also be interesting to interview educators at university level to map what the teacher students learn about digital tools and gaming for language acquisition.

## 7.0 References

- Ary, D., Jacobs, L.C. & Razavieh, A. (1996). *Introduction to Research in Education* (5<sup>th</sup> ed.) US: Harcourt Brace College Publishers.
- Beavis, C., Apperley, T., Bradford, C., O'mara, J., & Walsh, C. (2009). Literacy in the digital age: Learning from computer games. *English in Education*, 43(2), 162-175.
- Bourgonjon, J., De Grove, F., De Smet, C., Van Looy, J., Soetaert, R., & Valcke, M. (2013). Acceptance of game-based learning by secondary school teachers. *Computers & Education*, 67, 21-35
- Brevik, L.M., Rindal, U. (2020). *Teaching English in Norwegian Classrooms – From Research to Practice*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Christoffersen, L. & Johannessen, A. (2012). *Forskningsmetoder for lærerutdanningene* (1.utg) Oslo: Abstrakt forlag.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications. Downloaded from: <http://www.ceilconicet.gov.ar/wp-content/uploads/2015/10/Creswell-Cap-10.pdf>
- DeKanter, N. (2005). Gaming redefines interactivity for learning. *TechTrends*, 49(3), 26-31.
- Drew, I., & Sørheim, B. (2016). *English Teaching Strategies: Methods for English teachers of 10-16- year-olds* (3<sup>rd</sup> ed.) Oslo: Samlaget.
- Du, X. (2009). The affective filter in second language teaching. *Asian Social Science*, 5(8), 162-165.
- Dudeny, G., Hockly, N. (2007) *How to teach English with technology*. Pearson.
- ESRB (n.d.). *Rating Categories*. Downloaded 01.04.2020 from: <https://www.esrb.org/ratings-guide/>
- Felten, P. (2008). Visual Literacy. *Change*, 40(6), 60-63.
- Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

- Haelermans, C. (2017). *Digital Tools in Education: On Usage, Effects and the Role of the Teacher*. Stockholm: SNS Förlag. Downloaded from:  
<https://www.sns.se/wp-content/uploads/2017/10/digital-tools-in-education.pdf>
- Imsen, G. (2014). *Elevenes verden: innføring i pedagogisk psykologi* (5. utg.) Oslo: Universitetsforlaget.
- Jelstad, J. (2019). Nye læreplaner: Mer lek, mer praktisk og færre kompetansemål. *Utdanningsnytt*. Downloaded from:  
<https://www.utdanningsnytt.no/fagfornyelse-grunnskole-laereplaner/nye-laereplaner-mer-lek-mer-praktisk-og-faerre-kompetansemal/128043>
- Johansen, M.H., Willumsen, S. (2020, 15<sup>th</sup> of February) Gaming bør bli pensum på skolen. *Utdanningsnytt*. Downloaded from:  
<https://www.utdanningsnytt.no/dataspill-gaming-teknologi/gaming-bor-bli-pensum-pa-skolen/230111>
- Kjartansdottir, S., Munkvold, R. I., Nordseth, H., & Sigurdardottir, H. I. (2019). What Prevents Teachers from Using Games and Gamification Tools in Nordic Schools? *Interactivity, Game Creation, Design, Learning, and Innovation*, 265, 472.
- Kløvstad, K. (2020, 5<sup>th</sup> of February) På Revheim skole spiller elevene seg til læring i eget gamingrom. *Utdanningsnytt*. Downloaded from:  
<https://www.utdanningsnytt.no/gaming-spillbasert-laering-stavanger/pa-revheim-skole-spiller-elevne-seg-til-laering-i-eget-gamingrom/229093>
- Lexico (n.d.). "Definition of gaming in English". Downloaded 01.04.2020 from:  
<https://www.lexico.com/en/definition/gaming>
- Lyngsnes, K., & Rismark, M. (2014). *Didaktisk arbeid* (3. utg.) Oslo: Gyldendal akademisk.
- Medietilsynet – Norwegian Media Authority. 2018. *Barn og medier – undersøkelsen 2018. 9-18-åringer om medievaner og opplevelser*. Downloaded 07.01.2020  
from:<https://medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/barn-og-medier-2018-oppdater-ersjon---oktober-2019.pdf>
- Ministry of Culture. (2019). Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022. Regjeringen.no. Downloaded from:

<https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>

NOU 2015:8. (2015). *The Schools of the Future – Renewal of subjects and competences*.

Downloaded from: <https://www.regjeringen.no/en/dokumenter/nou-2015-8/id2417001/>

Norwegian Directorate for Education and Training. (2013). *Framework for Basic Skills*.

Downloaded from: <https://www.udir.no/in-english/Framework-for-Basic-Skills/>

Norwegian Directorate for Education and Training. (2018). *Hva er fagfornyelsen?*

Downloaded from: <https://www.udir.no/laring-og-trivsel/lareplanverket/fagfornyelsen/nye-lareplaner-i-skolen/>

Norwegian Directorate for Education and Training. (2020a). *Læreplan i Engelsk (ENG01-04)*.

Downloaded from: <https://www.udir.no/lk20/eng01-04/om-faget/fagets-relevans-og-verdier>

Norwegian Directorate for Education and Training. (2020b). *Tverrfaglige temaer i Engelsk*.

Downloaded from: <https://www.udir.no/lk20/eng01-04/om-faget/tverrfaglige-temaer>

Norwegian Directorate for Education and Training. (2020c). *Overordnet del: tverrfaglige temaer*.

Downloaded from: <https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/tverrfaglige-temaer/?lang=nob>

Nøsen, O., Staaby, T., Solberg, R. (Spillpedagogene) (2019). *Spillpedagogene Episode 24 – Spillbasert læring og spillbasert undervisning*. [Podcast] Retrieved from:

<https://open.spotify.com/episode/7gAZRuYI91GnzOdAalkCTJ>

PEGI (n.d.). *What do the labels mean?* Downloaded 01.04.2020 from: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>

Pirker, J., Gütl, C., & Löffler, J. (2017). PTD: Player Type Design to Foster Engaging and Playful Learning Experiences. *International Conference on Interactive Collaborative Learning* (pp. 487-498). Springer, Cham.

Postholm, M. B. & Jacobsen, D. I. (2017). *Læreren med forskerblikk: Innføring i vitenskapelig metode for lærerstudenter*. Oslo: Cappelen Damm.

- Reinhardt, J., & Sykes, J.M. (2014). Special Issue Commentary: Digital Game Activity in L2 Teaching and Learning. *Language Learning & Technology*, 18(2), 2-8. Downloaded from: <https://www.lltjournal.org/item/2848>
- Schrier, K. (2014). *Learning, education and games. Volume one: Curricular and design considerations*. Carnegie Mellon University.
- Schrier, K. (2016a). *Knowledge games: How playing games can solve problems, create insight, and make change*. JHU Press.
- Schrier, K. (2016b). *Learning, education and games. Volume two: Bringing Games into Educational Contexts*. Pittsburgh.
- Schrier, K. (2019). *Learning, Education & Games, Volume three: 100 games to use in the classroom and beyond*. Carnegie Mellon University: ETC Press.
- Skaug, J.H., Staaby, T., Husøy, A. (2017). *Notat fra Senter for IKT i utdanningen: Dataspill i skolen*. Downloaded from: [https://www.udir.no/globalassets/filer/spill\\_i\\_skolen\\_-\\_notat\\_revidert\\_2018.pdf](https://www.udir.no/globalassets/filer/spill_i_skolen_-_notat_revidert_2018.pdf)
- Sylvén, L.K., Sundqvist, P. (2012). Gaming as extramural English L2 learning and L2 proficiency among young learners. *ReCALL*, 24(3), 302-321.
- Techopedia. (2020). Definition – What does gaming mean? Downloaded from: <https://www.techopedia.com/definition/1913/gaming>.
- Yang, Q.F., Chang, S.C., Hwang, G.J., Zou, D. (2020). Balancing cognitive complexity and gaming level: Effects of a cognitive complexity-based competition game on EFL students' English vocabulary learning performance, anxiety and behaviors. *Computers & Education (vol. 148)*, 103808. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103808>



# List of appendices

The data collection was conducted in Norwegian, but the analysis of the data was conducted in English. Therefore, the content in some of the appendices is in Norwegian, while the content in others is in English.

**Appendix 1** Online survey questions

**Appendix 2** Online survey answers

**Appendix 3** Interview guide

**Appendix 4** Descriptive analysis documents – three teachers

**Appendix 5** Interview guide for Halvor Østerman Thengs

**Appendix 6** How to: Gaming - A Teacher's Guide

# Appendix 1 – Online survey questions

## Spørsmål til spørreskjema

I dette spørreskjemaet er det både avkryssingsspørsmål og spørsmål der du blir bedt om å skrive korte svar eller kommentarer.

Formålet med spørreskjemaet er å undersøke hvilke holdninger og tanker norske engelsklærere har om bruken av digitale verktøy og gaming i engelskundervisningen. Spørreundersøkelsen er anonym og svarene vil bli analysert og beskrevet i min masteroppgave. Til slutt skal resultatene fra spørreundersøkelsen og intervjuer hjelpe meg til å sette sammen en evaluering av digitale midler og tips til hvordan man kan bruke gaming og eventuelt andre digitale verktøy i engelskundervisningen. Målet er at engelsklærere kan få tilgang til og bruke denne evalueringen når de planlegger egen undervisning.

Spørreundersøkelsen består av 11 spørsmål og vil ta ca. 5-6 minutter. Spørreundersøkelsen er anonym.

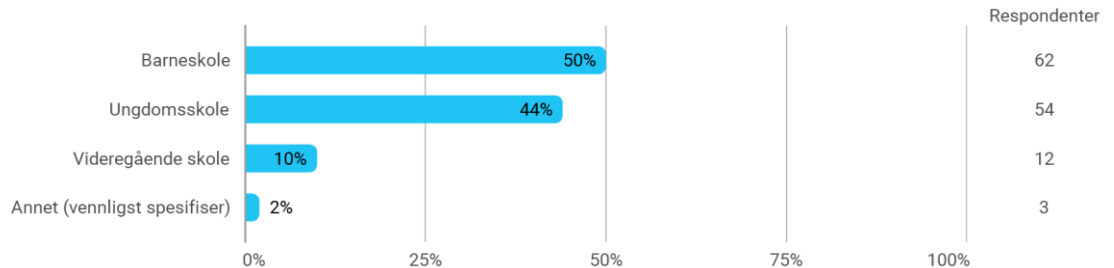
Takk for deltakelsen!

1. Arbeidsplass (obligatorisk)
  - Barneskole
  - Ungdomsskole
  - Videregående skole
  - Annet: vennligst spesifiser.
  
2. Hvilke digitale hjelpemidler bruker du i engelskundervisningen? (obligatorisk)
  - Dataspill
  - Nettbrett
  - Videokonferanser
  - Smartboard
  - Datamaskiner/Chromebook
  - Film
  - VR-briller
  - Annet? Vennligst spesifiser:
  
3. Er det noen digitale midler du bevisst styrer unna? (obligatorisk)
  - Dataspill
  - Nettbrett
  - Videokonferanser
  - Smartboard
  - Datamaskiner/Chromebook
  - Film
  - VR-briller
  - Annet? Vennligst spesifiser:

- Styrer ikke unna noen digitale hjelpemidler
4. Hvis du bevisst styrer unna noen digitale hjelpemidler, hvorfor? (valgfritt)
  
  5. Hvor ofte bruker du digitale midler i undervisningen?
    - Flere ganger i uka
    - En gang i uka
    - Et par ganger i måneden
    - Et par ganger i halvåret
    - Sjeldnere
  
  6. Hvilke fordeler og ulemper mener du at digitale hjelpemidler har i engelskundervisningen? (obligatorisk)
    - Fordeler:
    - Ulemper:
    - Vet ikke
  
  7. Har du brukt gaming i engelskundervisningen som et middel for å lære språk? (obligatorisk)
    - Ja/nei/vet ikke
  
  8. Hvis du svarte ja på forrige spørsmål, hvilket spill har du brukt? (vennligst spesifiser):
  
  9. Er gaming (interaktive, gjerne online, spill) noe du kunne tenkt deg å teste ut i egen engelskundervisning? (obligatorisk)
    - Ja
    - Nei
    - Vet ikke
    - Kommentar:
  
  10. Har du som engelsklærer noen tanker om gaming i undervisningen? (valgfritt)
    - Kommentar
  
  11. Har du noen tips til andre lærer om hvordan man bedre kan integrere digitale verktøy i engelskundervisningen? (valgfritt)

## Appendix 2 – Online survey answers

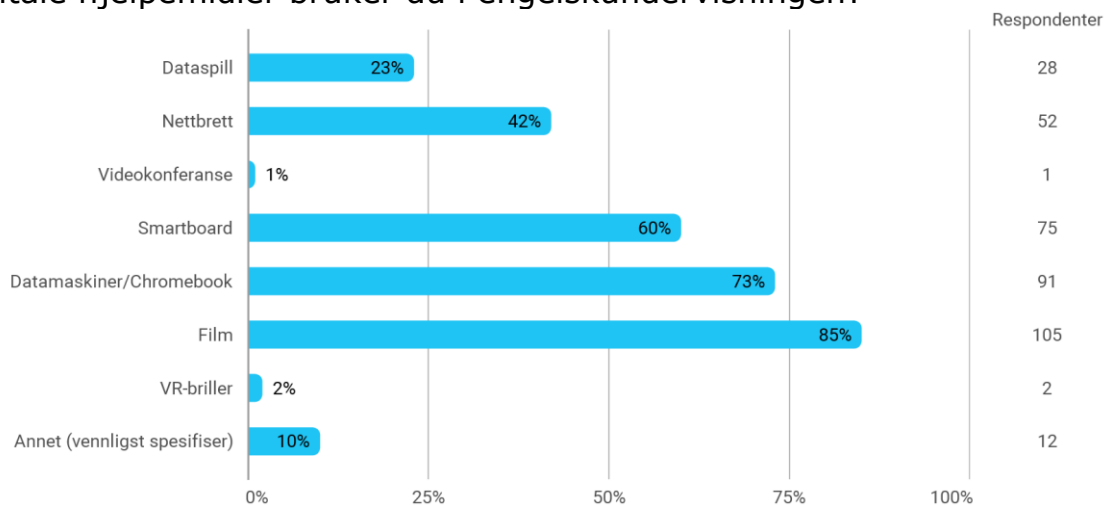
### \*Arbeidsplass



### \*Arbeidsplass - Annet (vennligst spesifiser)

- Barne- og ungd.skikr
- Innføringsklasse vgs nivå
- Småskole 1-4

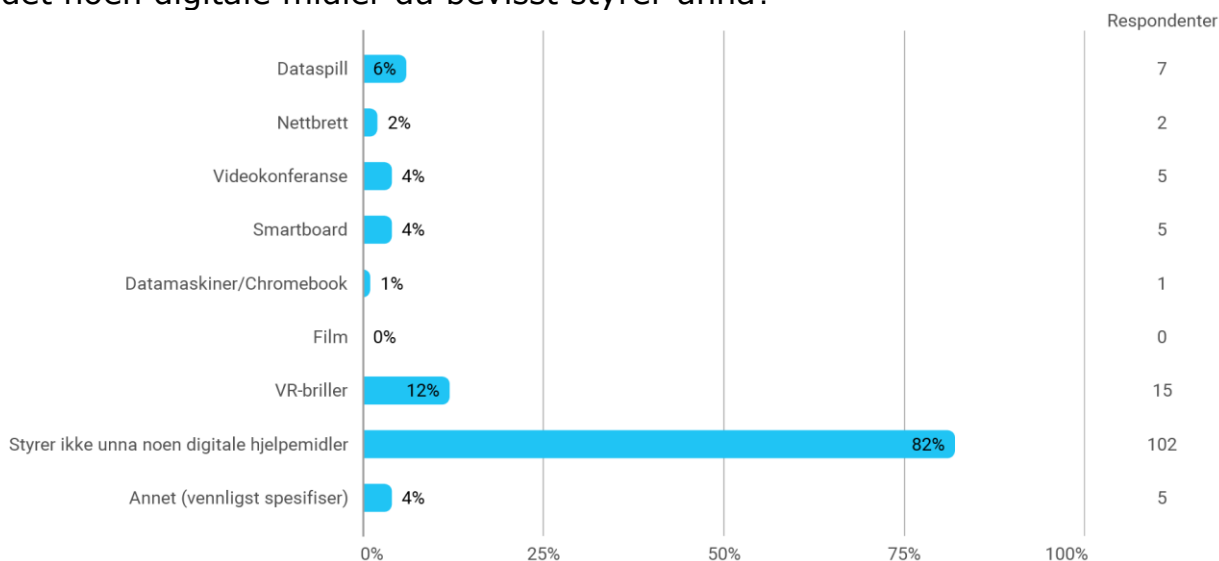
### \*Hvilke digitale hjelpemidler bruker du i engelskundervisningen?



### \*Hvilke digitale hjelpemidler bruker du i engelskundervisningen? - Annet (vennligst spesifiser)

- E books
- Programmering
- samskriving, elever produserer lydfiler, film, konkurranser(smartech onlin o.l. digitale skriverammer. Alle elevene har digital brettbok med lyd
- Sphero, microbit, mindstorms
- Telefoner
- Nettsider og apper
- Har brukt smartboard før, men vi har det ikke der jeg jobber nå
- Smarttavle
- Qizlet og readworksorg
- Mobil pga Quizlet, Kahoot
- Apple TV
- Quizlet

\*Er det noen digitale midler du bevisst styrer unna?



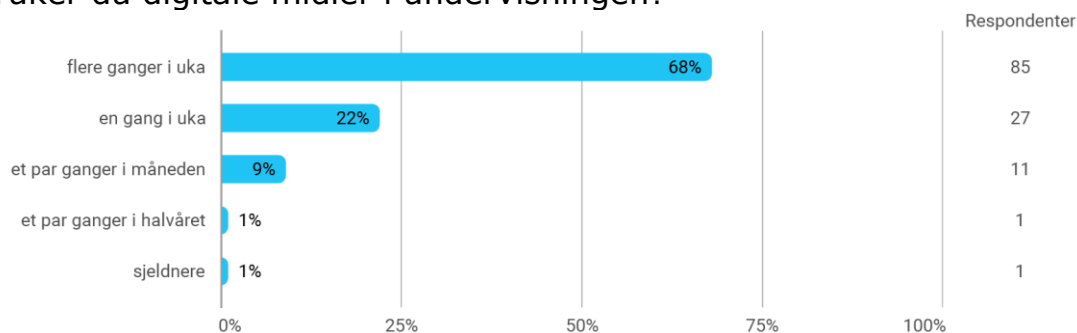
\*Er det noen digitale midler du bevisst styrer unna? - Annet (vennligst spesifiser)

- Nei
- Skolen har ikke det over
- Ipad
- Ingen
- Nei

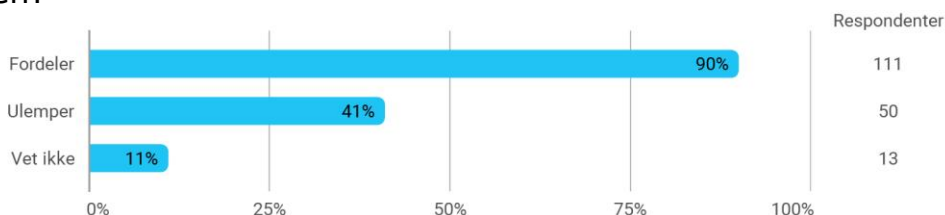
Hvis du bevisst styrer unna noen digitale hjelpemidler, hvorfor?

- Kjenner ikke til bruksområder
- Jeg ser ikke nyttheten helt enda.
- Jeg styrer foreløpig unna dataspill, forsi jeg ikke vet om/har kjennskap til noen spill som fremmer det jeg ønsker.
- Ikke fått opplæring eller en del av skolens praksis.
- Praktiske hensyn og pris. Og mangel på gode opplegg rundt det. Det er nok den største grunnen
- Passer å at undervisningen ikke blir for teknologisk og upersonlig. Bruker digitale hjelpemidler som akkurat det; hjelpemidler.
- VR-briller: Vi har ikke tilgang til dette på vår skole.
- Videokonferanse: Har aldri testet ut dette før.
- Mangler ressurser
- IPad er for konsum, mens jeg ønsker produksjon
- Vi har ikke smartboard på skolen og VR - brillene blir bare brukt i valgfag. Håper på å få opplæring i bruk av VR - briller og vil da ta dem i bruk om det åpnes for at flere kan bruke dem.
- Elevane spelar nok heime. Kjem eg over et pedagogisk dataspel, vil eg muligens revurdere meiningane mine.
- Bruker ikke digitale verktøy man ikke vet om eller har tilgang på. Hadde man fått en oversikt over og innføring i tilgjengelige verktøy kunne man vurdert å bruke mer av det
- Har ikke tilgang
- Vi har ikke nok, og det er et «hassle» å bruke
- Dårlig kvalitet på tilgjengelig utstyr, krever for mye tid til forberedelse for å få ønsket effekt.
- Vi har ikke nettbrett, vr briller ved skolen. Gamling bruker jeg ikke ennå. Jeg ønsker at de skal fokusere på å lære, og vurdere eget arbeid. Videre står snart tentamen for tur.
- Tenker at mange av elevane spelar nok i fritida, og eg har ingen kompetanse på området
- Jeg mener at den pedagogiske og didaktiske effekten er lav.
- Jeg jobber på en leksefri skole, og derfor er ikke videokonferanse gjennomførbart. VR-briller har vi ikke teknologi til å kunne bruke.
- Har ikke VR-briller.

\*Hvor ofte bruker du digitale midler i undervisningen?



\*Hvilke fordeler og ulemper mener du at digitale hjelpemidler har i engelskundervisningen?



\*Hvilke fordeler og ulemper mener du at digitale hjelpemidler har i engelskundervisningen? - Fordeler

- Motivasjon
- Visuelt, variert, læringsstøtte
- Det engasjerer elevene
- Engasjerer elevene
- Variasjon, muligheter, motivasjon, tilgang på hjelpemidler og materiell++
- Kan høre ukjente lyder
- Lett å organisere, god hjelp til dem med lese og skrivevansker.
- Kan treffe elever på noen av deres interesseområder, uendelig med ressurser, nesten alt på nett er på eller finnes på engelsk,
- Muntlig, lytte, se, gjøre
- Lese og lytteaktiviteter
- Lettere å tilpasse, vise med eksempler på ulike nivåer, fenge interesse mm
- engasjerende, effektivt, lett å ha oversikt
- Motiverende for læring hos elever. Elevene blir møtt med hjelpemidler de kjenner til og bruke hjemme, som igjen kanskje kan føre til økt lyst for læring
- Med på å skape variasjon og en sammenheng som eleven kan lære i
- Det er mye lett tilgjengelig materiale på nettet og til de ulike undervisningsoppleggene . Jobber med noen dyslektikere også og det hjelper dem å bruke digitale hjelpemidler
- Mer variasjon
- Interessant, elevene synes det er spennende, de får bruke språket
- Motiverende for elevene, enklere å differensiere, miljøvennlig,
- Variasjon, fenger elevene
- Mer variert undervisning
- Gjør tilpasning enklere, kan være motiverende
- Elevenes arena, lettvinnt, nyttig
- Motiverer, engasjerer og visualiserer.
- Tilpasset opplæring og variasjon
- Det er visuelt. Fargerikt. Lyd og musikk, som tiltrekker oppmerksomheten. Man kan variere undervisningen
- Kan gjøre språklæring mer motiverende. Hjelper til med å variere undervisningen
- Motivasjon og læring
- motivasjon, prøve og feile i en trygg/kjent arena
- Møter fremtiden der barna er
- Engasjement, variasjon
- Elevene får høre språket

- Variasjon
- Masse stoff tilgjengelig på nett
- Motivasjon for elevene.
- Motiverende verktøy som kan brukes ved siden av andre pedagogiske verktøy.
- Møter elevene på den arenaen de er, i den teknologien de er vant med å bruke hjemme. Spill er kultur, i følge Trine Skei Grande. Vi må tørre å inkludere dette som et kulturuttrykk.
- Bedre leseflyt, uttale
- Motivasjon, uttale, effektivt, lytter til engelsktalende barn, mestring for svake lesere og elever med andre utfordringer,
- Mengdetrening
- Motivasjon. Lette rettebyrde.
- Mange
- Variasjon
- Motiverende
- Elevene for utfolde seg mer, er også mer variert arbeid enn kun bok og papir. Man kan finne type spill som de interesserer seg for
- Gøyere enn å bare bruke bøker
- Alle kan lytte til teks, får skriverammer tilpasset deres nivå, engasjerende å bruke spill og konkurranser for å få inn nytt ordforråd
- Oppdatert informasjon på engelsk ligger tilgjengelig for elevene til en hver tid
- Skaper variasjon og engasjement, og trener tverrfaglige/overordnede mål
- Engasjement
- Lytte til engelsk brukt i autentiske situasjoner
- visuelt, forenkler, lett å redigere, lett å sette i hop ulike element, lett å kommunisere/distribuere
- Lett å tilpasse, lett tilgang til lærestoff, motiverende, lett å følge opp hver enkelt elev
- En til en- mer effektivt, andre måter enn formidling fra tavle/lærer
- Mer motiverende for elevene og lettere for lærer å ha oversikt over hva elevene har gjort.
- Engasjerende, fenger guttene mer enn hva læreboka gjør
- Bygger vokabular, motiverer
- engasjerende
- Motivasjon, variasjon, lytting, autentiske tekster
- Kan føre til økt motivasjon, har mange muligheter for å variere undervisningen
- Engasjerer elevene, bidrar til mer elevaktivitet, kan jobbe med fagstoff på mange ulike måter
- Variasjon, øve ulike ferdighetet
- Gjør kvaliteten på
- Hurtig, raske tilbakemeldinger, selvrettende
- Engasjerende
- Motiverende, mykje kjekt å finne og bruke, brukar fleire sansar, god støtte for dei som slit med snakking og skrivning med papir og blyant
- De fenger elevene og de er lette å differensiere
- Motiverende, interessant, rask tilbakemelding til elevene om de får til, hjelp ved rettskriving og uttale,
- Variasjon.
- Vi bruker chromebook som elevene liker godt
- Kan tilpasse opplæringen til enkelte
- Digitale plattformer er elevenes plattform
- Fanger oppmerksomhet, motivasjon i faget.
- Quizlet for mengdetrening med gloser.
- Nivå tilpasset, trenger ikke drasse rundt på masse bøker,
- Elevene får høyre engelsk på ein Annan måte enn å høyre læreren/medelever lese engelsk.
- Motiverer elever
- Variasjon i timen, engasjemang
- Elevene kan kjenne seg igjen i mykje av det, dei synest det er kjekt
- Den hjelper til å sette språket inn i hverdagen, slik at elevene klarer å kontekstualisere det de skal lære
- Uttale, tekstproduksjon, samarbeid, vokabular
- Mulighet for variasjon. Tilgang på autentisk språk i ulike former og til ulike formål. Enkel tilgang til informasjon og ordbøker
- Motiverende for de fleste
- nivå differensiering, elevene har alltid ressurssene tilgjengelig(nettsider etc), bruk av visuelle midler via nettet

- Lyd, bilder, nyheter på engelsk, skrive støttelyd opptak
- Enklere å tilpasse, variere undervisningen
- Tilgang på verden og informasjon. Lettere tilgang på nyanser av den engelskspråklige verden
- Lettere tilpasning, ofte motiverende for elever som i utgangspunktet har manglende motivasjon
- Vi lever i et digitalt samfunn. Utallige muligheter!
- Bidrar til variert undervisning
- Interaktivt, tilpasning til elever, metodemangfold
- Lettere å tilpasse etter nivå
- Enormt mange muligheter, autentisk input, mulighet for kommunikasjon
- Engasjement
- Lystbetont læring, kildekritikk, sparer miljø (papir), lettere å tilpasse
- Variasjon
- Differensiering, motivasjon
- Motiverende, tidsbesparende i forhold til retting, framtidsrettet,
- Mange muligheter
- Enkelt å tilpasse nivå og finne ressurser
- Det er mange autentiske og nye tekster å finne. Mange ressurser som skaper variasjon. Ofte lystbetont for elevene.
- Lett å tilpasse oppgaver til nivå, jobbe med sammensatte tekster, ulike fremgangsmåter, inspirasjon i videoer/sanger, umiddelbar respons på drilloppgaver i apper eller på nettsider
- Rask belønning i spill
- kan bruke mindre papir med å ha fagstoff på nettet

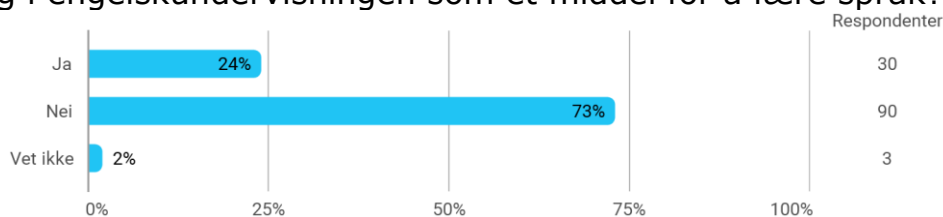
### \*Hvilke fordeler og ulemper mener du at digitale hjelpemidler har i engelskundervisningen? - Ulemper

- Barn blir opphengt, vanskelig å gå tilbake til bok.
- De blir mer fokusert på f.eks resultat enn læring
- Gjør elevene avhengi av visuell stimuli
- Distraksjoner, utenomfaglig aktivitet, frustrerende når ting ikke virker, for svake elever spesielt kan det bli enda en ting de ikke mestrer i tillegg til selve den faglige biten
- Miste konsentrasjon og bruke hjelpemidlene til å ikke gjøre det man skal. Spesielt for svake elever som sliter med konsentrasjon
- Man lærer mer ved manuell skriving.
- Tid det tar å skru på PC, mange mulige distraheringer,
- kan ta tid å få alle på nett
- For lite læringsutbytte, hjelpemidlene fører kanskje til mer lek enn læring
- Tilgjengelig utstyr, nettilgang. Kampen om dette kan være en diger tidstyv. Kan også
- Man må ikke bare bruke digitale hjelpemidler, viktig at barna får skrevet for hand også da utfordrer og aktiviserer hjernen på en viktig måte, dersom vi bare bruker digital så går barna glipp av mye læringsmessig.
- Kan være lett å bli distraherert
- Elevene gjør fort andre ting enn det de egentlig skal
- Mindre kontroll på kva elevane lærer
- Ustabil nettilgang gir frustrasjon og rar tid
- Litt tungvint å koble seg opp. Teknisk. Mye tid går med for elevene å slå på pc og komme inn på nettstedet. De kan gå inn på andre ting. Spesielt bli oppslukt av skjermen, da kan det være vanskelig å flette inn tavleundervisning.
- Kan fort bli mer fokus på spillebiten enn på læringen.
- Teknisk surr, mangel på utstyr, pris
- Google translate. Vanskelig å få elevene til å bruke dethensiktsmessig.
- Svært lett å bli distraherert.
- Det må fungere
- Elevane vert frista til å gjera andre ting
- De må trene å skrive også
- Kan ta fokus fra kjernen i faget
- Distraksjoner
- Noe mer utfordrende med klasseledelse
- Lett å klikke seg bort, gjøre andre ting
- Kan være vanskelig å motivere med undervisning uten digitale hjelpemidler i neste time, elevene går inn på ting de ikke skal på iPad. De forter seg ofte i arbeidet for å gå på ting etterpå
- blir prøve og feile metoden



- Lett å miste fokus, gjøre noe "annet" på pc
- Kan føre til konsentrasjonsvansker, noen mister fort fokus og går inn på ting de ikke skal
- Tar noe tid å sette opp i klassen, krever noen ganger mer forberedelse, skolen mangler litt utstyr som f.eks smarrboard
- Er lett for å gjøre andre ting på nettet
- Elevene blir fort distraherert
- Språklæring skjer på mange ulike måter ikke bare digitalt
- Når nettbrettet ikke er ladet sliter elevene med å følge undervisning. Når internettet ikke er med så har man plutselig "ikke noe å gjøre"
- Noen elever vil bruke Facebook eller spille dataspill
- Dei får ofte mykje digitalt heime, bra om me har litt analogt i skulen også
- Det kan bli litt mye, slik at det tar fokus bort fra læring, man blir litt for avhengig.
- Elever som driver med andre ting enn deg de skal, f.eks. går inn på andre nettsider. Plagiering i skriftlige oppgaver, elever øver ikke på selv å lære korrekt stavemåte
- Tidkrevende, elever går på andre steder
- for mange elever har for dårlig grunnleggende digital kompetanse og det tar mye tid for å hjelpe dem, tid som skulle gå til selve fag undervisningen, det er vanskelig for noen elever å styre bruken av en pc kun mot fag
- avhengig av nett
- Ustabil nett på skolen.
- Forstyrrelser, utenomfaglig fokus, teknologi som ikke fungerer optimalt
- Elever blir distraherert av andre digitale ting, sosiale ferdigheter undermineres og muntlig samtale får mindre plass om elevene jobber individuelt
- For mye skjermtid rart bort noe av det personlige aspektet ved å være i et klasserom
- Elevene kommer lett inn på andre sider osv
- Lett for elevene å gå inn på andre sider som ikke har med undervisningen å gjøre
- Nok ressurser til alle
- elevene ser på youtube og annet websider i timen som de ikke skulle

\*Har du brukt gaming i engelskundervisningen som et middel for å lære språk?

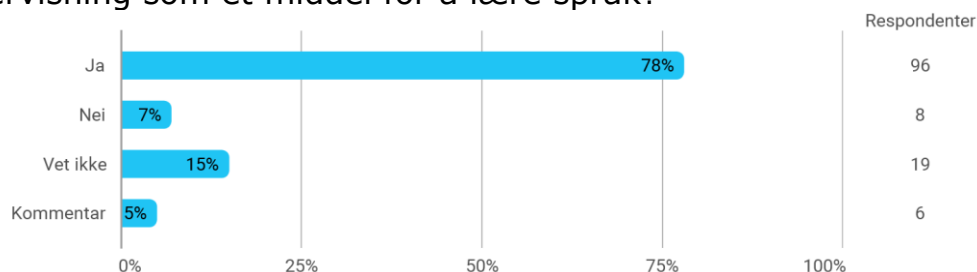


Hvis du svarte ja på forrige spørsmål (du har brukt gaming i engelskundervisningen), hvilket/hvilke spill har du brukt?

- Salaby, egen lagde spill basert på fortnite
- Ikke spill, akkurat, men i gamification-gata:
  - Prøver meg frem med Classcraft nå.
  - Elevene har laget spill selv i Twine.
  - Apper som Kahoot! og Quizlet
- Keep talking and nobody explodes
- ikke ordentlig spill, men quizlet (nettside), som har spillbaserte oppgaver.
- Bloxels
- Minecraft
- Kahoot!
- Quizlet
- Engelske nettsider med engelske spill (ABCYA f. eks).
- Pedagogiske spill.
- Keep Talking and Nobody Explodes
- Passport, please!
- Minecraft
- Scratch
- Enki
- Gamilab.com
- Minecraft og andre spill som også har læring integrert i seg
- Enki

- I temaet "Big dramas" har vi brukt "Legend of kyrandia" book 2 som eksempel på rollespill. Vi bruker også konkurranser som "Monsterquiz" o.l.
- Sims, Fortnite, Minecraft og andre spill elevene allerede spiller. Korte spill vi/de lager selv, for eksempel memoryspill og miniadventure. Kahoot. Quizlet Live...
- Quizlet
- Random spill på nettet, som man bare trenger data eller iPad til. En del spill krever Flash så det kan vi ikke bruke på iPad, og dataene er for gamle. Har hørt om lærere som bruker minecraft og det kunne jeg godt tenkt å bruke, men vi har ikke rette utstyret og vet ikke hvordan det blir med lisens osv.
- Keep talking and nobody explodes
- Har laget egne spill med gamilab.com  
Har også brukt quizlet
- Spelesider på nett, både til grammatikkøving, og arbeid med ord og setninger
- Wordshake på british council sin nettside
- Veit ikkje kvar det heiter, men det er for å lære rettskriving/touchmetoden.  
Bruker også Quizlet, sjølv om dette kanskje ikkje fell under kategorien "gaming".
- Quizlet live  
Kahoot
- Har brukt litt forskjellige - minecraft, fortnite, assassins creed, fifa.
- Quizlet, som i utgangspunktet ikke er et spill, men som har spillaktige aktiviteter som alternative måter å øve på. Quizlet live.  
Kahoot
- Sushi Spill, husker ikke alle men mange fra BBC
- Keep talking and nobody explodes  
Minecraft
- Har gitt dem i lekse å game hvis det er interesse for det. Ulike spill.
- The Room, Survival, Quizlet, Kahoot, Subnautica, etc
- Keep talking and nothing will explode

\*Er gaming ( gjerne interaktive, online spill) noe du kunne tenkt deg å teste ut i egen engelskundervisning som et middel for å lære språk?



\*Er gaming ( gjerne interaktive, online spill) noe du kunne tenkt deg å teste ut i egen engelskundervisning som et middel for å lære språk? - Kommentar

- Tid er manko.
- Kommer ann på tilgang og vedlikehold av utstyr
- Mangler kunnskap
- Har lite kunnskap.
- Men har planer om å bruke Minecraft (skoleversjon).
- Jeg har brukt storyline til spill, men da har elevene valgt spill selv, og derfor har det variert hvilke spill de har brukt.

Har du som engelsklærer noen tanker om gaming i undervisningen?

- Hvis brukt riktig
- Ville gjerne lært mer om hva som finnes
- De elevene som gamer på fritida får mye igjen for det, spesielt når det kommer til å snakke engelsk naturlig og uanstrengt. Vi tror liksom vi har engelsk overalt rundt oss i Norge, og det stemmer når det gjelder TV, musikk osv., men det er få situasjoner for folk flest hvor det er aktuelt/naturlig å snakke engelsk, med mindre man har engelskspråklig familie el.l. For mange føles det kunstig å skulle snakke engelsk bare for å øve når begge kan norsk. Derfor er det mange elever som bare snakker engelsk i timene når de får beskjed om det av læreren - og kanskje gjør de det ikke da

heller. De som spiller med folk fra hele verden, derimot, er pent nødt til å bruke engelsk hvis de ønsker å komme seg noen vei i spillet - og får dermed masse trening.

Så langt gaming utenfor undervisningen;) Jeg har tro på å bruke spill eller elementer av spill i timene, og jeg prøver meg frem med litt forskjellig. Dessverre opplever jeg at økonomien, det tekniske og språkferdighetene til akkurat den elevgruppa jeg har begrenser, vel, spillerommet mitt endel.

- høres ut som en god måte å lære på.  
Spørsmålet er hvilke spill som skal bli brukt.
- Multiplayer/rpg gir masse mulighet til bruk av engelsk, men i multiplayerspill lærer man ofte engelsk av dem med sviktende engelsk vokabular fra før. Rpg tar rett og slett veldig mye tid.
- Ikke nødvendigvis om gaming i undervisning, men generell gaming for utvikling av språk. Ofte kan man merke at elever har et veldig spesifikt språk i forhold til hva slags spill de spiller, men med spill som for eksempel Roblox hvor elevene er en del av en verden hvor dagligdagse ting skjer kan de utvikle et språk de kan bruke til vanlig også.
- Ser at mange gutter har god hjelp med engelsken pga gaming, men at de får et «begrenset» ordforråd. Dette da mye av de samme ordene/frasene går igjen...
- Nei da jeg ikke har fått opplæring i eller brukt det.
- Jeg tror gaming kan være med å få elevene til å snakke og lese engelsk mer.
- En stor del av elevene gamer allerede mye, og mye av denne gamingen foregår på engelsk. Det er allikvel ikke en helt optimal måte å lære språket på i min mening, da det ikke pr nå finnes spill hvor grammatikk- og stavingsfeil blir korrigeret. Det finnes heller ikke spill som, i min kunnskap, legger opp til å utvide vokabulæret til elevene
- D er en kjent metode for mange elever, spes gutter.
- For noen vil det nok være inspirerende og motiverende og føre til at de ønsker å lære mer. Faren er dersom de bare skal gjøre dette, tenker som Ole Brum « ja takk alt sammen i en variert undervisning »
- Hvis spillet er bygd opp slik at elevene lærer, og synes det er gøy å lære ville det vært helt supert!
- Så lenge det er godt tilrettelagt og jeg ser en nytte i det vil det kunne være interessant. Må være tilpasset alderstrinnet jeg har engelsk på.
- Jeg tror gaming kan være en ressurs i engelskundervisningen, særlig med tanke på umotiverte elever som kan trenge en alternativ tilnærming til språk og læring
- Alltid spennende å kunne prøve noe nytt som kan bidra til økt læringsutbytte
- Tror det er mange fordeler med gaming i undervisningen. Ønsker meg mer kunnskap om dette.
- Føler meg på gyngende grunn, har ikke erfaring med det og trenger "opplæring". Er ikke uvillig til det (vet det fungerer), men er ikke fortrolig nok til å starte med det.
- Veldig spennende tanke!
- Så fremt det er noe læringsutbytte i det, er jeg veldig for gaming i undervisningen. Har selv prøvd ut et par av spillene som var foreslått på ei nettside jeg ikke husker navnet på, men de spillene var usigelig kjedelige, med masse trykking og lesing. Når jeg som er over 40 synes de er kjedelige, vil de ikke være interessante for elevene heller. De fleste som liker gaming, vil sannsynligvis ikke være interesserte i å spille spill der det er mye lesing og lite action, og da vil sannsynligvis ikke læringsutbyttet bli stort heller. Da heller jeg mer mot youtube som en god kilde til læring, noe jeg ser datteren min og andre som ser mye på youtube har lært mye av. Dette blir da mer koblet mot lytting/snakking, isf lesing/skriving, som er det elevene har mer behov for å bedre ferdighetene i. Gi meg et spill som bedrer leseferdighetene og samtidig er superfengende for tidlig tenårsalder, så er jeg med!
- Jeg nangler gode opplegg rundt dette. Det er ikke nok alene med et spill, en lærer ikke noe av det. Poenget er hva man gjør med spillet, og det er mangler jeg personlig opplegg
- positivt
- Elever på 5-8 trinn scorer høyere på nasjonale prøver i engelsk og gaming/engelsk stimuli kan være forklaringen
- Gjerne, men jeg har ikke god nok oversikt om hvordan det skal brukes slik at alle får godt nok utbytte av det.
- Jeg tror mange av de som spiller og snakker med andre får mye språklæring ut av spillingen.
- Jeg er svært positiv til dette. I tillegg til at dette er noe som treffer mange av barna, lærer de faktisk engelsk uten å "være klar over det".
- Jeg tenker at det kan brukes pedagogisk så lenge pedagogen som bruker det har en bevisst plan og hensikt med bruken.
- Det er viktig å skille mellom læringsbasert spilling, og spillingsbasert læring. Fokuset skal være det første: Læringen skal stå i høysetet. Det er opp til pedagogen å bruke spillet på en slik måte, at det

ikke blir ren spilling men et verktøy for å oppnå læringsmål. På lik linje som en viser film i undervisningen, kan en bruke spill.

Utfordring for gjennomsnittslæreren: En ville aldri ha vist en film i undervisningen, uten å ha sett filmen først. På samme måte kan en aldri bruke et spill i undervisningen uten å ha spilt spillet selv først.

- Kunne gjerne tenke meg å bruke det, men usikker på hva, hvor osv.

Registrerer at mange av elevene, særlig gutter, har hatt utrolig utbytte av å spille online. Den muntlige ferdigheten er utrolig imponerende. De spiller mye på fritiden

- I utgangspunktet utfordrende, fordi mangle elever har en tendens til å «spore av» ved bruk av digitale hjelpemidler. Samtidig er mulighetene endeløse. Klarer jeg å finne spill som passer til ønska formål, der jeg store muligheter, ikke minst for motivasjon og variasjon.
- Kan være et middel for å få med gutter og jenter som ser dette som en innfallsvinkel til å lære seg engelsk.
- Når det fenger barnet er lysten for å lære større.
- Det engasjerer og motiverer nok til bedre læring
- Tenkjer at eg er i mot, føler det er alt for mykje fokus på det digitale
- Smart å bruke, morsomt for eleven og mer engasjerende og motiverende for dem
- Motiverende
- Jeg tror barna lærer mye engelsk i onlinespill, men det er litt tidkrevende, timemessig i skoletiden.
- Vet at elever lærer engelsk av gaming, er positiv til å prøve det i undervisningen.
- Både konkurranse og utforskertrang kan drive lærelyst - for noen elever, noe av tiden. Elevene mine leser lite, så jeg må møte dem der de er ivrige, og ta som en bonus at i gaming blir de mindre selvbevisste og dermed mer villige til å teste og vise språkferdigheter.
- Har ikke prøvd det og heller ingen kompetanse. Vet min sønn i 7.klasse spiller en del Minecraft på skolen.
- Har ikke nok erfaring til å tørre å bruke det selv
- Det games nok hjemme og skolen vil ikke greie å konkurrere om interessen til eleven kun ved å bruke gaming på skolen fordi de er intr i det hjemme.
- Det er de elevene som ganer som skårer best i nasjonale prøver på småtrinnet. Mye språklæring i gaming!
- Jeg trenger selv mer kunnskap om å bruke gaming i skolen. Jeg spiller ikke srlv, så jeg vet ikke hvilke spill som er gode å bruke i undervisningen.
- Vil bruke det, men tar ofte for mye tid for lærerne å finne u hvordan de skal få gjennomført, og i gjennomførelsen går mye tid vekk i tekniske problemer og vas. Er også langt mellom spillene som byr på mye læring av språk og kultur, som er kjekke for elevene og som er lovlige for deres aldersgruppe. Og finner vi dette så får vi ikke bruke penger på det.
- Sikkert noe som engasjerer elevene
- At det kan motivere (kanskje spesielt gutter) og at det er mye læring i det å spille!
- Tror det kunne vært en motivasjonsbygger for faget - men det er viktig at det er læringsrikt på flere måter.
- Jeg merker at elevene er gode engelske lesere og har et godt vokabular, og noe av grunnen er nok gaming. Jeg kunne tenkt meg å prøve ut et opplegg med fokus på gaming, men jeg må selv lære meg mer om det først. I første omgang tenker jeg det er mest aktuelt i engelsk fordypning, siden jeg har en mindre klasse der enn i vanlig engelsk.
- For eksempel adventure-spill, som i bunn og grunn er digital historiefortelling, kunne jeg godt tenke meg å bruke mer. Det tror jeg vil trene elevene både i språkforståelse, leseferdigheter og ordforråd. Problemet er å få tilgang til spill som både er av god kvalitet og som har passende innhold. Å få en kommune til å bruke penger på innkjøp av spill er nærmest umulig, og mange skoler har (med god grunn!) steng sine nett for sider som steam og liknende.
- Gamification er en god driver til motivasjon for læring.
- Har ønsket å bruke gaming for å engasjere gutter som gamer mye, men har ikke funnet/fått til noe jeg har sett på som verdifullt å bruke enda. Har lyst på en type ressursbank/informasjon om spill og hvordan integrere disse i undervisningen.
- Gaming er ok hvis det er en del av et opplegg. Mener at elevene blir flinkere muntlig og skriftlig.
- Skulle gjerne prøvd, men mangel på egen erfaring og kunnskap om det.
- Er åpen for det, om det er laget slik at det er fokus på språket
- Elevene tar i bruk språket aktivt når de spiller på hjemmebane. Jeg synes det ville vært flott å få til samme engasjement på skolen også.

- Tror det kunne vært bra, men vi har ikke det beste utstyret på skolen og har ikke funnet noen spill jeg synes har vært gode som også er gratis.
- Ser elevene har stor interesse for det, og prater mye engelsk når de gamer.
- Læreren bør mestre eller forstå dette selv. Videre styrer kompetansemål bruken av det.
- Gaming fenger gjerne gutta som kan henge etter, det er også noe som gjør læring morsomt for alle. Den er annerledes og kan være noe elevene husker bedre. Hvis man gamer hver time derimot, så har det ikke like stor effekt.
- Ser for meg at det er ein fin måte å lære elevene nytt vokabular. I tillegg er det passiv læring det å sitte og motta engelsk og forholde seg til engelsk når dei har det gøy.  
Kan også organiserast som munnleg læring der elevene må samarbeide munnleg gjennom headsett som eit lag eller par.
- Det kan motivere elevene
- Nei, ikke så mye...er litt redd for at elevene blir 'addicted'. Ser at det skjer med Fortnite.
- Gaming er et fint hjelpemiddel i undervisningen, så lenge man ikke lar det ta overhånd. Det er viktig å variere i undervisningen, men ikke la alt bli «gøy».
- Gaming kan være et supplement i en variert og elevaktiv undervisning, og for å motivere elever. Det er også en måte å flere grunnleggende ferdigheter på en gang, f.eks. muntlige, skriftlige, samt lesing og digitale ferdigheter.  
Den vil ikke erstatte mer vanlige aktiviteter, men bidra positivt.
- med 2 timer i uken og 2 karakterer som skal settes så er det et smalt interesse felt som elevene kan gjøre i fritiden sin.

Jeg tror ikke på at nivået av engelsken som læres gjennom gaming er høyt nok at det bør brukes tid på i skoletid

Da er det heller å sette elevene til å lese engelsk på skolen via read theory.org etc

- Helt Ok engang iblant. Hvorfor ikke? Gaming er en del av livet.
- Har mange elever som er meget avhengig av gaming, skrekkblandet fryd er vel tanken rundt det å bruke gaming i undervisningen.
- Mange av elevene kan engelsk nettopp pga online gaming. Så med restriksjoner og rammer vil jeg påstå det er utelukkende positivt.
- Viktig at en ikke velger gaming som utgangspunkt, men bruker det som virkemiddel til passende emner.  
Vanskelig å få tillit til å teste, både av ledelse og kommunale IT kontor.
- Jeg kan veldig lite, og gleder meg til vi i engelsklærere i Hedmark får besøk av Spillpedagogene i november. Ønsker å lære!
- Supert hjelpemiddel for å engasjere elever som sliter med vanlig klasseromsundervisning, lesing og skriving. Åpner for diskusjoner, får elever til å slappe av og snakke fritt om det som skjer i spillet. Flott om de kan spille online med engelsktalende ungdommer, og kommunisere muntlig og på chat. Enklest å gjennomføre om lærer eller medelev også er engasjert i spillet.
- Jeg tenker at det er positivt å bruke slik at elevene får varierte metoder og det er en god måte for mange å få muntlig trening, øke sitt vokabular og fremme flyt i språket. Dersom det er spill med mye skriftlig kommunikasjon, kan det samtidig være utfordrende, ettersom det ofte brukes forkortelser og sammentrukne ord som kan påvirke den skriftlige delen av faget.
- Så lenge gaming ikke går utover andre aktiviteter, mener jeg det er positivt. De leker inn språket på en annen måte enn i kunstig oppsatte omgivelser på skolen.
- Veldig positivt. Oppfordrer til det.
- Det må brukes bevisst, ikke kun spill for spillets del.  
Det må være kvalitet og et poeng med spillet.  
Det må være tilpasset aldersgruppe.  
Tror det kan gi bra læringsutbytte hvis det brukes rett.
- Ser at gutter som gamer mye blir flinke i engelsk. Tenker allikevel at tiden på skolen ikke strekker til.
- Så lenge læreren ikke har gamingkompetanse selv, er det uaktuelt.
- Bruke spill som The Sims eller lignende og lage «subtitles»
- Tenker at om man kan bruke det for å lære språk er jo det bra. Viktig å møte elevene der de er/ting de er int i
- De rette spillene kan motivere mye. Jeg ser at de som gamer mye på fritiden har en fordel i engelskfaget.
- Spennende tanke, kunne vært spennende å prøve. Kan dog lite om denslags og ville gjerne visst mer om hvordan det kan brukes i undervisning.

- Gøy  
Annen undervisningsform
- Nei, jeg har ikke tenkt å bruke gaming i det hele tatt. Kan ingenting selv om gaming, er heller ikke interessert å lære det

## Har du noen tips til andre lærere om hvordan man bedre kan integrere digitale verktøy i engelskundervisningen?

- Gjør elevene bevisst på engelsk bruken rundt de digitale verktøyene de også bruker i hverdagen
- gjør ekstra jobben og lag digitale opplegg selv, da kan du bruke det senere også.
- Tverrfaglighet. Jeg underviser både engelsk og samfunnsfag. Det er klart at det er mye mer ressurser tilgjengelig på engelsk enn norsk. Derfor ser vi ofte engelsktalende video som crash course history som en åpner for det vi skal jobbe med.
- Bruke digitale verktøy på en slik måte at elevene får brukt engelsken sin mest mulig.
- Lytte og lese program er en god måte å få inn individuell øving i muntlig engelsk
- Ressurser- begynne på enkle nivåer.
- Ved skriving av oppgaver, se filmer og skriv ulike oppgaver i forhold til temaer som blir belyst. Kanskje kjøre parallelt med norsk lærer for å få innlæring i begge fagene samtidig? Samkjør med samfunnsfag etc bruke fantasien
- Gjør det til en del av rutinen.
- Lage interaktive spill og oppgaver på smartboard og bruk Smart learning suite online slik at de kan arbeide med oppgavene hjemme eller på iPad på skolen.

La elevene lage filmsnutter eller bøker i feks book creator hvor de kan bruke språket.

- Ikke annet at det er en del av læringa, en av de grunnleggende ferdigheter som en ikke kan unngå. Bruk elevene som ressurs, de kan og vet mye.
- Jeg bruker digitale verktøy mye. Bruker da pc som verktøy med ulike digitale plattformen. Som YouTube, lokus.no (Quest) og quizlet.com
- Du må være trygg på verktøyene selv, og ha en plan med bruken av verktøyene før du tar dem i bruk.
- Skrivning: lag historien, integrert, skap sen ved hjelp av spillet. Muntlig ferdighet å forklare/presentere. Planlegge, skape, evaluere
- Lett gjennom god plattform. Eks onenote.
- Bruk av digitale verktøy skaper variasjon, tett på rsten av verden, her og nå, På mange skoler har alle elever IPAD-er og elevene har ofte ikke verken kladdebøker (One note)eller et læreverk.
- Snakk med andre lærere, utforske på nett. Prøv deg frem.
- Mine elever leser inn leseleksen på video eller lydfil og sender til meg, dette har fungert veldig bra til nå da det er tidsparende, og jeg kan lytte flere ganger
- Vi bruker chromebook og i engelsk har alle Brettbok. Dette er bra for at dyslektikere skal kunne få med seg innholdet f.eks i en lengre tekst. Det gjør det lettere å differensiere innhold og tilpasse vanskelighetsgrad i skriftlige oppgaver.  
Vi bruker google classroom, og elevene kan få umiddelbare tilbakemeldinger arbeidet deres. De kan også kommunisere og hjelpe hverandre og oss lærere hvis det er noe som er uklart.  
Prøv å varier digitale produkter, tenk mest mulig at elevene skal være produsenter og ikke konsumenter. I tillegg er det viktig å ha nettvett i bunnen.  
Det er mange ressurser på nett som gjør undervisningen mer levende, inspirerende og ikke minst "ferskvare"- som du ikke har i ti-12 år gamle lærebøker.
- Start smått, for eksempel med å la elevene gjenfortelle handlingen i et spill eller med å la dem utforske instruksene til en lekerobot - her må vi venne oss til at lærer ikke kan alt på forhånd.
- Det ligger så mye ute på nett. Google, let på YouTube, vær med i grupper på Facebook. Elevene vår kan mer enn oss, bruk dem!
- Enda er det store forskjeller på skolene når det kommer til tilgjengelighet på digitale verktøy - derfor kan det være litt vanskelig å bruke digitale verktøy i mye av undervisningen.
- Man må bruke litt tid til digital opplæring med elevene. Selv om de er ganske gode i noen digitale ferdigheter, trenger de ofte opplæring i ting som filutforsker (lage mappestruktur), itslearning (svare på/laste opp oppgaver), bruke O365 til samarbeidsskriving mm. Både på O365 og google docs er det nyttig å bruke samarbeidsskriving, spesielt i gruppearbeid med presentasjoner.
- Ved å bli kjent med pmen plattform som g eks onenote sin klassenotatblokk kan hver enkelt elev få eget tilpasset opplegg uten at det synliggjøres
- Begynn med enkle oppgaver som du mestrer selv som lærer. Men samtidig kan det være å ta noen sjanser av og til og prøve noe helt nytt.

- Når en ser film, kan en ha engelsk tale og engelsk tekst. Gjerne en film elevene har sett før slik de vet hva karakterene snakker om.  
Quizlet til gloser.  
Quickdraw.  
Salaby om en har lisens.  
Lydbøker.
- Les kompetansemål nøye og integrer der det er mulig. Reflektert rundt det pedagogiske aspektet ved bruk av gaming. Bruk quizlet, kahoot, readworksorg eller readtheory, quiz, forms til egenvurdering. Men sørg for variasjon og vært bevist på utvikling av de grunnleggende ferdighetene.
- Nei
- Sjå over.
- Elevene kan notere på pcn  
Temaene kan oppsummeres med online games  
Prosjektarbeid kan gjøres på pcn/ nettbrett  
Diskusjoner kan gjøres online
- Sett av tid: Å innføre et nytt verktøy tar alltid litt tid, selv med enkle apper/programmer som Quizlet så må du passe på å sette av tid både til å bli kjent med verktøyet selv, og la elevene komme i gang. Du må også selv ha lyst til å bruke verktøyet.

Du bør også tenke igjennom hvilke verktøy som kan fungere for deg og dine elever, tenk også om ting som nettverk fungerer godt nok for verktøyet du vil bruke.

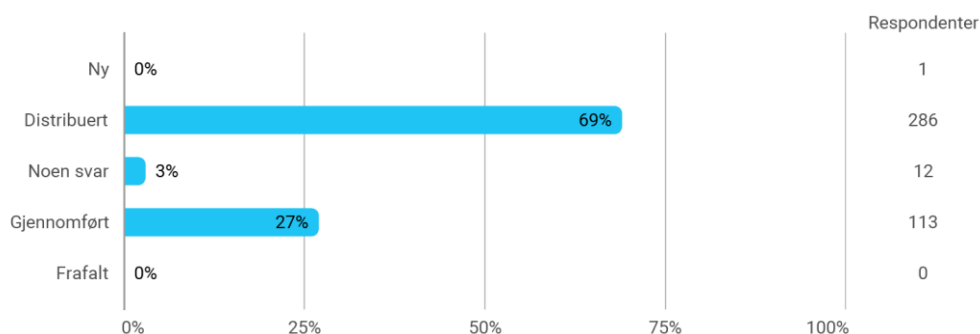
- Jeg går følelse av for mange bruker ikke mye youtube. ALT kan læres via youtube. Det visualisere temaer, kan gjentas, og ikke minst kan tekstes samtidig som det høres for det meste.

Pluss at det er mange muligheter via apper og sosial mediaer for å øke eksponering til og daglige doser av engelsk.

For eksempel: instagram har mange språk sider, fb har mange språk sider av alle mulige slag, Duolingo er gratis og genialt, readtheory.org prøver vi ut nå som virker kjempe bra så langt.

- newsinlevels.com, <https://www.abc.net.au/btn/stories/>, read theory, quill
- Lære elevene riktig bruk av de verktøy som finnes. Nettvett, kildekritikk, osv.
- Først og fremst å tørre å bruke de ulike verktøyene som er tilgjengelig, og samtidig be om veiledning fra kolleger/kjente dersom man er usikker. Læringstier med variert bruk av muntlige og skriftlige oppgaver er en fin måte å øke og bedre bruk av digitale verktøy i engelskundervisningen.
- Erfaringsdeling på egen skole.
- Våg å prøve! Det er et fantastisk arbeidsredskap.
- Som lekser  
Spill med gode formål  
Andre kan synge for deg  
Elevene kan bruke det hjemme

## Samlet status



# Appendix 3 – Interview guide

## Intervjuguide

### Innledning:

- Hvor lenge har du jobbet som lærer?
- Hvordan bestemte du deg for å bli lærer?
- Trives du i jobben din?

### Introduksjonsspørsmål for å introdusere temaet som skal belyses i intervjuet:

- Hva er dine tanker rundt bruken av teknologi og digitale hjelpemidler i engelskundervisningen?

### Nøkkelspørsmål:

- Hvilke digitale hjelpemidler bruker du i egen engelskundervisning? Kan du begrunne valget for nettopp disse midlene?
- Når bruker du digitale hjelpemidler i undervisningen?
- Er det noen digitale hjelpemidler du styrer unna? I så fall, hvorfor?
- Har du noen tanker om bruk av gaming i engelskundervisningen som middel for å lære språk? Hvilke fordeler og ulemper mener du gaming har i skolesammenheng? Kunne du vært villig til å bruke det i egen undervisning? Utdyp.
- Det kommer ny læreplan i 2020. Hvilke tanker har du som engelsklærer om ny læreplan som sier at engelskfaget har et mye større ansvar enn før når det gjelder å bruke digitale hjelpemidler i undervisningen?
- Hvordan kan lærere møte den nye læreplanens krav om dette?
- Vet du hvilke tanker eller holdninger dine kolleger (med undervisningskompetanse i engelsk) har om dette?
- Er det noen digitale hjelpemidler du savner å kunne ta i bruk?
- Hvordan ser din optimale engelsktid ut? Hvilke midler bruker du, hvorfor?

Har du kjennskap til spill og annen engelsk input elevene får utenom skolen – om de tar det opp i timene evt. bruker det elevene er interesserte i (f.eks. Fortnite, Minecraft osv. hvor man bruker engelske uttrykk som kommandoer/kommunikasjon med andre spillere). Ser du som lærer effekten (språklig) spillene gir ungdommen i timene? Er språket de lærer fra gaming «nyttig»?

### Avslutning:



- Har du noen tips til andre lærere om hvordan man bedre kan integrere digitale hjelpemidler i engelskundervisningen?
- Har informanten noen avsluttende kommentarer til å oppklare eventuelle uklarheter og til å sjekke om informanten sitter igjen med noen spørsmål eller kommentarer?

## Appendix 4 – Descriptive analysis documents – three teachers

### LÆRER 1 – TRANSSKRIBERING

Rådata	Analyse 1 (informantens språk)	Analyse 2 (fagspråk)	Analyse 3 (tema og kategorier)
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du noen generelle tanker rundt teknologi og digitale hjelpemidler i undervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Generelle tanker er at det er en stor fordel, en stor hjelp i forhold til å differensiere, og noe som trigger og motiverer elevene. Bruken av teknologi og digitale hjelpemidler er noe vi bruker i alle timer i større eller mindre grad. Et stort pluss. Men så må det brukes med klukt.</p>	<p>Digitale hjelpemidler kan være en stor fordel i undervisningen, spesielt til å differensiere.</p> <p>Det motiverer og trigger elevene.</p> <p>Bruker det i alle timer i varierende grad.</p> <p>Må brukes gjennomtenkt.</p>	<p>Informanten sier at digitale hjelpemidler er et middel som kan være nyttig i undervisningen, og er et middel som lettere kan differensiere oppgaver og undervisningen.</p> <p>Informanten opplever at digitale midler motiverer elevene.</p> <p>Digitale midler brukes ofte i undervisningen, hver time i varierende grad.</p> <p>Informanten påpeker at det kan være nyttig, men at det må planlegges og tenkes gjennom før man tar det i bruk.</p>	<p>Nyttig middel i undervisningen</p> <p>Ytre motivasjon</p> <p>Planlegging viktig</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du hatt elever som har vært veldig opptatt av gaming?</i></p> <p><u>Informant:</u> Mange. Man merker det kanskje særlig i engelsk, for de får et ordforråd og man</p>	<p>Mange elever er opptatt av gaming. Man merker det særlig i engelskfaget, fordi de får et større</p>	<p>Mange ungdomsskoleelever er opptatt av gaming.</p> <p>Dette merker man i engelskfaget. Spillene</p>	<p>Interesse for gaming blant elever</p> <p>Større ordforråd</p>

<p>merker det på de tekstene de skriver.</p>	<p>ordforråd. Dette ordforrådet er synlig i tekstene de skriver.</p>	<p>de spiller er ofte på engelsk, og det synes når man ser på elevenes ordforråd.</p> <p>Dette kommer til syne i tekstene de produserer.</p>	<p>Tekstproduksjon viser større ordforråd.</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Det ordforrådet de får, er det nyttig og relevant språk?</i></p> <p><u>Informant:</u> Når de får «tunet» det inn så blir det det. De får et generelt godt ordforråd i og med at de kommuniserer med mange online og snakker mye generelt – ikke bare spesifikt om våpentyper. Det er ikke alt som er relevant. I starten får man mye tekster med «plaff plaff», men når de skjønner hvordan de kan bruke det til egen fordel, så absolutt ja.</p>	<p>Når elevene vet hvordan de kan bruke ordforrådet sitt på en relevant måte, blir språket nyttig.</p> <p>De elevene som gamer får et generelt bedre ordforråd.</p> <p>Elevene må selv finne en måte å bruke ordforrådet på i tekster.</p> <p>Lite variert og simpelt ordforråd i starten av skoleåret, men det utviklet etter hvert.</p>	<p>Ordforrådet de lærer fra gaming kan være nyttig i skolen når elevene forstår hvordan de skal anvende det i egenproduserte tekster og muntlig språk.</p> <p>Gaming kan føre til et generelt bedre og variert ordforråd.</p> <p>Det er elevens oppgave å selv finne ut hvordan språket skal brukes.</p> <p>Ordforrådet utvikles over tid – det blir mer variert og større jo lengre ut i skoleåret man kommer.</p>	<p>Ordforråd kan være nyttig i skolen (egenproduserte tekster)</p> <p>Variert språk</p> <p>Ordforråd utvikles over tid</p> <p>Elever må lære seg å bruke språket til sin egen fordel</p> <p>Språktilegning</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hvilke midler bruker du i egen undervisning?</i></p> <p><u>Informant:</u> Vi bruker mange. Vi bruker de midlene som er frikjøpt av Kristiansand kommune. Elevene hos oss har en Chromebook hver. De sitter på utstyr en til en til å kunne bruke de digitale ressursene som finnes. Jeg har 8. klasse nå og det som har trigget de aller mest i oppstart nå er Quizlet og Quizlet live der man får</p>	<p>Vi bruker de midlene som kommunen har betalt for.</p> <p>Elevene har hver sin Chromebook og kan da bruke de digitale ressursene som finnes.</p> <p>8.klasse blir trigget av spill som Quizlet og Quizlet live. Der</p>	<p>Midlene som brukes i engelskundervisning er kjøpt av Kristiansand kommune. Det skal være lovlig og passe til det utstyret skolen allerede har.</p> <p>Chromebook er et middel som blir brukt mye. Da kommer elevene tett på digitale ressurser og kan bruke de.</p>	<p>Tilgang – noen midler er kjøpt av kommunen.</p> <p>Chromebook</p> <p>Lettere å bruke midlene som finnes</p> <p>Motivasjon</p> <p>Konkurrans</p> <p>Samarbeid</p> <p>Sosiokulturell teori</p>

<p>konkurranseselementet inn og de blir lag og skal samarbeide. De vinner ikke bare alene, men vinner sammen. Det er det gøyeste vi har gjort til nå. Ellers har vi jobbet med Creasa for eksempel med lydfiler og redigering av lyd. De har spilt inn egen fabel med lydeffekter, og det var moro.</p>	<p>konkurrerer de i lag mot hverandre.</p> <p>Konkurranseselementet er noe elevene liker i undervisningen.</p> <p>Creasa brukes til å spille inn lydfiler og redigere lyd. Elevene har spilt inn egen fabel og lagt til lydeffekter. Det var gøy å holde på med.</p>	<p>Elevene på de lavere trinn på ungdomsskoler blir motivert av spill med konkurranse som Quizlet live. Elevene konkurrerer i lag og må samarbeide. Her blir det digitale noe de må samarbeide og snakke om, som passer til Vygotskys sosiokulturelle teori.</p> <p>Creasa er et middel som kan brukes i undervisningen dersom man ønsker å for eksempel spille inn lyd og redigere.</p> <p>Elevene blir motivert av å bruke Creasa og Quizlet live. Quizlet live kan være med på å styrke samholdet i klassen og skape trivsel.</p>	<p>Creasa – lydfiler. Quizlet live – konkurranse.</p> <p>Samhold og trivsel.</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Når bruker du midlene/hvor ofte?</p> <p><u>Informant:</u> Nesten hver time i større eller mindre grad. Vi har 60 minutters økter og de trenger å få noen brekk og brudd og gjøre forskjellige ting. Det kan være alt fra gloseøving som en konkurranse eller som en grammatikkoppgave som en konkurranse, til større ting der de skal fordype seg.</p>	<p>Vi bruker digitale midler omtrent hver time. Vi har 60 minutters økter, og de varierer vi ofte med bruken av digitale midler. Det kan for eksempel være gloseøving eller grammatikkoppgaver som konkurranse. De bruker også digitale midler når de skal fordype seg i oppgaver.</p>	<p>Læreren bruker digitale midler hver dag i varierende grad.</p> <p>Læreren lar ofte elevene bruke digitale midler for å variere lange arbeidsøkter.</p> <p>Konkurranse der de skal jobbe med grammatikkoppgaver eller gloseprøver er noe som gjerne blir gjort digitalt.</p> <p>I fordypningsoppgaver blir også digitale midler mye brukt.</p>	<p>Digitale midler brukes svært ofte</p> <p>Variasjon</p> <p>Konkurranse på skjerm</p> <p>Forskjell på bredde – dybde. Blir brukt i begge tilfeller.</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Det virker som at elevene synes det er gøy?</p>			

<p><u>Informant:</u> De reagerer på umiddelbar respons. De får opp resultatet der og da og intuitivt og umiddelbart og det er tilpasset. Det er en ting de liker og som de er vant til. Så kan man diskutere om det er bra at det alltid skal være sånn, er det sånn livet skal være? Men de liker det, ja.</p>	<p>Elevene reagerer på umiddelbar respons og resultater.</p> <p>Elevene er vant til å bruke digitale midler, og er noe de liker.</p> <p>Man kan diskutere om det er riktig at det alltid skal være slik, at man skal respons med en gang, er det slik livet egentlig er?</p>	<p>Elevene reagerer i stor grad på umiddelbar respons som de får opp på skjermen når de arbeider. Responsen er umiddelbar og tilpasset den enkelte.</p> <p>Elevene synes det er gøy å bruke digitale midler, og det er noe de er vant til.</p> <p>Diskuterbart om det gir en korrekt representasjon av livet – skal man alltid få umiddelbar respons?</p>	<p>Umiddelbar respons</p> <p>Tilpasset</p> <p>Motiverende</p> <p>Vant til</p> <p>Diskuterbart tema – virkelighetsrepresentasjonen?</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Virker det som om elevene blir «avhengige» av den umiddelbare responsen eller det digitale?</p> <p><u>Informant:</u> Ikke av de tingene som vi gjør på skolen. Men det har ikke vært så gaming preget, det er nok litt forskjellig fra det de holder på med på fritida. Jeg vet ikke om vi skal få til det samme nivået på gaming og adrenalinrushet som det gir. Vet ikke om det er det samme som et klasserom skal være, for da har man den avhengighetsskapende biten igjen.</p>	<p>Det vi gjør på skolen blir ikke elevene «avhengige» av.</p> <p>Det har ikke vært preget av gaming, så det er forskjellig fra det de driver med på fritida. Tror ikke skolen skal i like stor grad bruke gaming som gir et adrenalinrush som de gjør hjemme.</p>	<p>Skolen bidrar ikke til avhengighetsskaping når det kommer til digitale midler.</p> <p>Skolen er ikke preget av gaming. Det de gjør hjemme er ulikt det de gjør på skolen.</p> <p>Hjemme får elevene gjerne et adrenalinrush når de gamer, det gjør de ikke på skolen.</p>	<p>Skolens bruk skaper ikke avhengighet</p> <p>Ulikhet – hjemme vs. skole</p> <p>Adrenalinrush fra gaming</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Vet du hvilke spill elevene spiller på fritida?</p> <p><u>Informant:</u> Ja, det snakker vi mye om. De tradisjonelle spillene som Fifa og Fortnite (som jeg tror er over sin storhetsperiode), mange er tilbake på</p>	<p>Ja, det blir det snakket om på skolen.</p> <p>Mange spiller de mer vanlige spillene som for eksempel</p>	<p>Det blir snakket mye om spillene elevene spiller på fritida.</p> <p>De spiller spill som Fifa, Fortnite og Minecraft. Mange av</p>	<p>Samtaleemne</p> <p>Fifa, Fortnite og Minecraft.</p>

<p>Minecraft og såne ting. Mye av det er jo veldig bra ting. Og noen spiller drøyere ting, men det snakker de ikke om til oss lærere.</p>	<p>Fifa, Fortnite og Minecraft. Mange av spillene de spiller er bra. Noen elever spiller også mer voldelige spill, men det snakker de ikke om til lærerne.</p>	<p>spillene de spiller kan være gode.</p> <p>Noen elever spiller mer voldelige spill som ikke egner seg å bli snakket om til lærerne.</p>	<p>Lærer ser på mange av spillene de spiller som gode.</p> <p>Voldelige spill</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Blir det snakket om i undervisningen at de spiller/gamer?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ja- tja. Det er litt tilfeldig hva som kommer opp. Av og til har vi det som tema. Da passer det å snakke om. Ellers så blir det litt mer sånn når en holder på å bli kjent med de gjennom uformell prat.</p>	<p>Det er litt tilfeldig hva som blir snakket om i undervisningen. Når vi jobber med gaming som tema passer det å snakke om det. Ellers blir det snakket om når vi holder på å bli kjent med elevene gjennom uformell prat.</p>	<p>Det er ofte en tilfeldighet at gaming blir snakket om i undervisningen, men noen ganger jobber klassen med det som tema. Da blir det naturlig å snakke om hvilke spill de spiller.</p> <p>Lærerne snakker også om gaming når de lærer seg å kjenne elevene sine.</p>	<p>Tilfeldig samtaleemne</p> <p>Tema i undervisningen</p> <p>Interesse hos elevene</p> <p>Samtaleemne når lærere skal bli kjent med elevene</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Vil du si at mange elever gamer?</i></p> <p><u>Informant:</u> Det er jo fortsatt mer gutter enn jenter – en følelse jeg har, men har ikke statistikk på det nye trinnet. Jeg har følt at de i perioder før har snakket mye mer om det. Som jeg hører når de snakker i lunsjen. Jeg tipper de spiller mye, men har ikke tallmaterialet.</p>	<p>Det virker som om det fortsatt er flere gutter enn jenter som spiller, men jeg har ikke statistikk på det.</p> <p>Jeg føler at de snakker mye mer om det før enn nå, etter det jeg hører de snakker om i lunsjen.</p> <p>Jeg tror elevene spiller mye, men har ikke tallmateriale.</p>	<p>Det er et flertall av gutter som spiller. Læreren mener gutter spiller mer enn jenter, men har ikke statistikk på området.</p> <p>Gaming var et større samtaleemne før enn nå, basert på samtalene elevene har seg imellom i lunsjen og friminuttene.</p> <p>Det virker som elevene spiller mye.</p>	<p>Gutter mer enn jenter</p> <p>Større samtaleemne før</p> <p>Lunsjprat</p> <p>Elevene spiller mye</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Er det noen digitale midler du bevisst ikke bruker i undervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Av og til</p>			<p>Stort fokus på form</p>

<p>kan en føle at de sitter – si at de skal lage en presentasjon – at det er veldig mye fokus på layout og form også lurer en på hva som egentlig er det reelle engelskutbyttet av dette. Så, det er et langt stykke fra gaming men hver gang man tar opp en skjerm forsvinner av og til fokuset fra den 'reine' engelsken som man vil de skal jobbe med. Fokuset forsvinner av og til over i andre ting som ikke gir økt engelskutbytte. Av og til er det deilig å bare holde på med en tekst i boka eller bare snakke. Alt trenger ikke være via en digital duppedings.</p>	<p>Elevene fokuserer av og til mer på layout og form når de lager presentasjon enn selve innholdet eller språket. Da lurer jeg på hva de egentlig sitter igjen med, utbytte, etterpå.</p> <p>Hver gang elevene tar opp en skjerm forsvinner fokuset fra engelsklæring over i andre ting.</p> <p>Av og til er det fint å legge bort skjermen og bare jobbe i bøkene.</p> <p>All læring trenger ikke skje via en skjerm.</p>	<p>For mye fokus på form og layout når de skal lage presentasjon. Diskuterbart hva som er engelskutbyttet når de jobber med presentasjon på skjerm.</p> <p>Elevene blir fort distraherert når de har tilgang på for eksempel Chromebook. Fokuset forsvinner da fra språklæring over i andre nettsider.</p> <p>Det er fint å kunne variere timene med å noen ganger legge skjermen helt bort, og bare jobbe i bøkene.</p> <p>All læring trenger ikke skje via digitale midler, variasjon er viktig.</p>	<p>Uklart hva som er utbyttet</p> <p>Distraksjon</p> <p>Variasjon</p> <p>Læring er mer enn det som foregår på skjerm</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Noen bruker gaming i engelskundervisningen for å lære språk. Ser du fordeler og ulemper i skolesammenheng med gaming?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg har lett etter det perfekte spill å bruke i klassesammenheng. Og egentlig spurt mange elever også – de liker det og spør etter det av og til. Jeg vet det finnes en del i for eksempel matematikk, så jeg vet at det brukes rundt omkring, men jeg har til gode å finne det perfekte spill til engelsktimene – det finnes sikkert der ute.</p>	<p>Jeg leter etter det perfekte spill å bruke i undervisningen. Jeg har spurt elevene siden de liker det og spør etter det selv, men har ikke funnet det perfekte spill enda. Jeg vet at spill brukes mye i matematikk, men mindre i engelskundervisning. Jeg tror nok det perfekte spill finnes der ute, men jeg har</p>	<p>Læreren forteller at han/hun leter etter det «perfekte», eller kanskje pedagogiske, spill som kan brukes i engelskundervisningen.</p> <p>Elevene etterspør å spille av og til, de viser en stor interesse for det.</p> <p>Gaming brukes i andre fag som matematikk.</p>	<p>Leter etter spill</p> <p>Etterspørsel fra elevene</p> <p>Interesse</p> <p>Matematikk</p> <p>Savner et pedagogisk spill som kan være med på å øke språklæring.</p>

	bare ikke funnet det enda.	Læreren savner å kunne ta i bruk et spill som møter kravet om språktilegnelse og læring.	
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Tror du at elevene får mye ut av å game i undervisningen språkmessig?</i></p> <p><u>Informant:</u> De som allerede gamer gjør det masse på fritida og de som ikke gjør det masse på fritida ville kanskje ikke vært så interessert i det, så da kan man diskutere om utbyttet ville vært så stort eller om de som allerede har kompetanse og liker det ville fått mer ut av det. Det er vanskelig å si. Alt som kan trigge de og får de til å ville lære og at ikke læreren trenger å stå og si at de må bla om til neste side, men at det går av seg selv, det ser man har god effekt.</p>	<p>De som gamer mye på fritida og har kompetanse på området ville kanskje få økt utbytte. De som ikke spiller på fritida og ikke er så interessert ville kanskje ikke fått like mye ut av det. Det er vanskelig å si.</p> <p>Alt som trigger elevene og får de til å ville lære er bra.</p> <p>Hvis læreren må stå og hele tiden si akkurat hva de skal gjøre er ikke så bra. Når det går av seg selv ser man har god effekt på elevene.</p>	<p>Tid som elevene bruker på gaming kan ha noe å si om språkutbyttet de hadde fått dersom de skulle spilt i undervisningen. Interesse og kompetanse for spill er viktige faktorer for språklæring mener læreren, selv om det er vanskelig å måle.</p> <p>Det som motiverer elevene og gir de et ønske om å lære har læreren tro på.</p> <p>Dersom arbeidsoppgavene har en fin flyt, vil det gi god effekt på elevene.</p>	<p>Tid Interesse Kompetanse</p> <p>Vanskelig å måle utbyttet</p> <p>Motivasjon Lærelyst</p> <p>Varierende arbeidsoppgaver</p> <p>Timens gang og flyt er viktig</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Kunne du vært villig til å teste ut gaming i undervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Absolutt. Jeg har lett ganske mye etter gode ressurser.</p>		<p>Læreren forteller at han/hun er villig til å teste ut gaming i undervisningen, og er noe læreren ønsker å prøve ut selv.</p> <p>Læreren har lett mye etter ressurser, men har ikke enda funnet det. Mangel på ressurser.</p>	<p>Villig til å teste ut gaming</p> <p>Leter etter ressurser</p> <p>Savner/ mangel på gode ressurser</p>



<p><u>Intervjuer:</u> <i>Vet du om dine kolleger bruker gaming?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg tror ikke det er noen som bruker gaming direkte, men at alle jakter på gode digitale ressurser som fremmer læring, og lekpreget undervisning eller konkurransepreget undervisning som kan trigge elevene.</p>	<p>Jeg tror ikke at noen kolleger bruker gaming. Alle mine kolleger leter etter gode digitale ressurser som fremmer læring.</p> <p>Vi ser etter lekpreget og konkurransepreget aktiviteter som kan trigge elevene.</p>	<p>Ingen av kollegene til lærer 1 bruker gaming, men alle er på jakt etter gode digitale ressurser som fremmer læring.</p> <p>Lærerne på denne skolen søker lekpreget og konkurransepreget aktiviteter og oppgaver som kan motivere elevene.</p>	<p>Leter etter læringsfremmende digitale ressurser</p> <p>Lek og konkurranse motiverer elevene</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Det kommer ny læreplan i 2020 der engelskfaget skal få større ansvar for å inkludere digitale midler i undervisningen. Har du noen tanker om det? Hvordan kan engelsklæreren møte de nye kravene?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg synes det er mye spennende i den nye læreplanen. Digitale hjelpemidler er et så vidt begrep – det favner mye som kildekritikk og oppslagsverk som er langt unna gaming, men jeg tror vi allerede er veldig flinke i engelskfaget til å bruke digitale hjelpemidler. Vi må kanskje bli enda mer bevisst, men jeg kan ikke se den helt store forandringen enda.</p>	<p>Læreplanen rommer mye spennende. Digitale hjelpemidler favner mye, som kildekritikk og oppslagsverk, som er veldig ulikt gaming.</p> <p>Jeg tror vi allerede er flinke til å bruke digitale hjelpemidler i engelskfaget, men vi må kanskje bli enda mer bevisst på hva vi gjør.</p> <p>Jeg ser ikke den store forandringen når det kommer til digitale hjelpemidler enda.</p>	<p>Fagfornyelsen 2020 beskriver hvordan digitale hjelpemidler skal brukes i engelskundervisning n. Kildekritikk og oppslagsverk blir nevnt, men det er veldig ulikt gaming (som ikke blir spesifisert).</p> <p>Læreren mener at engelsklærere er flinke i å bruke digitale hjelpemidler i engelskfaget, men en bevisstgjøring på hvordan man bruker midlene kanskje må til for å møte de nye kravene som læreplanen stiller.</p> <p>Læreren kan likevel ikke se de store</p>	<p>Kildekritikk og oppslagsverk – ulikt gaming</p> <p>God kompetanse blant engelsklærere allerede</p> <p>Bevisstgjøring</p> <p>Ikke store endringer fra Kunnskapsløftet 06/13.</p>

		endringene når det gjelder digitale hjelpemidler i engelskfaget.	
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Er det noen digitale midler du savner å ta i bruk?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ja det måtte vært det optimale spiller som de både synes er gøy, men så også gikk på ordforråd og utvikle ting – uten det voldelige aspektet, og noe som kan brukes på Chromebook. Det har vært begrensninger før at vi ikke har hatt kraftige nok maskiner. Det er vanskelig å finne et passende i forhold til aldersgrense og innhold som passer skolen. Hva slags budskap og verdier en vil formidle.</p>	<p>Ja, et spill som er morsomt, som tar for seg ordforråd og utvikle kunnskap uten det voldelige aspektet som finnes i mange spill.</p> <p>Det må kunne brukes på Chromebook, det har vært vanskelig før fordi skolen ikke har hatt kraftige nok maskiner.</p> <p>Det er vanskelig å finne et spill som passer skolen og skolens budskap og verdier. Aldersgrense og innhold er ofte ikke passende.</p>	<p>Læreren savner å kunne ta i bruk et spill som er med på å utvikle elevenes ordforråd og språkkunnskaper. Mange spill har et voldelig aspekt som ikke passer skolen, og det har derfor vært vanskelig å finne et pedagogisk spill som kan brukes i undervisningen. En forutsetning for å kunne spille er at Chromebook maskinene må tåle/være kraftige nok, fordi dette har vært en begrensning tidligere ved skolen.</p> <p>Å finne et spill som passer i skolen kan være vanskelig, fordi spillet bør passe til skolens verdier og budskap. Innhold som er passende samt aldersgrense gjør det vanskelig å finne et egnet spill.</p>	<p>Utvikling av ordforråd ønskelig</p> <p>Voldelige spill Pedagogiske spill</p> <p>Må være passende i skolen</p> <p>Chromebook må kunne brukes</p> <p>Utstyr hindring før</p> <p>Innhold og aldersgrense</p> <p>Vanskelig å finne egnet spill</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Kan du beskrive din optimale engelsktid?</i></p> <p><u>Informant:</u> En time der læreren er litt overflødig og la elevene være aktive selv. Der de får snakket, tenkt og brukt språket mye, både med å lese, skrive og snakke. Og der de får strukket seg litt der de</p>	<p>Jeg vil være litt overflødig og la elevene være aktive selv. Jeg ønsker at elevene skal snakke, tenke selv og bruke språket i størst mulig grad. Jeg vil også at</p>	<p>Læreren ønsker mye elevaktivitet og ha en mer passiv rolle selv.</p> <p>Læreren ønsker at elevene øver på ferdighetene skrive, muntlig språk og selvstendig tenkning.</p>	<p>Elevaktivitet Passiv lærerrolle</p> <p>Grunnleggende ferdigheter skrive og muntlig språk Selvstendig tenkning og refleksjon</p>

<p>må være kreative, jeg heier på kreativitet. Jeg driver ikke så mye med rein grammatikkundervisning og er mer fan av at de skal bruke det og skjønne selv «oi nå ble det feil, hvorfor ble det feil?», litt nysgjerrighet da.</p>	<p>elevene skal være kreative.</p> <p>Målet er at elevene skal være nysgjerrige og selv oppdage egne feil, og ønske å rette opp i feilene.</p>	<p>Kreativitet er en egenskap læreren ønsker å få fram hos elevene.</p> <p>Målet er at elevene er nysgjerrige og har lærelyst. Elevene bør oppdage egne feil og klare å rette opp i feilene selv.</p>	<p>Kreativitet</p> <p>Nysgjerrighet</p> <p>Lærelyst</p> <p>Rette opp egne feil</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Har du noen konkrete eksempler på oppgaver som du som lærer synes er gøy å gjennomføre med elevene?</p> <p><u>Informant:</u> Ja, jeg synes det er gøy når de skal sette seg selv i noen andres sted, sette seg inn i hvordan det må være, det gjelder i alle fagene mine. De ser for seg at de reiser til et tenkt sted for eksempel, dramatisering av eventyr, når de må gå i rolle og gå litt utenfor seg selv og se verden fra noen andres øyne. Det tror jeg de lærer mye av, kanskje særlig i engelskfaget, de må kunne bruke det omkring i verden.</p>	<p>Oppgaver der elevene må sette seg selv i noen andres sted er morsomt å holde på med. Gjerne oppgaver der de ser for seg at de er på reise til et tenkt sted. Dramatisering av eventyr er også gøy.</p> <p>Jeg liker nå elevene må gå i rolle og litt utenfor seg selv og se verden fra noen andres øyne. Dette tror jeg også at elevene lærer mye av, spesielt i engelskfaget. Det er en fin øvelse for språkbruk, og engelsk må de kunne bruke rundt omkring i verden.</p>	<p>Læreren liker å gjennomføre oppgaver der elevene må gå i rolle. Eksempler på dette er dramatisering av eventyr, tenke at de er på reise, og øvelser der de blir nødt til å se verden i noen andres sted.</p> <p>Læreren tror dette gir stort læringsutbytte i engelskfaget. Å dramatisere eller være i en annen rolle er en fin øvelse for språkbruk. Denne typen språk er det også viktig at elevene behersker, for ofte på ferier eller reiser havner de i situasjoner hvor slik språk kan være nyttig.</p>	<p>Dramatisering</p> <p>Rollespill</p> <p>Økt læringsutbytte</p> <p>Relevant språk/erfaring</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Merker du forskjell på hva en 10.klasse liker kontra en 8.klasse?</p> <p><u>Informant:</u> Absolutt. Selv om 10. trenger at det er lek- og konkurransepreget så vil de ha et annet refleksjonsnivå og en</p>	<p>Ja, det er forskjell på 8. og 10. klasse. Begge trenger en lek- og konkurransepreget undervisning, men i</p>	<p>Det er stor merkbar forskjell på hva de ulike trinnene på ungdomsskolen liker å jobbe med. På 8.trinn er elevgruppen</p>	<p>Forskjell på 8. og 10. Modenhet</p> <p>Tilpasset undervisning</p>

<p>annen utholdenhet, de vil gjerne gå dypt i en oppgave. Mens på 8. må en virkelig tilpasse – det er en blanding av barn og ungdom. Man trenger variasjon og lek. Vi bruker masse spill, ikke nødvendigvis digitale spill, som for eksempel Alias. Man kan diskutere om det må være via en skjerm som de bruker hele døgnet ellers, og mye på skolen også. Jeg tror det er sunt med variasjon og se hverandre i øynene også.</p>	<p>10. vil de gjerne reflektere mer og jobbe mer i dybden med oppgaver. De har en annen utholdenhet enn hva elever i 8. klasse har. I 8. må vi tilpasse mye mer, siden det er en blanding av barn og ungdom. Vi bruker mye spill, ikke digitale, som Alias i undervisningen. Jeg tror det er sunt med variasjon og se hverandre, og ikke alltid se inn i en skjerm som de gjør mye ellers både hjemme og på skolen.</p>	<p>ulik i form av modenhet og lærere må derfor tilpasse undervisningen mye. På 10.trinn har elevene en annen utholdenhet og foretrekker å jobbe mer i dybden med oppgaver. Selv om begge trinn er ulike, er det uansett viktig å ha et visst lek- og konkurransepreg over undervisningen.  Brettspill som Alias er godt å bruke i undervisningen.  Variasjon er nøkkelen- det er viktig å samhandle og være sosiale og ikke alltid jobbe via en skjerm.</p>	<p>Utholdenhet Dybdelæring Lek- og konkurransepreg  Alias brettspill  Variasjon Være sosiale</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du noen tips til hvordan andre lærere kan ta i bruk digitale hjelpemidler i sin egen undervisning?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg tror ikke nødvendigvis at tipsene kommer fra meg. Vi har noen nyutdanna som har bra ideer med seg til å lage egne nettsider. Det finnes et tonn av ressurser der ute. Jeg synes vi har et bra samarbeid med å lære av hverandre og tipse hverandre om ideer. Men jeg mener at det ikke må være et digitale hjelpemiddel for å være et digitalt hjelpemiddel, det må være fordi det er nyttig og til det beste for elevene – da kan jeg heie på det som bare det.</p>	<p>Mange kolleger bidrar med nyttige tips og vi samarbeider godt. Noen kolleger har kommet med ideer som handler om å lage egne nettsider, det er et eksempel.  Det er viktig at vi ikke bruker et digitalt hjelpemiddel kun fordi det er et digitale hjelpemiddel – det må være nyttig og til det beste for elevene.</p>	<p>Kollegasamarbeid ses på som viktig. Erfarings- og ideutveksling er noe læreren setter pris på.  Et eksempel er en kollega som har tipset om at det går an å lage egne nettsider.  Digitale hjelpemidler må brukes bevisst og kritisk. Det må passe til undervisningen og være et middel som kan bidra til læringsutbyttet.</p>	<p>Kollegasamarbeid Erfaringsutveksling Ideutveksling  Nettside eksempel  Kritisk bruk av digitale midler Økt læringsutbytte</p>

<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du noen kommentarer eller noe du vil oppklare?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg synes det er et spennende tema. Men de sitter på skjerm resten av døgnet. Selv om det er en helt naturlig del av skolehverdagen også, vil jeg si at vi av og til gjør de en tjeneste med å la være å bruke det, også må vi bruke det bevisst når vi bruker det også må det være kvalitet på det når en bruker det. Så det ikke blir digitalt for å være digitalt.</p>	<p>Det er et spennende tema. Elevene sitter på skjerm store tider av døgnet. Selv om digitale hjelpemidler er den del av skolehverdagen, mener jeg at vi av og til gjør elevene en tjeneste ved å la være å bruke det. Vi må være bevisste på hvordan og når vi bruker det, slik at det bli kvalitet over undervisningen. Det er viktig at det ikke blir digitalt kun for å være digitalt.</p>	<p>Læreren synes temaet «gaming og digitale hjelpemidler i engelskundervisning» er spennende og relevant. Læreren mener at elevene store tider av døgnet sitter foran en skjerm, og at det fort kan bli for mye dersom de skal bruke en skjerm mye på skolen også. Videre forteller læreren at noen ganger er det best å la være å bruke digitale midler i undervisningen, og variere undervisningen på andre måter. Det er viktig at lærere er bevisste på hvordan og når de digitale midlene blir brukt for at undervisningen skal være av god kvalitet. Digitale midler kan være et hjelpemiddel – men da må det være et hjelpemiddel, og ikke kun brukes fordi det nettopp er digitalt.</p>	<p>Relevant diskusjon</p> <p>Barn og unge økt tid foran skjerm</p> <p>Variasjon</p> <p>Bruke andre midler istedenfor</p> <p>Bevissthet</p> <p>Kvalitet</p> <p>Hjelpemiddel</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Vi ser jo en forandring, nå skal mer være digitalt enn noen gang før.</i></p> <p><u>Informant:</u> Alt de leverer av tekster leverer de digitalt, det finnes ikke noen arbeidsbok lenger der de skriver for hånd. Den digitale hverdagen er her for fullt, men at oppgavene likevel kan varieres litt da.</p>	<p>Alle tekster elevene skriver må leveres digitalt, fordi det ikke lenger finnes arbeidsbok de kan skrive for hånd i. Den digitale hverdagen er her for fullt, men oppgavene og</p>	<p>Læreren forteller at alle skriftlige tekster som elevene produseres leveres digitalt til læreren. De har ikke arbeidsbok der de får øvd på håndskrift lengre. Den digitale hverdagen er her for fullt. Selv om man</p>	<p>Innlevering digitalt</p> <p>Ikke lengre arbeidsbok</p> <p>Håndskrift</p> <p>Digital hverdag</p> <p>Variasjon</p>

	aktivitetene bør varieres.	lever i en «digital hverdag» bør likevel oppgaver, aktiviteter og metoder varieres for å få til best mulig undervisning og læring.	Best mulig undervisning
<p><u>Intervjuer:</u> Når de leverer tekster digitalt, er det nyttig for deg som lærer?</p> <p><u>Informant:</u> Jeg har den aller første oppgaven at de skriver brev til meg – det er hyggelig å få et håndskrevet brev, og det blir veldig mye tydeligere når de skriver for hånd hvilke utfordringer de har. Men så er jo ikke målet å finne utfordringene, men målet er å utjevne det og gi dem hjelpen de trenger. Det er langt unna gaming da, men når de skriver digitalt får de opp forslag til riktig ord også velger de – selve læringseffekten kan en diskutere.</p>	Den første oppgaven som gis til elevene er at de skal skrive et brev til læreren. Det er hyggelig å få et håndskrevet brev. Det blir også mye tydeligere å se hvilke utfordringer de har når de skriver for hånd. Målet er ikke å finne utfordringene, men å vite hvilken hjelp man kan gi dem. Når de skriver på data for de gjerne opp forslag til ord og rettskriving, og da klikker de bare på det de ønsker. Jeg er usikker på hvilken læringseffekt det gir.	<p>Læreren gir som første oppgave i starten av skoleåret at elevene skal skrive et håndskrevet brev til læreren. Dette er noe læreren synes er hyggelig, og det hjelper også læreren å se hvilke utfordringer den enkelte elev har, og det blir enklere for læreren å vite hvordan han/hun på best mulig måte kan tilpasse og hjelpe eleven.</p> <p>Når elevene produserer tekst på data er kanskje ikke læringseffekten like stor, fordi programmer som for eksempel Word retter feil automatisk, eller kommer med forslag til ord.</p>	<p>Håndskrevet brev</p> <p>Tilpasset hjelp</p> <p>Tydeligere å se utfordringer</p> <p>Redusert læringseffekt på data</p> <p>Ordforslag og retting</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Er det noen forskjell fra Chromebook og 'vanlig PC', er det ene bedre enn det andre?</p> <p><u>Informant:</u> Det har være genialt, den er jo som en iPad (Chromebook) med touch skjerm. De liker alt som er lettvent. Den er kjapp å lukke opp og ned. Med PCer må man beregne mer tid, nå kan det være et element av</p>	Chromebook har vært genialt å bruke i undervisningen, fordi den nesten fungerer som en iPad eller nettbrett og har touchskjerm. Elevene liker alt som er lettvent. Det går kjapt å lukke	Læreren synes det er genialt å bruke et digitalt hjelpemiddel som Chromebook i undervisningen. Fordeler med dette hjelpemiddelet er at det er lettvent å bruke, har touchskjerm og nesten er som en iPad.	<p>Chromebook</p> <p>Lettvent</p> <p>Effektiviserer Overganger + undervisning</p> <p>Touchskjerm</p> <p>Positive egenskaper</p>

<p>hva som helst, for eksempel en 5 minutters bit også legge den vekk. Det er veldig lettvent.</p>	<p>opp og ned skjermen. Med vanlige PCer tar det mye lengre tid, for eksempel å starte opp, koble til strøm osv. Nå kan man bruke Chromebook i for eksempel 5 minutter også legge den kjapt vekk igjen. Det er veldig lettvent.</p>	<p>Elevene liker også at Chromebook er lettvent å bruke i undervisningen. Læreren ser på Chromebook som et bedre alternativ enn en vanlig PC, fordi PCer bruker lengre tid på å starte opp og er mer tungvent å bruke.  Chromebook effektiviserer overganger i undervisningen. Et eksempel læreren trekker fram er at man for eksempel kan bruke Chromebook i 5 minutter og legge den kjapt vekk igjen. Effektivt og lettvent.</p>	<p>PC tungvent</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Blir elevene ofte distraheret når de arbeider på Chromebook?</i></p> <p><u>Informant:</u> Vi må være obs hele tiden som lærer med «skjermene ned», og mange fristelser der inne.</p>		<p>Læreren forteller at lærere må følge med på hva elevene driver med når de arbeider på Chromebook. Fraser som «skjermene ned» er noe som ofte blir brukt dersom mange lar seg friste til å bruke andre nettsider enn det de skal.</p>	<p>Lærer årvåken  Distraksjoner Fristelser</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du tips til hvordan å ikke bli fristet av for eksempel andre nettsider eller lignende?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg har tenkt på det litt motsatt, jeg har ikke lyst til å «ta de», jeg har mer lyst til å gi det til de som en premie. Hvis de har jobbet bra lenge kan de spille noen enkle greie spill. Litt</p>	<p>Jeg har ikke lyst til å straffe elevene, men heller gi de lov til å spille spill som premie hvis de har hatt en god arbeidsøkt. Det gjør ikke noe hvis de sporer av litt</p>	<p>Læreren forteller at han/hun ikke ønsker å straffe elevene hvis han/hun oppdager at de er inne på andre nettsider, men heller gi de lov til å bruke disse nettsidene eller spille spill dersom de</p>	<p>Ikke straff, men premie  Distraksjoner  God arbeidsøkt gir pekepinn</p>

<p>innimellom gjør ingenting. Vil ikke at alt skal være kjeft.</p>	<p>innimellom så lenge de får gjort det de skal. Elevene kan av og til få mye kjeft, og det ønsker jeg ikke.</p>	<p>har hatt en god arbeidsøkt. Det gjør ikke noe dersom elevene mister fokuset litt innimellom så lenge de fullfører det de har fått beskjed om. Elevene kan i løpet av en dag få en del kjeft, og dette ønsker ikke denne læreren til å bidra med. Det kan fort bli for mye negative konsekvenser.</p>	<p>Negative konsekvenser i form av kjeft vs. positive konsekvenser</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Til slutt: har du noen siste tanker eller kommentarer?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg husker fra mange år siden at jeg lagte et spill i samfunnsfag om den industrielle revolusjonen. Det var et nivåbasert brettspill. Jeg lanserte elementer og mennesker samt problemer underveis. Jeg tapetserte pc'ene til elevene med stjerner etter hvert som de kom lengre eller nådde et høyere nivå. Vittig å se hva det gjorde med elevene. Det elementet av et spill trigger noe hos elevene. De vil komme videre til neste nivå. Noe så enkelt som å klippe ut oppgaver og legge de i konvolutter og la de hente det, alt som er noe annet enn det vanlige. Konkurranspreget og lekpreget er viktig for at de skal oppleve skolehverdagen som gøy.</p>	<p>For flere år siden lagte jeg et nivåbasert brettspill i samfunnsfag som handlet om det industrielle revolusjonen. Underveis lanserte jeg elementer, mennesker og eventuelle problemer/oppgaver som elevene måtte løse. Etter hvert når elevene kom lengre klistret jeg stjerner på Pc'ene deres. Det var morsomt å se hvordan elevene reagerte på det. Alle ville komme videre til neste nivå og var veldig motiverte.</p> <p>Det og også klippe ut oppgaver og legge de i konvolutter er noe elevene liker. De liker det meste som er noe annet en det de er vant til å gjøre. Konkurranspreget og lekpreget er</p>	<p>Læreren lagte et nivåbasert brettspill i samfunnsfag som handlet om det industrielle revolusjonen. Etter hvert som elevene kom videre fikk de stjerner som belønning. Det var gøy for læreren å se hvor motiverte og engasjerte elevene ble.</p> <p>Variasjon er viktig for at elevene skal synes at undervisningen er spennende eller morsom. Et eksempel er å klippe ut oppgaver og legge de i konvolutter og la elevene hente de.</p> <p>Konkurranspreget og lekpreget i undervisningen er viktig for elevenes motivasjon og trivsel i skolen.</p>	<p>Nivåbasert brettspill</p> <p>Belønning i form av klistermerker</p> <p>Motivasjon og engasjement</p> <p>Variasjon</p> <p>Givende skolehverdag</p> <p>Trivsel</p>



	viktig for at elevene skal oppleve skolehverdagen som gøy.		
--	--	--	--

**Kommentar:** Det som går mye igjen er at læreren vektlegger variasjon som nøkkelen til god undervisning. Denne variasjonen kan være bruk av digitale hjelpemidler eller andre oppgaver som å spille brettspill, løse oppgaver for hånd og lignende. Læreren stiller seg positiv til å teste ut gaming som metode i engelskfaget, men er usikker på om elevene har faglig utbytte av det i skolen. Elevene bruker, mener læreren, for mye tid på skjerm ellers, så kanskje å la være å bruke digitale midler gjør at elevene kan være mer sosiale med hverandre.

Læreren forteller også at han/hun har lett etter det perfekte spillet og enda ikke har gitt opp. Det er mange ressurser som vi ikke har forsket nok på som kan være et godt middel i undervisningen.

Læreren har ikke brukt gaming selv, men digitale hjelpemidler som Chromebook i undervisningen.

## LÆRER 2 – TRANSSKRIBERING

Rådata	Analyse 1 (informantens språk)	Analyse 2 (fagspråk)	Analyse 3 (tema og kategorier)
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hva er dine tanker rundt bruken av teknologi og digitale hjelpemidler i engelskundervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Det kan være variasjon, og elevene liker det. Så fremst de ikke går seg bort i, at det kun går på det digitale at de mister innholdet da. Jeg er ikke imot det. Men å bare gjøre det, da vet jeg ikke helt. Det må være en salig blanding. Tenker jeg.</p>	<p>Bruken av teknologi og digitale hjelpemidler bidrar til variasjon, og er noe elevene liker. Faren er at elevene blir distraherede og går glipp av innholdet. Jeg er ikke imot det. Man kan ikke bare bruke digitale hjelpemidler, undervisningen må være en blanding av forskjellige aktiviteter.</p>	<p>Det å bruke digitale hjelpemidler og teknologi i undervisningen bidrar til en variert undervisning. Elevene responderer bra på å bruke digitale hjelpemidler, så lenge de ikke lar seg friste eller blir distraheret av det. Dersom elevene blir distraherede mister man innholdet i det man jobber med, og det er uheldig. Det er viktig å variere undervisningen og ikke kun bruke digitale hjelpemidler. Undervisningen må være en blanding av forskjellige aktiviteter og oppgaver.</p>	<p>Variert undervisning</p> <p>Elevene liker det</p> <p>Distraksjoner og fristelser</p> <p>Tydlig innhold</p> <p>Blanding av forskjellige aktiviteter og oppgaver</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hvilke digitale hjelpemidler bruker du i egen engelskundervisning? Kan du begrunne valget?</i></p> <p><u>Informant:</u> Elevene har Chromebook, så de bruker den hele tiden stort sett. Bortsett fra bøker så bruker de bøker på nett. Materiell som er lagt rundt undervisningsopplegget . I tillegg til en hel del spill (spillsider) og undervisningssider og oppgaver man finner på</p>	<p>Elevene bruker Chromebook nesten hele tiden. I tillegg til bøker så bruker elevene bøker på nett, og materiell som er laget rundt undervisningsopplegget . Elevene bruker også spillsider og undervisningssider på nett. Oppgavene de</p>	<p>Elevene bruker Chromebook i store deler av undervisningen. Den bruker de til å lese tekster på nett, gjøre oppgaver som er laget til undervisningsopplegget eller spiller på spillsider. Oppgavene som elevene gjør</p>	<p>Chromebook</p> <p>Lese, gjøre oppgaver</p> <p>Spille spill (spillsider)</p> <p>Oppgaver inspirert fra eksisterende på nett</p>

<p>nett som de enten gjør online eller at man finner oppgaver som man stjeler innholdet fra.</p>	<p>skal gjøre kan de gjøre på egen Chromebook. Enten finner jeg oppgaver på nett som passer, eller stjeler noe innhold fra oppgaver jeg finner på nett.</p>	<p>finner de enten på nett, eller så har læreren laget oppgaver som er inspirerte av andre eksisterende oppgaver på nett.</p>	
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Noen spesielle spillsider du pleier å bruke?</i></p> <p><u>Informant:</u> Nei, det er litt forskjellig etter hvilket trinn og klasse man har. Har noen faste som vi bruker. De ligger klar hele tiden hvis de har ekstra tid. «Learning English for kids», den er fin. I 7. er det kanskje litt for barnslig for dem, men ja. Det er litt av hvert da.</p>	<p>Hvilke spillsider vi bruker kommer an på hvilket trinn og klasse jeg er i. Vi har noen faste som vi pleier å bruke, og de ligger klar hele tiden hvis elevene får ekstra tid. Et eksempel er «Learning English for kids». Den er kanskje litt for barnslig for elevene i 7. trinn, og passer kanskje bedre til de på litt lavere trinn. Det er litt forskjellig vi bruker.</p>	<p>Læreren bruker spillsider i undervisningen, men hvilke sider han bruker kommer an på hvilket trinn og klasse han underviser i. Læreren forteller at de har noen faste som de bruker, og de brukes gjerne dersom elevene har ekstra tid etter de har gjort oppgaver. Et eksempel som trekkes fram er siden «Learning English for kids», men advarer at denne siden kanskje ikke passer i en 7. klasse, men passer kanskje bedre i for eksempel en 5. klasse.</p>	<p>Spillsider</p> <p>Spill avhengig av årstrinn</p> <p>Brukes hvis de har ekstra tid</p> <p>Eksempel «Learning English for kids», egner seg ikke i 7. klasse</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Når bruker du digitale hjelpemidler i undervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ja det kan enten være hvis man skal gå gjennom nytt stoff, at jeg vil vise de kart eller noe interaktivt, eller film og musikk. Ellers så kan det være når de jobber med oppgaver for at de skal kunne gjøre ting på Chromebooken, at de skal slippe å gjøre det analogt i en bok.</p>	<p>Jeg bruker digitale hjelpemidler ved gjennomgang av nytt stoff, gjerne hvis jeg vil vise noe interaktivt, kart, film eller musikk. Ellers bruker vi det når elevene skal gjøre oppgaver på Chromebooken, slik at de slipper å bruke skrivebok.</p>	<p>Læreren bruker digitale hjelpemidler ved gjennomgang av nytt fagstoff. Dersom læreren ønsker å vise kart, noe interaktivt, film eller musikk, passer det å bruke digitale hjelpemidler. Ellers brukes digitale midler når elevene skal gjennomføre oppgaver på Chromebook, slik at de skal slippe å bruke skrivebok og blyant.</p>	<p>Brukes ved gjennomgang av nytt fagstoff</p> <p>Bra egnet til kart, interaktive oppgaver, musikk og film</p> <p>Oppgaver på Chromebook</p> <p>Slipper å bruke skrivebok og blyant</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Synes du som lærer det er greiere at de har</i></p>			

<p><i>Chromebook eller savner du bruk av kladdebok?</i></p> <p><u>Informant:</u> Nei jeg synes Chromebooken er grei å bruke. Må si det. Ser at det er ryddig i hodene til elevene, at det er lettere for dem. Så jeg synes det er veldig greit.</p>	<p>Jeg synes at Chromebook er greit å bruke. Det gjør det ryddigere for elevene, og det er lettere for dem. Jeg synes det er veldig greit.</p>	<p>Læreren forteller at han synes det er fint å la elevene bruke Chromebook i undervisningen. Ved å bruke Chromebook blir det ryddigere for elevene, oppgaver og fag blir mer organiserte enn dersom de kun skulle brukt bøker og skrivebøker. Chromebook gjør det lettere for elevene.</p>	<p>Effektivt med Chromebook</p> <p>Ryddig og organisert</p> <p>Lettere for elevene</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Er det noen digitale hjelpemidler du styrer unna? I så fall, hvorfor?</i></p> <p><u>Informant:</u> Alt kan brukes, vi filmer ikke altfor mye. Elevene kan gjøre det innimellom når de har prosjekt, men da må det være deres valg. Å gjøre for mye av det har en tendens til å ta litt av. Men det er gøy da, så de må få sjansen. I alle fall litt.</p>	<p>Alt kan brukes, men vi passer på å ikke filme for mye. Elevene kan få lov til å gjøre det innimellom når de jobber med et prosjekt, men da må de velge det selv. Å gjøre det for mye kan ha en tendens til å ta litt av. Det er gøy da, så de må få muligheten til å gjøre det. Av og til.</p>	<p>Alle digitale hjelpemidler kan brukes, men vi passer på å ikke filme for mye. Elevene kan få mulighet til å gjøre det noen ganger de jobber med et prosjekt. Det er da viktig at det er noe de ønsker selv. Dersom man filmer for ofte, kan det bety at det «tar litt av». Det er gøy å filme, og elevene må få mulighet til å gjøre det av og til.</p>	<p>Alt kan brukes</p> <p>Filme – men ikke for mye</p> <p>Film passer til prosjekt</p> <p>Ønske det selv, elevmedbestemmelse</p> <p>Gøy</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du noen tanker om bruk av gaming i engelskundervisningen som middel for å lære språk?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ser jo at de som spiller mye faktisk lærer litt av det. Og kanskje de elevene som du ikke trodde det om. Så at det kan være positivt det tror jeg nok, men du må ha kontroll på bruken og</p>	<p>Som lærer ser jeg at de som spiller mye faktisk lærer litt av det. Det er kanskje de elevene man ikke hadde trodd det om. Jeg tror det kan være positivt, men man må ha kontroll på bruken.</p>	<p>Læreren erfarer at elever som spiller mye faktisk lærer litt språk av det. Dette gjelder elever som man kanskje ikke hadde trodd det om. Læreren tror at gaming i engelskundervisningen</p>	<p>Elever som spiller mye, lærer litt språk</p> <p>Gaming positivt, men må ha kontroll</p>

		kan være positivt, men understreker at man må ha kontroll på bruken av spillingen.	
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Gamer elevene dine mye?</i></p> <p><u>Informant:</u> Noen gjør jo det, det vet jeg. Men det blir ikke mye gaming på skolen. Har gitt de lov bare for å se hva de gjør, type sånn Clash of Clans og slik bare for å se hva de faktisk driver med. Ikke veldig mye i skolereggi. Men en del av dem gjør det mye hjemme det er helt klart. Og noen ingenting. Har hele spekteret da.</p>	<p>Jeg vet at noen gjør det, men det blir lite gaming på skolen. Jeg har gitt dem lov til å game på skolen bare for å observere hva de gjør og se hva de faktisk driver med. Da spiller de «Clash of Clans» og lignende. Det blir lite gaming i skolereggi, men en del elever gamer hjemme. Noen gamer mye, og noen ingenting, slik at man har hele spekteret.</p>	<p>Læreren vet at noen elever spiller mye, men det blir lite gaming på skolen. Læreren forteller at han har gitt elevene lov til å spille i undervisningen for å observere dem og se hva de faktisk gjør. Det blir lite gaming i skolereggi, men en del elever gamer på fritiden. Noen gamer mye, og noen ingenting. Man har hele spekteret.</p>	<p>Noen elever spiller mye, noen ingenting</p> <p>Har observert elever som spiller i undervisningen</p> <p>Lite gaming i skolereggi</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Merker du det på språket at de er opptatt av gaming eller spiller mye?</i></p> <p><u>Informant:</u> Tja. Kanskje på yngre elever, mer på en typisk 5.klassing som gamer mye enn en 7.klassing som drar med seg litt av ordbruken. På godt og vidt. Det kommer an på hva de spiller. Det går mye i «Fortnite» og «Minecraft». En 5.klassing spiller kanskje mer «Minecraft» enn en 7.klassing, men det går i mye av de samme spillene. De spiller også mye «Clash of Clans». Det er det som er mest populært hos de elevene jeg underviser nå.</p>	<p>Jeg merker det kanskje mest på yngre elever, mer på en 5.klassing som gamer mye enn en 7.klassing. De drar med seg litt av ordbruken. Det kommer veldig an på hva de spiller. Det går mye i «Fortnite» og «Minecraft». En 5.klassing spiller kanskje mer «Minecraft» enn en 7.klassing, men det går i mye av de samme spillene. De spiller også mye «Clash of Clans». Det er det som er mest populært hos de elevene jeg underviser nå.</p>	<p>Læreren merker kanskje språkferdigheter som følge av gaming mest på 5. trinn. De drar nytte av ordbruken som de lærer fra spill, men det kommer mye an på hvilke spill de spiller. Elevene spiller mye «Fortnite», «Minecraft» og «Clash of Clans». Det er disse spillene som er mest populære blant de elevene jeg underviser nå.</p>	<p>Merkbart på 5. trinn hos elevene som spiller mye (språkferdigheter)</p> <p>«Fortnite», «Minecraft» «Clash of Clans»</p> <p>Mest populære spill hos sine elever</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Snakker de om at de spiller/gamer?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ja hvis du har flere. Flere i</p>	<p>Hvis du har flere elever som spiller snakker de</p>	<p>Dersom man har flere elever som spiller</p>	<p>Elever spiller sammen</p>

<p>klassen spiller det samme og da spiller de mot andre. Og da legger de taktikk på vei ut til friminuttet. Ikke nødvendigvis så mye på engelsk, men hvis de spiller online sammen med andre fra andre steder er de nødt til å ta det på engelsk, og da tenker jeg det er en grei ting.</p>	<p>om gaming sammen. Flere i klassen spiller det samme og gjerne mot andre, og da legger de taktikk sammen på vei ut til friminuttet. Dette er nødvendigvis ikke på engelsk, men dersom de spiller online sammen med andre fra andre land er de nødt til å prate engelsk, og det tenker jeg er en positiv ting.</p>	<p>snakker de gjerne om gaming sammen. Flere i klassen spiller samme spill og gjerne mot andre. Da legger de taktikk sammen på vei ut til friminuttet. Dette foregår nødvendigvis ikke på engelsk, men dersom de spiller sammen med andre fra andre land er de nødt til å snakke på engelsk. Dette tenker jeg kan være positivt.</p>	<p>Legger taktikk</p> <p>Online gaming – elevene er nødt til å snakke engelsk – kan være positivt</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Snakker du med elevene om gaming i timene?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ikke så mye i timene. Pleier å snakke litt med dem om det fr å ha noe annet å snakke om enn fag. De setter pris på at man er interessert. Eventuelt late som om man er interessert, alt etter hva de spiller.</p>	<p>Jeg snakker ikke så mye om gaming i timene. Jeg pleier å snakke litt med dem om det for å snakke om noe annet enn fag. Elevene setter pris på at man er interessert. Eventuelt kan man late som om man er interessert, alt etter hva de spiller.</p>	<p>Læreren pleier ikke å ta opp gaming eller spilling i undervisningen, men pleier heller å snakke med dem om det for å snakke om noe annet enn fag. Elevene setter pris på at læreren er interessert i hva de driver med. Dersom man ikke er interessert, kan man late som om man er det.</p>	<p>Ikke tema i undervisning</p> <p>Gaming samtaleemne for å bli kjent eller vise interesse</p> <p>Relasjonsbygging</p> <p>Elevene setter pris på at læreren viser interesse</p> <p>Evt. Late som om man er interessert</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hvilke fordeler og ulemper mener du gaming har i skolesammenheng?</i></p> <p><u>Informant:</u> Fordelen er at man kan gjøre noe som de kanskje er interessert i de som du ikke når så lett inn til. Kanskje de som ikke er faglig sterke, så det kan være en fordel. Ulempen er at det er mye man skal gjennom, man har jo bare en viss tid. Det er ikke alle som har like mye kontroll på spillene, men da får man en fordel og, men da får</p>	<p>Fordelen med gaming i undervisning er at man kan gjøre noe som elevene interesserer seg for, og det er en måte å engasjere elever man ikke når så lett inn til. Dette er gjerne elever som ikke er faglig sterke, så det kan være en fordel.</p> <p>Ulempen er at det er mye faglig man skal gjennomgå, og man har bare en viss tid. Det er</p>	<p>Læreren påpeker at en fordel med gaming i undervisningen er at man kan gjøre noe som elevene interesserer seg for. Det er en fin måte å engasjere elever man ikke når så lett inn til. Dette er gjerne elever som ikke er faglig sterke, så det kan være en fordel.</p> <p>Ulempen er at det er mye faglig stoff elevene skal gjennom,</p>	<p>Fordel – elevenes interesse</p> <p>Engasjerer gjerne de som ikke er faglig sterke</p> <p>Ulempe er at det tar tid, og det er lite tid i engelskfaget</p> <p>Ikke alle elever har kontroll på spillet (positivt og negativt)</p>

<p>man de som har peiling hjelpe de som ikke har peiling. Kanskje det blir en annen setting. Kommer an på hvordan man ser på det. Det som er positivt kan også være negativt.</p>	<p>ikke alle elever som har like mye kontroll på spillene, men dette kan også være en fordel fordi det gir elevene som mestrer dette mulighet til å hjelpe de som ikke mestrer det. Det som er positivt kan også være negativt.</p>	<p>og man har kun en viss tid til å gjennomgå stoffet på. Det er også ikke alle elever som har like mye kontroll på spillene, men læreren påpeker at det også kan være en fordel. Det kan være en fordel fordi det gir elevene som mestrer spillet mulighet til å hjelpe de som ikke mestrer det. Det som er positivt kan også være negativt.</p>	<p>Elever kan hjelpe hverandre</p> <p>Mestring</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Kunne du vært villig til å bruke det i egen undervisning?</i></p> <p><u>Informant:</u> Man har en tendens til å bli bunden av læreverk, og det er litt kjedelig og da. Og noen læreverk legger litt opp til det da, sånn gaming. Jeg vet ikke. Vanskelig spørsmål. Jeg er ikke imot det, men vet ikke. Det er mye arbeid å sette seg inn i ting, men synes det er litt gøy å spille, men det er mer bil spill.</p>	<p>Lærere har ofte en tendens til å bli bunden av læreverk, og det kan være kjedelig. Noen læreverk legger litt opp til spilling. Jeg er usikker, det er et vanskelig spørsmål. Jeg er ikke imot det. Det er mye arbeid å sette seg inn i, men jeg synes det kan være litt gøy å spille selv, men det går gjerne i bilspill.</p>	<p>Læreren forteller at lærere ofte har en tendens til å bli bunden av læreverk. Noen læreverk legger opp til litt spilling. Læreren er usikker på om han ville brukt gaming i egen undervisning, og sier det er et vanskelig spørsmål. Det er mye å sette seg inn i, men legger til at det kan være litt gøy å spille.</p>	<p>Bunden av læreverk – tendens blant lærere</p> <p>Noen læreverk legger opp til spilling</p> <p>Usikker selv, vanskelig spørsmål</p> <p>Mye å sette seg inn i</p> <p>Spilling gøy</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Det kommer ny læreplan i 2020. Hvilke tanker har du som engelsklærer om ny læreplan som sier at engelskfaget har et mye større ansvar enn før når det gjelder å bruke digitale hjelpemidler i undervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Det er logisk. Siden mange er internasjonale og er online (spilling). Utfordring i alle fall. Spennende. Ville trodd det ville bli variert, det legges opp til at det kan bli mer variert. Men jeg</p>	<p>Det er logisk at engelskfaget i større grad enn før skal bruke digitale hjelpemidler. Dette siden mange mennesker er internasjonale og mange elever spiller online sammen med</p>	<p>Læreren ser logikken i at engelskfaget i større grad enn før skal ha ansvar for bruken av digitale hjelpemidler i undervisningen. Årsaken til at det er logisk er fordi at mange mennesker er</p>	<p>Logisk</p> <p>Mer ansvar for digitale midler enn før</p> <p>Årsak – internasjonalt og online gaming</p>

<p>ser for meg at hvis jeg skal beholde det vi styrer med fr før hadde det vært gøy med mer engelsk. vi har 2 timer i uka, det er lite. Og like mye KRLE liksom.</p>	<p>andre. Det blir en utfordring, men spennende. Jeg ville trodd at undervisningen ville blitt mer variert, det legges opp til det. Jeg ser for meg at dersom vi skal beholde det vi gjør fra før, hadde det vært gøy med enda flere timer engelsk. Nå har vi 2 undervisningstimer i uka, og det er lite. Vi har like mye KRLE, som er et mye mindre fag enn engelsk.</p>	<p>internasjonale, og mange elever spiller online sammen med andre. Læreren legger til at det blir en utfordring, men allikevel spennende. Læreren mener at siden den nye læreplanen legger opp til mer variasjon at undervisningen vil bli mer variert. Læreren sier at dersom man i tillegg skal beholde alt det man gjør fra før, hadde det vært fint med flere engelsktimer. Per nå har elevene 2 engelsktimer i uka, og det er lite. Vi har like mye KRLE som engelsk, og det er litt rart siden engelskfaget er større enn KRLE-faget.</p>	<p>Utfordring Spennende</p> <p>Mer variert undervisning</p> <p>Savner flere undervisningstimer</p> <p>2 timer engelsk i uka – lite</p> <p>Like mye KRLE som engelsk</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Trine Skei Grande har kommet med spillestrategi, gaming skal bli et kulturuttrykk og flettes inn i skolen.</i></p> <p><u>Informant:</u> Det er så mange som gjør det. Skolen er en arena for å treffe alle. Og de aller fleste av de som er på skolen liker gaming. Smart move i alle fall. Hvor lett å gjennomføre for lærere det vet jeg ikke. Spenstig i alle fall.</p>	<p>Det er mange som spiller. Skolen er en arena for å treffe alle, og de aller fleste av de som er på skolen liker gaming. Jeg tror det kan være smart. Men, jeg vet ikke hvor lett det blir for lærere å gjennomføre dette.</p>	<p>Læreren kan fortelle at det er mange som spiller. Skolen er en arena for å møte alle slags mennesker, og de fleste av de som er på skolen er interessert i spilling/gaming. Det kan være smart med en spillestrategi, men hvor lett det blir for lærere å gjennomføre, det vet han ikke.</p>	<p>Mange spiller</p> <p>Skolen arena for å møte alle</p> <p>Fleste elever interesserer seg for spilling</p> <p>Smart med spillestrategi</p> <p>Er det gjennomførbart for lærere?</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Føler du at du har nok kunnskap om gaming?</i></p> <p><u>Informant:</u> Nei. Ikke alle spill. Min sønn</p>	<p>Nei, jeg har ikke nok kunnskap om spill.</p>	<p>Læreren innrømmer at han ikke har</p>	<p>Ikke tilstrekkelig kunnskap om spill</p>



<p>prøvde å lære med Fortnite, det var ikke så lett. Jeg skjønnte prinsippet, men ble fort skutt. Man ser hvor fengende det er efor de. Men man må finne de rette spillene. Ikke alle er like stuereine. Call of Duty i klasserommet, jeg vet ikke helt. Selv om det er gøy.</p> <p>Det er en del spill som ikke er så pedagogiske. Skal de få en liste med spill som er greie, skal vi lage den lista selv? Jeg vet ikke. Det er en del moralske ting vi må gå gjennom. Sånn praktisk, hvordan skal det gjøres. Det kan hende vi får svarene, jeg vet ikke.</p>	<p>Ikke alle, i alle fall. Jeg har testet ut «Fortnite», men det var vanskelig. Jeg forstod prinsippet, men ble fort «tatt». Jeg ser hvor fengende det er for barn og elever, men man må finne de riktige spillene. Ikke alle spill egner seg for skolen. Man kan for eksempel ikke spille «Call of Duty» i klasserommet, selv om det er gøy. Det er en del spill som ikke er så pedagogiske. Skal man gi elevene en liste med spill som er greie, eller skal elevene selv lage den lista? Det er jeg usikker på. Det er en del moralske ting vi må gå gjennom først. Vi må også tenke hvordan det skal gjøres rent praktisk. Kanskje får vi svarene, jeg vet ikke?</p>	<p>tilstrekkelig kunnskap om spill. Selv har han testet ut det populære spillet «Fortnite». Selv om læreren forstod spillets prinsipper, var det vanskelig å spille. Selv om spillet var vanskelig, kan han forstå hvorfor barn lar seg fenge av spillet. Man må finne de riktige spillene, siden ikke alle spill egner seg for skolen. Han forteller at man for eksempel ikke kan spille «Call of Duty» i klasserommet, selv om spillet kan være gøy. Han forteller også at det er en del spill som ikke er pedagogiske. Han er usikker på om man skal gi elevene en liste med spill som egner seg for skolen, eller om man skal la elevene lage listen selv. Læreren forteller også at man må gå gjennom moralske standpunkt, samt ha en gjennomføringsplan dersom man skal spille.</p>	<p>Spill fenger, har prøvd selv</p> <p>Finne de riktige spillene</p> <p>Ikke alle spill passer i skolen</p> <p>Ikke-pedagogiske spill</p> <p>Skal man velge spill for elevene, eller skal de velge spill selv?</p> <p>Moralsk riktig?</p> <p>Gjennomføringsplan</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Er det noen digitale hjelpemidler du savner å kunne ta i bruk?</p> <p><u>Informant:</u> Nei. Jeg vet ikke. Egentlig ikke. Man driver og går rundt i sin egen verden liksom.</p>	<p>Jeg vet ikke om det er noe jeg savner. Som lærer får man litt rundt i sin egen verden.</p>	<p>Læreren vet ikke om det er noen digitale hjelpemidler han savner å kunne ta i bruk.</p>	<p>Savner ikke noen digitale midler</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Har du kjennskap til annen engelsk input som elevene får når de ikke er på skolen?</p> <p><u>Informant:</u> Kardashians. Det er</p>	<p>TV-programmet «Kardashians». Det er</p>	<p>Læreren påpeker at elevene får en del</p>	<p>Engelske TV-serier</p>

<p>mye, hvis de ikke er ute eller gjør noe sammen, er det serier, Netflix eller spiller eller den type ting. Det har blitt livet til mange nå.</p>	<p>mye input de får, dersom de ikke er ute og leker sammen. Elevene ser en del serier på Netflix og spiller en del. Det har blitt livet til mange nå.</p>	<p>engelsk input fra TV-serier, og nevner serien «Kardashians». Han kan fortelle at elevene ser en del på Netflix og spiller. Spill og serier har blitt en stor del av livet til mange i dag.</p>	<p>Netflix</p> <p>Spill</p> <p>Stor del av livet</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Merker du det på engelsken til elevene i timene at de spiller eller ser på serier?</p> <p><u>Informant:</u> Ja. Jeg har hatt elever som har vært faglige svake som har hatt veldig god engelsk, bedre enn man skulle tro. Ja de har spilt mye. De plukker mye opp.</p>	<p>Ja. Jeg har hatt elever med veldig god engelsk som har vært faglig svake. Engelsken hos disse elevene er bedre enn man skulle trodd. Ja, elevene har spilt mye og plukker mye opp.</p>	<p>Læreren har erfart at elever som kanskje er faglig svake har hatt engelskferdigheter som en mye bedre enn forventet.</p> <p>Han merker at elevene spiller mye, og plukker mye opp fra spillene.</p>	<p>Faglig svake viser gode engelskferdigheter pga. spill</p> <p>Elevene spiller mye</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Relevant språk?</p> <p><u>Informant:</u> Kanskje relevant i livet deres og fordi de er interessert. Relevant for det de gjør på skolen? Nei. Men det gjør dem flinkere i engelsk, for all del.</p>	<p>Språket er kanskje relevant for deres liv og interesser. Språket er ikke relevant for det vi gjør på skolen. Men spilling gjør dem flinkere i engelsk, for all del.</p>	<p>Læreren sier at språket de lærer fra spill kanskje er relevant for livene og interessene deres. Han påpeker at språket imidlertid ikke er relevant for det de gjør på skolen. Men, spilling gjør elevene flinkere i engelsk.</p>	<p>Språket relevant for liv og interesse</p> <p>Ikke relevant for skolen</p> <p>Spilling gjør elevene flinkere i engelsk</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Hvordan ser din optimale engelsktime ut? Hvilke midler bruker du, hvorfor?</p> <p><u>Informant:</u> Poenget må være å få elevene interessert. Det er vanskelig å finne fasit på hvordan å få 20 stk. interessert i det samme. Da måtte de gjøre hver sine ting, da måtte man fått det til å et eller annet vis. Og det er jo ofte lettere digitalt</p>	<p>Poenget med timen må være å få elevene interesserte. Det er vanskelig å finne en fasit på hvordan man skal få 20 elever interessert i akkurat det samme. Då må elevene gjør hver sine ting, og det måtte man tilrettelagt for på en</p>	<p>Læreren optimale engelsktime ville fått elevene interesserte i det de skulle gjøre. Han legger vekt på at det er vanskelig å finne ut hvordan man skal få 20 elever interessert i akkurat det samme. Da måtte elevene få gjøre hver sine ting, og det</p>	<p>Ideelt å få alle elever interessert</p> <p>Vanskelig å treffe alle</p> <p>Mulighet til å velge selv</p>

<p>faktisk enn å gjøre via en bok. Også er det jo å ha kontroll på det de gjør. Man karer aldri å treffe alle med det samme hvis man ikke lar de velge litt. Men må han mange alternativer. Og noen blir misfornøyde uansett. Og noen er enkle og er fornøyd uansett. Man har alt i alle klasser. Variasjon er litt lurt selvfølgelig.</p>	<p>eller annen måte. Det er ofte lettere å tilrettelegge digitale enn å gjøre det via en bok. Man må ha kontroll på det elevene gjør. Man vil aldri klare å treffe alle elever med det samme hvis de ikke får mulighet til å velge. Man må ha mange alternativer. Noen elever blir misfornøyde uansett, og noen er fornøyde uansett. Variasjon er lurt.</p>	<p>måtte læreren tilrettelagt for. Læreren forteller at det ofte er lettere å tilrettelegge digitalt enn dersom man kun skulle gjort det via en bok. Man må ha kontroll på det elevene gjør. Læreren understreker at man aldri vil klare å treffe alle elever med det samme dersom de ikke får mulighet til å velge litt selv. Man må ha mange alternativer elevene kan velge mellom. Noen blir misfornøyde uansett hva man gjør, og noen er fornøyde uansett. Det er lurt å variere undervisningen.</p>	<p>Tilrettelegging enklere med digitale hjelpemidler</p> <p>Viktig å ha kontroll</p> <p>Elevmedbestemmelse viktig</p> <p>Mange alternativer</p> <p>Alltid noen misfornøyde/fornøyde</p> <p>Variasjon viktig</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Som lærer, hva slags aktiviteter/opplegg synes du er gøy å gjøre med elevene?</p> <p><u>Informant:</u> Å høre min egen stemme, haha, neida. Nei det er kjedelig å stå.. det er gøy å snakke med elevene hvis de er interessert i noe, å få dem til å respondere på et vis. Samme hva man gjør, ute i naturfag, eller om du er inne og snakker engelsk eller ser Lars Monsen på film. Men å føle at de er interessert på et vis.</p>	<p>Å stå foran og snakke, haha, neida. Det er gøy å snakke med elevene dersom de er interessert i noe, og å få dem til å respondere. Så lenge elevene er interesserte er det litt det samme hva vi gjør, enten det er å være ute, snakke engelsk eller å se på film.</p>	<p>Læreren spøker med at det han liker best er å høre sin egen stemme. Fra spøk til alvor, forteller læreren at det er gøy når elevene er interessert i det de jobber med. Så lenge elevene er interesserte spiller det liten rolle hvilke aktiviteter de gjør, og læreren trekker fram eksempler som å være ute, være inne og snakke engelsk eller å se på film. Det viktigste er å få elevene interesserte.</p>	<p>Få elevene interesserte – viktig!</p> <p>Være ute, film eller muntlig aktivitet</p>
<p><u>Intervjuer:</u> De jobber mye på Chromebook. Har den den mye framme i engelsktimer?</p> <p><u>Informant:</u> Nesten alltid vil jeg si. Enten</p>	<p>Hele tiden, omtrent. Hvis vi skal høre</p>	<p>Læreren forteller at de nesten alltid bruker det</p>	<p>Nesten alltid</p>

<p>skal vi høre tekster da kan de høre på Chromebooken selv, eller spiller jeg av lyden til dem. Jobber vi med oppgaver skriver de på Chromebooken, skal de levere noe leverer de i classroom på Chromebooken. De har bruk for den til veldig mye hvis de ikke leser i en fysisk bok. Ekstremt mye.</p>	<p>tekster kan de høre på Chromebooken selv, ellers spiller jeg av lyden til dem. Dersom vi jobber med oppgaver skriver de på Chromebooken, dersom de skal levere noe leverer de i 'classroom' på Chromebook. De har bruk for den til veldig mye, med mindre de skal lese i en fysisk bok. Vi bruker dem ekstremt mye.</p>	<p>digitale hjelpemiddelet Chromebook. Elevene bruker den til å spille av lyd, jobbe med oppgaver og levering av oppgaver. De bruker den til svært mye, men et eksempel han trekker fram der de ikke bruker Chromebook er når elevene skal lese i en fysisk bok.</p>	<p>Chromebook</p> <p>Spille av lyd Jobbe med oppgaver Leverer oppgaver</p> <p>Brukes ikke når de leser i bok</p> <p>Brukes ekstremt mye</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Eksempel på oppgaver de gjør på Chromebooken?</i></p> <p><u>Informant:</u> Nå holder vi på med Canada. Skriv det du vet om landet, finn kart, fakta om landet. De gjør alt på Chromebooken nesten.</p>	<p>Akkurat nå holde vi på med Canada. Da har vi oppgaver som «skriv det du vet om landet», finne kart og fakta om landet. De gjør alt på Chromebook nesten.</p>	<p>Læreren forteller at de jobber med landet Canada i engelsktimene. Da gjør de oppgaver som å lete fram fakta, finne kart og skrive ned det de kan om landet. De gjør nesten alt på Chromebook.</p>	<p>Finne kart Finne fakta Skrive det de vet</p> <p>Chromebook brukes til nesten alt de gjør</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>De leverer tekster og lekser. Er det bedre digitalt enn analogt?</i></p> <p><u>Informant:</u> Kommer an på hva du mener med bedre. det er lettere for meg som lærer å se hva de gjør mens de gjør det. Jeg ser det før de leverer. Mister selvfølgelig det med håndskrifta, om man synes det er bra eller dårlig er noe helt annet. Mange elever profitterer veldig på chromebook. Det blir leselig det de skriver. Jeg synes det er til det bedre. Kontroll på om elever sliter med lekser eller med det de gjør, om de får det til. Også</p>	<p>Det kommer an på hva du mener med bedre. Det er lettere for meg som lærer å se hva de gjør på Chromebook, og gjerne mens de gjør det. Jeg pleier å se på det før de leverer. Når de gjør det digitalt mister man selvfølgelig det med håndskrifta, og om man synes det er bra eller dårlig er noe helt annet. Jeg ser at mange elever profitterer veldig med å bruke Chromebook. Det de skriver blir leselig. Man har kontroll på om elever</p>	<p>Det er enklere for læreren å se hva elevene gjør på Chromebook, og gjerne mens de gjør det. Læreren trekker fram at når elevene jobber så mye digitalt at man har mindre fokus på håndskrifta, men det er en helt annen diskusjon.</p> <p>Læreren erfarer at mange elever profitterer med å bruke Chromebook i undervisningen. Det de skriver og produserer blir leselig, og som</p>	<p>Lettere å få oversikt og kontroll</p> <p>Mindre fokus på håndskrift</p> <p>Elever profitterer med Chromebook</p> <p>Det de skriver blir leselig</p>

<p>har de hjelpemidler rundt språket som de kan ta i bruk hvis de ønsker. Jeg synes det er bra.</p>	<p>sliter med lekser eller oppgaver, og om de får det til. Med Chromebook har de også hjelpemidler rundt språket de kan bruke hvis de ønsker det. Jeg synes det er bra.</p>	<p>lærere har man kontroll på hva elevene sliter med og hva de får til. Chromebook tilbyr også hjelp med språket i form av stavekontroll og oversettingshjelp, og dette er noe elevene kan bruke dersom de ønsker det. Dette ser læreren på som positivt.</p>	<p>Kontroll på hva de mestrer og ikke mestrer</p> <p>Språkhjelp – stavekontroll og oversettingshjelp</p> <p>Positivt</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Liker du Chromebook bedre enn vanlig datamaskin? Er det stor forskjell på det?</i></p> <p><u>Informant:</u> Det er litt enklere da (Chromebook). Det er en del lagring og funksjoner som du ikke har som er på PC. Stort sett til bruken vi har er det jevnt over greit. Elevene legger ikke merke til våre læreres små irritasjoner.</p>	<p>Det er enklere å bruke Chromebook. Man mister en del lagring og andre funksjoner som man ikke har på PC, da. Til den bruken vi har er det jevnt over positivt. Elevene legger ikke merke til våre læreres små irritasjoner.</p>	<p>Læreren påpeker at det er enklere å bruke Chromebook enn vanlig PC. Med Chromebook mister man imidlertid lagringsplass og en del funksjoner som en vanlig PC har, men elevene legger ikke merke til læreres små irritasjoner og frustrasjoner.</p>	<p>Chromebook &gt; PC</p> <p>Enkelt å bruke</p> <p>Mister noen funksjoner med CB</p> <p>Elever merker ikke læreres frustrasjoner</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du noen tips til andre lærere om hvordan man bedre kan integrere digitale hjelpemidler i engelskundervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Hvert fall ikke være redd for å gjøre det. Om man har kontroll eller ikke må man bare hoppe i det. Forrige klassen jeg hadde var pilotklasse på Chromebook. Det er lurt å bare hoppe i det å få gjort det jo før jo heller. Det er kommet for å bli, så man må bare gjøre det, mest mulig tenker jeg. Det var et generelt tips.</p>	<p>Man må ikke være redd for å bruke digitale hjelpemidler. Om man har kontroll eller ikke, så må man bare hoppe i det. Den forrige klassen jeg underviste var en pilotklasse på Chromebook. Det er lurt å bare hoppe i det og få det gjort. Jo før jo heller. Det digitale har kommet for å bli, så man å bare gjøre det så</p>	<p>Læreren kommer med et generelt tips som er at man ikke må være redd for å bruke digitale hjelpemidler. Man er nødt til å teste det ut, jo tidligere jo bedre. Digitale hjelpemidler har kommet for å bli, og man må bare bruke det så ofte som mulig.</p>	<p>Ikke vær redd for å bruke digitale midler</p> <p>Test ut, jo før jo bedre</p> <p>Kommet for å bli</p> <p>Bruk det ofte</p>

	ofte som mulig. Det er et veldig generelt tips.		
<p><u>Avsluttende kommentar:</u> Tenker Chromebooken er bra. Det løser ikke alt, man har akkurat de samme faglige utfordringer. Men det kan hjelpe å strukturere ganske mye for de elevene som trenger det. Det er greit som lærer å se hva de gjør. Kan la de lese inn og, spesielt de som aldri ville lest høyt i klassen, lese det inn på Chromebook. Da kan jeg høre på det hjemme. Man når flere elever, istedenfor å nå de samme hver gang. Spør man et spørsmål i klassen er det de samme som svarer hver gang.</p>	<p>Jeg tenker at Chromebook er bra. Den løser ikke alle problemer, for man har akkurat de samme faglige utfordringene som før. Chromebook kan hjelpe til å strukturere ganske mye for elevene som trenger det. Det er også greit som lærer å kunne se hva de gjør. Man kan la de lese inn også, spesielt de som aldri ville lest høyt i klassen. Da kan jeg høre på det hjemme. Man når flere elever med Chromebook, istedenfor å nå de samme hver gang. Spør man et spørsmål i klassen er det de samme som svarer hver gang.</p>	<p>Læreren mener at Chromebook som hjelpemiddel er positivt. Den løser ikke alle problemer, og man har akkurat de samme faglige utfordringene som før. Det Chromebook kan, er å strukturere undervisningen og oppgavene for elevene, og det er fint for de elevene som trenger struktur. Med Chromebook kan man la elevene som ikke er komfortabel med å lese høyt i klassen, lese inn tekst. Da har læreren mulighet til å lytte til det hjemme.</p> <p>Dersom man bruker Chromebook når man en større gruppe elever.</p>	<p>Chromebook positivt hjelpemiddel</p> <p>Løser ikke alle problemer Fortsatt faglige utfordringer</p> <p>Strukturere undervisningen og oppgaver</p> <p>Lese inn tekst</p> <p>Når flere elever</p>

## LÆRER 3 – TRANSSKRIBERING

Rådata	Analyse 1 (informantens språk)	Analyse 2 (fagspråk)	Analyse 3 (tema og kategorier)
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hva er dine tanker rundt bruken av teknologi og digitale hjelpemidler i engelskundervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ja- skulle gjerne vært født tidligere. Men jeg ser mange kjekke spill, datasider, men mange av disse går på en og en og på lytteoppgaver. Jeg vil mer at de skal snakke mest mulig (på de minste trinnene), tørre å kunne si noe og da kommer alt det andre etterpå. Det er min tilnærming. Vi ser film og snakker vi mye om det. Vi prøver å snakke mye og ha sangleker og slik.</p>	<p>Jeg skulle gjerne vært født tidligere. Jeg ser mange kjekke spill og datasider som går på lytteoppgaver. Jeg ønsker at de skal snakke mest mulig, spesielt på de minste trinnene, de må tørre å kunne si noe. Hvis de tør å snakke, kommer resten etterpå. Det er min tilnærming. Vi ser på film og snakker om det. Vi prøver å snakke mye og ha ulike sangleker.</p>	<p>Læreren forteller at alderen kan ha noe å si på måten man bruker digitale verktøy og gjerne hvilke man bruker. Han vet om mange spill og datasider som har fokus å lytte, men skulle ønske at flere gikk på muntlige ferdigheter. På de minste trinnene blir muntlige ferdigheter i engelsk vektlagt på denne skolen. Tanken er at dersom elevene tør å være muntlig aktive at læringen vil skje lettere etterpå. Læreren forteller at hans elever ofte ser på film og snakker om den etterpå, og at de har sangleker.</p>	<p>Alder – faktor</p> <p>Spill og datasider – lytteøvelser</p> <p>Savner spill som har muntlig aktivitet</p> <p>Laveste trinn muntlige ferdigheter</p> <p>Læring ved muntlig aktivitet</p> <p>Film og samtale</p> <p>Sangleker</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hvilke digitale hjelpemidler bruker du i egen engelskundervisning? Kan du begrunne valget?</i></p> <p><u>Informant:</u> Chromebook bruker vi mye. Quest sine nettsider. Forskjellige sider har ulike ting de er gode på. Jeg velger nettsider ut fra tema vi jobber med. Bruker også YouTube og velger videoer som tar opp temaet bra. Barn elsker å se fargerike ting- å høre</p>	<p>Vi bruker Chromebook i undervisningen, og gjerne da Quest sine nettsider. Jeg velger nettsider ut fra temaet vi jobber med. Vi bruker også YouTube, og velger da videoer som tar opp temaet på en god måte. Barn elsker å se på fargerike ting, og det å lytte til læreren snakke</p>	<p>Chromebook blir brukt i engelskundervisningen, og da brukes gjerne læreverket Quest sine nettsider. Læreren velger nettsider elevene skal jobbe med ut fra temaet de jobber med. YouTube blir også brukt, og da velges videoer som tar temaet opp på en god</p>	<p>Chromebook</p> <p>Quest nettsider</p> <p>Velger sider ut fra tema</p> <p>YouTube</p>

<p>på læreren er ikke så veldig gøy. De liker spill. Leken av læring er lystbetont, da blir det gøy og da vil de gjøre det. Man kan ofte repetere mer, en sang kan synges 3 ganger uten at de merker det. Hvis læreren står og sier det samme mange ganger blir det kjedelig. Det er en fin måte å lure det inn. Så hører de en rytme og da er alle med. Barn reagerer på rytme og bilde.</p>	<p>er ikke alltid så gøy. Barn liker spill og lek for læring, fordi det er lystbetont. Man kan ofte repetere mer, fordi en sang kan synges 3 ganger uten at elevene merker det. Dersom læreren sier det samme mange ganger, blir det fort kjedelig. Sang er en fin måte å lure inn læring på. Hvis de hører en rytme er de med, de reagerer på rytme og bilde.</p>	<p>måte. Barn tiltrekkes av fargerike bilder eller ting, og de reagerer på rytme og bilde. Derfor brukes sanger som et middel for læring, og det er noe elevene ikke merker selv – læringen blir gøy og er stor kontrast til en lærere som står ved tavla og underviser. Barn liker også spill og lek, og med spill og lek som middel blir læringen lystbetont.</p>	<p>Fargerike bilder og ting Rytme og bilde Lystbetont læring Sang og lek Spill</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Når bruker du digitale hjelpemidler i undervisningen?</p> <p><u>Informant:</u> De pleier ofte å komme inn til timer og da har jeg gjerne klar en snutt med noe. Da er de allerede på godt humør. Da setter de seg ned og er mer klar. Så tar jeg det opp igjen på slutten igjen for å runde det av. Alt etter hva det handler om, om det er nytt tema for eksempel. Andre ganger jobber vi først og snakker om det etterpå. Det er ikke en time uten at vi har noe på tavla.</p>	<p>Elevene pleier å komme inn til timer der jeg starter med en videosnutt. Da er de allerede på godt humør, og når de setter seg ned er de klare. Jeg tar snutten opp igjen på slutten av timen for å runde det av. Snutten jeg velger er avhengig etter hva det handler om, og hvilket tema vi jobber med.</p> <p>Andre ganger jobber vi først for så å snakke om det etterpå.</p> <p>Det er ikke en engelsktime uten at vi har noe på den interaktive tavla.</p>	<p>Elevene pleier å møte en videosnutt når de kommer inn til engelsktimen. De har hatt pause i form av et friminutt før, og er motiverte til å lære. Videosnutten tas gjerne opp igjen på slutten av timen for å runde av undervisningen. Hvilken videosnutt som velges er avhengig av tema og hva undervisningen skal handle om.</p> <p>Andre ganger jobber elevene først for så å snakke om oppgavene etterpå.</p> <p>Digitale hjelpemidler blir brukt hver eneste engelsktime.</p>	<p>Videosnutt Motivasjon Tema og innhold i undervisningen  Arbeid først – samtale etterpå  Digitale hjelpemidler hver eneste engelsktime</p>
<p><u>Intervjuer:</u> Er det noen digitale hjelpemidler du styrer unna? I så fall, hvorfor?</p>			



<p><u>Informant:</u> Nei det tror jeg ikke. Det er læring i mye. Vi trenger ikke å være tradisjonelle fordi verden er ikke tradisjonell lenger. Jeg kan godt prøve alt, men alt med måte—det er mye gøy å gjøre.</p>	<p>Nei. Det er læring i mange digitale midler. Vi er ikke nødt til å være så tradisjonelle lenger, fordi verden er ikke tradisjonell lenger. Jeg er villig til å prøve alt, men alt med måte. Det er mye gøy å finne på.</p>	<p>Læreren unngår bevisst ikke noen digitale hjelpemidler, fordi han mener det er mye læring i de ulike midlene. Han påpeker at siden verden ikke er tradisjonell at undervisningen ikke trenger å være det. Læreren stiller seg villig til å prøve alt av midler – men med måte. Det er mye gøy å finne på med de ulike midlene.</p>	<p>Læring i alle midler</p> <p>Utradisjonell verden og undervisning</p> <p>Villig til å prøve alt</p> <p>Måtehold</p> <p>Spennende og gøy</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du noen tanker om bruk av gaming i engelskundervisningen som middel for å lære språk?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg vet ikke. Men jeg ser de som spiller fortnite eller Fifa sitter og snakker engelsk med andre som spillet. Han blir mer bevisst på å snakke engelsk selv om innholdet i fortnite ikke alltid er det beste. Hvorfor kan de ikke game av og til? Det er hvordan man velger, det finnes mer enn bare drepespill. Det kan være ganske mye andre ting enn det. Mange hører ordet spill og tenker negativt – men der er ikke jeg. De kan godt spille. Det har vi begynt med i matten med smartøving (interaktive oppgaver) - det liker elevene, når de får stjerner og kommer videre til nye verdener. Det er motivasjon. Til vanlig samler de ikke stjerner og kan ikke</p>	<p>Jeg er usikker. Jeg ser at de som spiller «Fortnite» eller «FIFA» snakker engelsk med andre som spiller. Jeg tror barn blir mer bevisst på å snakke engelsk selv om innholdet i for eksempel «Fortnite» ikke alltid er det beste. Hvorfor kan ikke elevene game av og til? Det kommer an på hvilke spill en velger, det finnes mye mer enn bare «drepespill». Mange tenker negativt når de hører ordet spill, men det gjør ikke jeg. I matematikk har elevene begynt med smartøving som er interaktive oppgaver. Elevene liker å få stjerner og komme videre til nye nivåer og verdener. Det motiverer elevene. Til vanlig samler de ikke stjerner og kan ikke samle seg opp mer liv,</p>	<p>Læreren virker usikker i starten av spørsmålet, men påpeker at de som spiller spillene «Fortnite» eller «FIFA» snakker engelsk med andre som spiller. Læreren tror at barn blir mer bevisst på å snakke engelsk, selv om innholdet i noen av spillene er noe upassende. Læreren stiller spørsmålet «Hvorfor kan ikke eleven game av og til?», og sier at det finnes spill med et annet innhold enn kun kamp, krig og dreping. Mange vil tenke negativt når de hører ordet spill, men læreren forteller at han ser på spill som positivt. Elevene gjør det allerede i matematikk, så hvorfor ikke i engelskfaget? Elevene motiveres av å samle stjerner eller liv,</p>	<p>«Fortnite» «FIFA»</p> <p>Kommunikasjon på engelsk</p> <p>Bevisstgjøring</p> <p>Innhold i spill</p> <p>Spill positivt</p> <p>Motivasjon i form av stjerner, nivå og liv</p> <p>Annerledes</p> <p>Hvis det finnes gode spill – uproblematisk</p>

<p>bygge seg opp mer liv, men det kan de i spill. Og da får de mer «åh jeg vil komme videre til neste level». Er det noe vi kan bruke er det ikke noe problem.</p>	<p>men det kan de i spill. Hvis det er noe vi kan bruke- så er ikke det noe problem.</p>	<p>og ønsker å komme videre til neste nivå. Det er veldig ulikt det de vanligvis gjør i undervisningen. Læreren avslutter spørsmålet med å si at hvis det finnes noe vi kan bruke, så er det gunstig og uproblematisk.</p>	
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hvilke fordeler og ulemper mener du gaming har i skolesammenheng?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ja du får ikke gå rundt å høre på uttalelsen. Det blir mye en og en, man får ikke samspillet. Vi bruker språk når vi reiser rundt og da trenger man samspillet. Så, men som metode for å lære seg mer ord og slik, en blanding. Men vi har kanskje ikke like mye kontroll «hvor gjorde jeg feil, hva gjorde jeg ikke feil». Når de er på nettsider og jobber, men jeg vet ikke om de hadde feil på det de jobbet med. Med gaming da kommer de ikke videre hvis det ikke er riktig, så sånn sett kan gaming være bra- ulempen er det muntlige – har ikke helt kontroll. Og om progresjonen da går, om de bare spiller og bre sitter her for å gjøre noe. Så bryr vi oss ikke om læringen og at vi skal lære noe samtidig. Vi kan jo ha de også.</p>	<p>Man får ikke mulighet til å høre på uttalelsen hvis de spiller. Det blir mye en og en, og man mister samspillet mellom elevene. Vi bruker språk når vi reiser rundt, og da er nettopp samspillet viktig. Som metode for å lære seg flere ord kan det funke, men det må være en blanding. Vi mister kanskje litt kontrollen på hva de gjorde feil og hva de ikke gjorde feil. Ofte når de er på nettsider og jobber, har jeg ikke kontrollen på om de hadde noe feil. Med gaming kommer de ikke videre hvis de ikke gjør det riktig, så sånn sett kan det være bra. Ulempen er at man mister kontroll på det muntlige. Hvis de spiller kun for å spille mister man læringen i det.</p>	<p>Læreren påpeker at dersom elevene skulle gamet i undervisningen, at man ikke får den samme muligheten til å lytte til uttalen. Dersom de spiller sitter hver elev foran hver sin PC, og da mister man samspillet. Samspill er viktig dersom man er på reise og må bruke et annet språk for å kommunisere. Spill som metode for å få et større ordforråd kan fungere, men det må være en variasjon mellom spill og andre undervisningsaktiviteter. Dersom elevene spiller mister man som lærer kanskje kontroll på hva de gjør feil og hvorfor disse feilene oppstår. Det er tilfellet når de jobber på nettsider. Med gaming kommer elevene ikke videre til neste nivå dersom de ikke gjør det riktig, og dette er en fordel. Ulempen med gaming er at man mister kontroll på den muntlige produksjonen. Dersom elevene kun spiller for</p>	<p>Mindre muntlig produksjon</p> <p>Lærer får ikke lyttet til uttale</p> <p>Mister samspill</p> <p>Samspill viktig i kommunikasjon</p> <p>Spill metode for ordforråd</p> <p>Variasjon Spill og andre aktiviteter</p> <p>Mister kontroll på hva de gjør feil</p> <p>Gaming – kommer ikke videre hvis ikke alt er riktig Fordel</p> <p>Ulempe – mister kontroll på muntlige ferdigheter</p> <p>Mål og mening</p>

		å spille, mister man læringseffekten. Det må være et mål og mening med å spille i undervisningen.	
<p><i>Intervjuer: Tenker du det er forskjell på 3. klasse og de som er eldre, eller er det likt uansett trinn?</i></p> <p><i>Informant:</i> Jeg tror de kanskje mer vil bli enda mer trigget på å komme videre og gjøre det riktig. Mange eldre har mer tilgang på data hjemme, og da bruker de den ofte som de skal. Mens de små liker å utforske «oi hva er her» også detter de av for de ikke er så vant til det. Men vi deler det inn i skrive-økt og muntlig økt. De små skriver ikke så mye enda, eller du kan jo gjøre det, men jeg har valgt å ha fokus på det muntlige. Så håper jeg at vi kan hanket de inn med det skriftlige neste år. Når de da er trygge på det de sier og holder på med.</p>	<p>Jeg tror elevene blir enda mer motiverte til å komme videre og gjøre det riktig. Mange av de eldre barna har mer tilgang på data hjemme, og da bruker de den ofte som de skal. De mindre barna liker å utforske, og da ramler de fort av fordi de ikke er vant til det. Vi deler det inn i skriveøkter og muntlige økter. De yngre skriver ikke så mye enda, fordi vårt fokus er på muntlige ferdigheter. Jeg håper vi kan få hanket de inn med det skriftlige neste år. Det vil jeg gjøre når elevene er trygge på det de sier.</p>	<p>Læreren mener elevene blir motiverte av progresjonen. Mange av de eldre barna har god tilgang til PC hjemme, og de bruker den ofte som de skal. De yngre barna liker å utforske, og da mister de fort fokuset fra det de skal gjøre. De er ikke like vant til å håndtere en PC som de litt eldre barna.</p> <p>Vi pleier å dele undervisningen inn i skriftlige økter og muntlige økter. De yngre produserer ikke så mye skriftlig enda, fordi fokuset er på muntlige ferdigheter. Målet er å starte med skriftlig produksjon neste år, når de har blitt tryggere på sine egne muntlige ferdigheter.</p>	<p>Motivert av progresjon</p> <p>Håndterer PC som de skal vs. yngre som er mer utforskende</p> <p>Mister fokus</p> <p>Skriftlige økter Muntlige økter</p> <p>Produksjon av tekst neste år – nå muntlig</p>
<p><i>Intervjuer: Kunne du vært villig til å bruke det i egen undervisning?</i></p> <p><i>Informant:</i> Ja. Da må jeg bare sette meg litt mer inn i det. Det var der den alderen kom. Jeg er en veldig flink «copycat», hvis noen viser meg noe så tenker jeg «oi det var gøy, det vil jeg også prøve», så liker jeg</p>	<p>Ja, men jeg må sette med mer inn i det. Jeg er flink til å kopiere fra andre. Dersom noen viser meg noe vil jeg gjerne prøve det selv. Jeg liker å prøve ut nye ting, og jeg liker å finne nye måter å lære</p>	<p>Læreren stiller seg positiv til å teste ut gaming i egen engelskundervisning, men forteller at han må tilegne seg mer kunnskap om gaming. Læreren forteller at han er flink til å kopiere ideer fra andre</p>	<p>Positiv – ønsker å teste ut</p> <p>Kunnskapstilegning</p> <p>Kopiere fra andre</p> <p>Teste ut nye opplegg</p>

<p>godt å prøve nye ting, liker å finne nye måter å lære på og fenge på og variere. Oftest når jeg ser nye ting vil jeg prøve det.</p>	<p>på som fenger og er virker varierende.</p>	<p>lærere, og ofte ønsker å teste ut nye oppgaver, aktiviteter og opplegg. Læreren har en interesse for å finne nye læringsmåter som fenger elevene.</p>	<p>Interesse – mye læringsmåter som fenger</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Føler du at du mangler mer info om det, som en grunn til at du ikke har..?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg har tenkt selv «oi nå må jeg oppdatere meg, nå er det lenge siden jeg har vært på kurs». Nå må jeg få litt mer nye ting jeg kan bygge på som ikke går på det samme. Men det er ofte travelt, så vops så er det et nytt år. Men nå, neste år er det min tur. Da vil jeg ha etterutdanning. Verden har forandret seg ganske.</p> <p>Min sønn lager grafikktegneserier. Så lager han snakkebobler der han snakker inn hva som skal stå der. Det bruker han i spansk på ungdomsskolen. Dette kan jeg lite om. Det er veldig kult. Jeg husker ikke hva det heter. Det var gøy, å lage snakkebobler til teksten. Først må han skrive også snakke inn slik at lyden spiller av samtidig som du leser teksten.</p>	<p>Jeg tenker selv at nå er det på tide å oppdatere meg, og at det er lenge siden jeg sist var på et kurs. Nå må jeg få ny kunnskap som jeg kan bygge på som ikke går på det samme. Det er ofte travelt på jobb, og tiden går fort. Neste år er det min tur til å ta etterutdanning. Verden har forandret seg ganske mye siden jeg studerte.</p> <p>Jeg vet om noen som lager grafikktegneserier og spiller inn lyd som avspilles når man trykker på snakkeoblene. Det brukes i spanskundervisningen på ungdomsskolen. Dette er noe jeg kan lite om, men som virker veldig kult. Jeg kommer ikke på hva det heter.</p>	<p>Læreren ønsker å oppdatere egen kunnskap, og påpeker at det er lenge siden forrige gang han var på kurs. Læreren mener han trenger ny kunnskap som han kan bygge på. Det er ofte en travel jobbhverdag, men neste år ønsker han å ta etterutdanning. Verden har forandret seg mye siden han studerte.</p> <p>Han forteller om at han vet om noen som lager grafikktegneserier og spiller inn lyd som avspilles når man trykker på snakkeoblene. Det brukes i spanskundervisningen på ungdomsskolen. Dette er noe han kan lite om, men det virker veldig kult.</p>	<p>Oppdatere kunnskap</p> <p>Ny kunnskap å bygge på</p> <p>Grafikktegneserier Spille inn lyd Lyd avspilles samtidig som når man leser snakkebobler</p> <p>Spanskundervisning</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Det kommer ny læreplan i 2020. Hvilke tanker har du som engelsklærer om ny læreplan som sier at engelskfaget har et mye større ansvar enn før når det gjelder å</i></p>			

<p><i>bruke digitale hjelpemidler i undervisningen?</i></p> <p><b>Informant:</b> Jeg synes at engelskfaget er alt for lite vektlagt i forhold til det du skal kunne. Det er alt for få timer til å lære det egentlig, i forhold til progresjonene du skal ha i faget. men jeg ser at nå bruker jeg mye mer de digitale sidene og sanger enn jeg gjør i andre fag. Jeg bruker det mer nå enn jeg har gjort andre ganger. For da må elevene følge med og lytte, stokke om setninger. Jeg er enig i at det er et fag som du godt kan bruke mye digitalt på. Men kanskje litt flere timer i forhold til det du skal kunne. Det er altfor lite. Ikke alle foreldre skjønner viktigheten med det heller. Det er det faget de sluntrer mest unna med leksene. det er veldig hvilke interesser du har hjemme. Det Er det en lekse de ikke har gjort er det engelskleksen, veldig ofte. Vi har sagt det til de at dere må holde ved like det vi lærer på skolen siden det er så få timer. Det holder ikke med det vi har på skolen siden det er så få timer.</p>	<p>Engelskfaget er for lite vektlagt sammenlignet med det elevene skal lære. Det er for få timer til å komme seg igjennom kompetansemålene. Nå bruker jeg digitale nettsider og sanger mer enn det jeg gjør i andre fag. Jeg bruker det også mer nå enn det jeg gjorde før. Elevene er nødt til å følge med og lytte, samt stokke om setninger. Jeg er enig i at det er et fag som man godt kan bruke mye digitale hjelpemidler i. Vi skulle gjerne hatt flere engelsktimer. Ikke alle foreldre skjønner viktigheten med engelskfaget heller, og engelsk er det faget elever sluntrer mest unna med leksene. Hvilken interesse de hjemme har gjenspeiles hos elevene, og det ser man godt på lekser. Derom det er en lekse de ikke har gjort, er det engelskleksen. Vi lærere har sagt til elevene og foreldrene at det er viktig at det de lærer på skolen blir holdt ved like hjemme, siden det er så få timer med engelsk på skolen.</p>	<p>Engelskfaget er for lite vektlagt sammenlignet med det elevene skal lære, mener læreren. Det er for få timer til å komme seg igjennom kompetansemålene. Nå bruker læreren digitale nettsider og sanger mer enn det han gjør i andre fag, og mer nå en tidligere. Elevene er nødt til å følge med, fordi det krever lytting og omorganisering av setninger. Engelskfaget er et fag som man kan bruke mye digitale hjelpemidler i. Vi skulle gjerne hatt flere engelsktimer i uka. Ikke alle foresatte forstår viktigheten med faget, og i engelskfaget sluntrer elevene mest unna med leksene. Hvilken interesse de foresatte har gjenspeiles hos elevene, og det ser man tydelig på leksene. Dersom det er en lekse de ikke har gjort, er det ofte engelskleksa. Vi lærere har sagt til de foresatte at det er viktig å vedlikeholde det de lærer på skolen, siden de har så få timer engelsk i uka.</p>	<p>For få timer</p> <p>Mange kompetansemål</p> <p>Digitale nettsider og sanger</p> <p>Faget åpner for bruk av digitale hjelpemidler</p> <p>Savner flere timer i uka</p> <p>Elevene sluntrer mest unna med lekser i engelskfaget</p> <p>Foresattes interesser</p> <p>Holde kunnskapen ved like hjemme</p>
<p><b>Intervjuer:</b> Er det noen digitale hjelpemidler du savner å kunne ta i bruk?</p>	<p>Nei. Læreverkene vi bruker er ok. Jeg liker</p>	<p>Nei. Læreverkene som brukes er</p>	<p>Tilstrekkelige læreverk</p>

<p><u>Informant:</u> Nei egentlig ikke. Læreverkene er ok. Men det er fordi jeg liker å blande de og henta fra alle sammen. Jeg lager ofte mine egne «sider». Jeg klipper og limer fra forskjellige verk også får de det som lekse. Men det har noe med at alle skulle hatt en egen lesebok, men det er jo økonomien i det. Derfor har jeg valgt å ha mye muntlig siden vi ikke har lesebok. Så kommer det andre inn når vi får lesebok. Jeg har det jeg har, og må gjøre det beste ut av det. Jeg tenker ikke på de tingene jeg mangler, men de jeg har.</p>	<p>å blande flere læreverk, og henter mye fra alle sammen. Jeg lager ofte mine egne «sider» der jeg har klippet og limt fra forskjellige ressurser. Alle skulle hatt sin egen lesebok, men det har skolen ikke økonomi til. Derfor har jeg valgt å fokusere på de muntlige ferdighetene siden vi ikke har lesebok enda. Neste år får elevene lesebok. Jeg er nødt til å gjøre det beste ut av situasjonen. Jeg tenker ikke på det jeg mangler, men på det jeg har.</p>	<p>tilstrekkelige. Læreren foretrekker å blande de ulike læreverkene, og henter ressurser fra alle. Elevene skulle gjerne hatt hver sin lesebok, men det har foreløpig ikke skolen økonomi til. Det er også grunnen til at læreren har valgt å fokusere på de muntlige ferdighetene i starten. Neste år vil elevene få lesebøker. Læreren forteller at han er nødt til å gjøre det beste ut av situasjonen de er i. Han tenker ikke på det han mangler eller savner, men på de ressursene han faktisk har.</p>	<p>Ressurser</p> <p>Ikke økonomi til lesebok enda</p> <p>Derfor fokus muntlig</p> <p>Neste år → lesebok</p> <p>Tenke på det man har, ikke det man mangler</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Jobber elevene ofte på hver sin Chromebook i engelsken?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ja. Vi har i alle fall en halv time av 2-2,5 timer. Da er de inne på Quest sine sider. Ellers finner jeg noen spill, eller oppgaver der de skal fylle ut eller lytte for så å gjenta det. Jeg finner på nettet og skriver. Men det er mye på Salaby og Quest. Vi bruker noe av det som er kjent slik at de som er litt utrygge kjenner igjen siden det er det samme som vi gjør ellers.</p>	<p>Ja. Omtrent 30 min av 2 timer i uka. De jobber med Quest sine nettsider. Ellers pleier jeg å finne noen spill eller oppgaver der de skal fylle ut eller lytte til en tekst for så å gjenta den. Mange ressurser er på Salaby sine sider. Vi pleier å bruke noe av de som de allerede kjenner til, slik at det ikke blir problemer for de som er utrygge.</p> <p>Det er ofte ikke mye hjelp i engelsktimene. Det brukes tolærer i matte og norsk, men i</p>	<p>Læreren forteller at elevene som regel jobber med hver sin Chromebook 30 minutter i uka. Elevene jobber vanligvis med Quest sine nettsider. Læreren pleier ellers å finne noen spill eller oppgaver der de først må lytte og så gjenta eller fylle ut. Det finnes mange nyttige ressurser på Salaby sine sider. Vi bruker de nettsidene elevene allerede kjenner til, slik at det ikke oppstår problemer for de elevene som føler seg utrygge.</p>	<p>Chromebook 30 min i uka</p> <p>Quest nettsider</p> <p>Spill og oppgaver</p> <p>Salaby ressurser</p> <p>Kjente sider</p> <p>Trygghet for elevene</p>

<p>Ofte er det ikke mye hjelp i engelsktimene, de bruker ofte tolærer i matte og norsk også står man plutselig alene i engelsktimen. Derfor kjører litt safe, også får man etter hvert hjelpe de eller gi vanskeligere oppgaver til de som klarer det. Men jeg bruker eksempeloppgavene på udir «hvor skal dere vær når dere er i 3., hvor skal dere vær når dere kommer til 5.»», vi tar fram bilder og snakker om bildene. Vi øver ikke på sidene sånn sett, men ser på hva vi skal kunne. Jo vi skal kunne plassere ting, også bruker jeg elevene selv, at de skal plassere seg selv i forhold til noe.</p>	<p>engelsktimene er man ofte alene med elevene. Derfor er jeg nødt til å kjøre safe, også får man etter hvert hjelpe de eller gi mer utfordrende oppgaver til de som mestrer det. Jeg bruker eksempeloppgavene på Udir, og bruker bilder som samtaleemne. Vi øver ikke på sidene, men ser på hva det er vi skal lære.</p>	<p>I engelsktimene er læreren ofte alene, elevene har ikke samme tilgang på en medlærer eller assistent som i matematikk og norskfaget. Siden læreren ofte er alene må han lage et opplegg som er trygt for han, også får han tilpasse undervisningen etter hvert, enten ved å gi utfordrende oppgaver til de som mestrer det greit, eller hjelpe de som trenger mer støtte i faget.</p> <p>Læreren bruker av og til eksempeloppgavene på Udir sine nettsider. Da pleier han sammen med elevene å se hva det er de skal lære, for så å snakke om det etterpå.</p>	<p>Alene</p> <p>Ikke tilgang på medlærer eller assistent</p> <p>Norsk og matte – flere lærere</p> <p>Trygge opplegg</p> <p>Tilpasse underveis Tilpasset opplæring</p> <p>Udir eksempeloppgave</p> <p>Læringsmål</p> <p>Samtale</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Er elevene du har nå vant til å bruke teknologi?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg ser at mange har iPad hjemme. Jeg ser at de har blitt mer flinke til å jobbe med Chromebooken. Vi hadde allerede Chromebook litt i første klasse. Jeg tror etter hvert at de får mer forståelse for de jobber mye mer med det. Håper jeg.</p>	<p>Mange elever har iPad hjemme. De har blitt flinkere til å arbeide med Chromebook. Etter hvert vil elevene få mer forståelse av digitale midler. Det er mitt håp.</p>	<p>Mange elever har nettbrett eller iPad hjemme. Elevene har blitt flinkere til å bruke Chromebook som arbeidsmiddel. Læreren har et håp om at elevene etter hvert vil få økt forståelse av digitale hjelpemidler.</p>	<p>Hjemme – iPad</p> <p>Flinke med Chromebook</p> <p>Håp om økt forståelse</p> <p>Digitale hjelpemidler</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Vet du om elevene dine spiller mye på fritiden? Gamer de når de er så små?</i></p> <p><u>Informant:</u> Ja det er noen som gamer, gutta boys som</p>	<p>Noen elever gamer, helst guttene. De spiller ikke lærespill, og det er noen allerede</p>	<p>Læreren forteller at noen elever gamer, og at det helst er guttene som spiller. De spiller</p>	<p>Elever gamer Helst gutter</p>

<p>gamer. Det er ikke lærespill for å si det sånn. Det er noen allerede i 3. som spiller fortnite. Og da sier jeg til dem at det hadde ikke skjedd i mitt hus, men da synes jeg de skal gjøre slik som mine unger: de kunne spille men måtte alltid starte med 10 minutter skoleting først. Så kunne de spille etterpå. Det var min måte å snike inn litt ekstra, så måtte de finne en side og jobbe med.</p> <p>Jeg hører veldig lite snakk om gaming. Jeg tror det er en aktiv klasse på fritida. Det var mye mer på de som gikk i første i fjor.</p>	<p>i 3. klasse som spiller «Fortnite».</p> <p>Jeg hører veldig lite snakk om gaming, og jeg tror den klassen jeg underviser når er aktive på fritida. Jeg hørte mye mer snakk om gaming for eksempel i fjor med en annen førsteklasse.</p>	<p>ikke pedagogiske lærespill, og har erfart at elever allerede i 3. klasse spiller spillet «Fortnite».</p> <p>Læreren hører veldig lite snakk om gaming, og tror at den klassen han underviser i nå er aktive på fritida. Det var mer snakk om gaming tidligere.</p>	<p>«Fortnite» allerede i 3. klasse</p> <p>Ikke-pedagogisk innhold i spillene</p> <p>Lite snakk om gaming</p> <p>Aktive elever</p> <p>Mer snakk tidligere</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Merker du noe på språket til elevene at de gamer?</i></p> <p><u>Informant:</u> Jeg hører mer nå enn jeg gjorde før. Vi hadde et eksempel med Bitch, noen hadde plukket det opp fra et spill og kalte en medelev for det uten å vite hva det betydde, og da ble det grining når hun skjønnte hva hun hadde sagt. De liker å si kule ord de hører, men har ikke peiling på hva det betyr. Men når de får vite hva det betyr skjønner de at de ikke bør si det. Noen har tatt den -ish endingen. 8ish. Det detter inn hele tiden ett eller annet. Vi bruker ordet time-out selv. Det er flere</p>	<p>Jeg hører mer nå enn tidligere. Jeg kan trekke fram et eksempel med ordet «bitch» som en elev hadde plukket opp fra et spill. Denne eleven kalte en annen elev for «bitch» uten å vite hva det betydde. Når eleven forstod hva det betydde og hva hen hadde sagt, ble eleven lei seg og begynte å grine. Elever liker å si kule ord de hører, men vet ofte ikke hva det betyr. Når de får vite hva det betyr skjønner de at de ikke bør si det.</p> <p>Noen elever har tatt -ish endingen.</p>	<p>Læreren merker på språket til elevene mer nå enn tidligere at de gamer. Et eksempel som trekkes fram er en elev som kalte en annen elev for «bitch». Dette ordet hadde eleven plukket opp fra et spill og synes det var kult. Når eleven forstod hva hen hadde sagt ble eleven veldig lei seg, fordi hen ikke visste hva ordet betydde. Barn liker å si kule ord de hører, men vet ofte ikke hva det betyr. Når de får vite hva ordet betyr, skjønner de at de ikke bør si det.</p>	<p>Språk Gaming</p> <p>«Bitch» eksempel</p> <p>Plukket opp fra spill</p> <p>-ish</p>



<p>uttrykk vi bruker mer og mer fordi vi hører det.</p>	<p>Selv bruker vi ordet «time-out». Det er flere uttrykk vi bruker fordi vi ofte hører det.</p>	<p>Noen elever bruker -ish endingen.</p> <p>Lærerne ved skolen bruker ordet «time-out» selv.</p>	<p>«Time-out»</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>På ungdomsskolen merker ofte læreren når elevene prater at de bruker ord og uttrykk fra Fortnite og slik. Merker dere det i timene?</i></p> <p><u>Informant:</u> Nei. Jeg merker det ikke. Det har ikke kommet i denne klassen enda. Det skjer kanskje i andre klasser, men ikke i denne. En elev sa for eksempel «omg» en stund, det hadde han fått fra et spill. Det er ikke noe nyttig språkmessig med de små, det de plukker opp. Kanskje de større. Men barn bruker «hvilken level er du i», de sier ikke ordet nivå lenger, alle bruker «level» og det kommer jo fra gaming.</p>	<p>Nei, jeg merker det ikke. Det har ikke kommet i denne klassen enda. Det skjer kanskje i andre klasser, men ikke i denne foreløpig.</p> <p>En elev sa «OMG» en stund, og dette hadde eleven plukket opp fra et spill.</p> <p>Det er ikke noe nyttig språkmessig med det de yngre elevene plukker opp fra spill. Kanskje de eldre elevene har mer nytte av språket de plukker opp fra spill.</p> <p>Barn bruker ofte å si «hvilken level er du i?». De har sluttet å si ordet nivå, og alle bruker «level». Det kommer fra gaming.</p>	<p>Læreren merker det ikke. Det kan hende det forekommer i andre klasser, men ikke i den han underviser foreløpig.</p> <p>En elev sa «OMG» en stund, og dette hadde eleven plukket opp fra et spill.</p> <p>Læreren ser ikke nytten med språket de henter fra spill. Det kan hende de eldre elevene har mer nytte av språket de lærer fra spill.</p> <p>Barn sier nå ordet «level», og har helt kuttet ut å bruke det norske ordet nivå. Dette kommer fra spill.</p>	<p>Ikke merkbart med de yngste</p> <p>OMG – fra spill</p> <p>Ikke nytte språkmessig</p> <p>Eldre kanskje mer nytte</p> <p>Level istedenfor nivå – fra spill</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hvordan ser din optimale engelsktime ut? Hvilke midler bruker du, hvorfor?</i></p> <p><u>Informant:</u> «Ingen elever», haha, neida jeg tuller. Det må vel bli et bilde eller at vi ser en snutt og snakker mye om det</p>	<p>Jeg ville starte med et bilde eller en videosnutt som vi skulle snakket om. Da ville elevene fått mulighet til å stille</p>	<p>Læreren ville startet timen med å vise et bilde eller en videosnutt, og deretter snakket om den. Elevene ville fått</p>	<p>Bilde og video</p> <p>Samtale</p> <p>Muntlig aktivitet</p> <p>Fokus på grammatikk og uttale</p>

<p>etterpå. Vi kan stille spørsmål, kanskje relatere det til oss selv. At alle deltar i snakking. Også kanskje noen ting vi prøver å vektlegge, flertalls s'en, og noen av lydene jeg er opptatt av de skal kunne. He has/she has, I am. Kanskje vi kan avslutte med spill og se at det vi snakker om kan brukes.</p>	<p>spørsmål, og kanskje relatere det til oss selv. Alle deltar i muntlig aktivitet, der vi øver på for eksempel flertalls s'en og noen av lydene jeg er opptatt av at de skal kunne. Regler som he has/she has og I am ville jeg elevene skulle øvd på. Timen kunne avsluttes med et spill og se om det vi snakker om kan brukes.</p>	<p>mulighet til å stille spørsmål, samt relatere det til seg selv. Alle elevene skulle deltatt i muntlig aktivitet, og de skulle fokusert på grammatiske regler og uttale. Timen avsluttes med et spill, og der skal elevene se på om det de sier og snakker om kan brukes.</p>	<p>Spill + samtale</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Hvilke aktiviteter synes du som lærer er gøy å gjøre med elevene?</i></p> <p><u>Informant:</u> Har du klassen med deg er rollespill fantastisk. Men det krever ofte at elevene har lyst til det og føler seg sikre. Hvis de ikke føler seg sikre blir det ofte mye tøys og tull når de går rundt. Men små grupper med dialog 2-2 liker jeg godt. Da kan de spørre hverandre, og jeg kan høre hvordan det går.</p>	<p>Dersom man har klassen med seg er rollespill fantastisk. Det krever ofte at elevene har lyst til det og at de føler seg trygge. Hvis de ikke føler seg trygge blir det ofte mye tull og støy når de øver.</p> <p>Små grupper med dialog der de snakker sammen to og to liker jeg godt. Da kan de stille spørsmål til hverandre, og jeg kan lytte til dem.</p>	<p>Læreren forteller at dersom klassen er motivert, er rollespill gøy å gjennomføre. Det krever at elevene selv er motiverte og har lyst til å gjennomføre det. Elevene må føle seg trygge. Hvis de føler seg usikre eller utrygge, oppstår det ofte uro og tull når de øver.</p> <p>Små grupper der elevene er i dialog med hverandre er noe læreren liker. Da kan læreren lytte til de ulike gruppene.</p>	<p>Rollespill</p> <p>Krever motivasjon og trygghetsfølelse</p> <p>Utrygge elever – uro og tull</p> <p>Dialog i små grupper</p> <p>Lærer lytter</p>
<p><u>Intervjuer:</u> <i>Har du noen tips til andre lærere om hvordan man bedre kan integrere digitale hjelpemidler i engelskundervisningen?</i></p> <p><u>Informant:</u> Nei jeg tror ikke jeg har det. Bruk internett mye! Let opp. Man får mye tips i lærerveiledning</p>	<p>Nei, egentlig ikke. Bruk internett mye og let opp ressurser. Man får også mye nyttige tips i lærerveiledning og lærebøkene. Jeg pleier å søke på temaet</p>	<p>Læreren starter med å si at han egentlig ikke har noen konkrete tips til hvordan andre læreren bedre kan integrere digitale hjelpemidler i</p>	<p>Ikke konkrete tips</p>

<p>lærebøkene. Da søker jeg på temaet på nett og finner noe som appellerer til meg. Derfor har jeg ikke noen spesielle sider jeg bruker. Mange snakker om Kitty og hun er kjempelink, men mye av det appellerer ikke til meg i det hele tatt. Da tenker jeg nei hvorfor skal jeg bruke henne. Jeg bruker Facebook på undervisningsgruppa, der får man tips. Jeg har ikke bare lagt en perm som jeg følger, jeg snur og bytter om, går ofte inn og søker. I dag skulle vi ha om dyr, da hadde jeg funnet sider vi skulle jobbe med. Men så plutselig «åh kan vi ikke ha noe gøy å se på til å begynne med», så søkte jeg sauene Shaun. Så bare søkte jeg den og da kom det opp en film. Så så jeg den, jo den kan vi snakke om. Da kan vi snakke om dyrene. Hvilke syr så dere, hvor mange har fire bein og hale. Da får man inn uttrykkene de skal kunne om dyr og kroppen. Bruk litt videosnutter, få elevene til å le litt og da sitter de klar. De bruker ofte bøker i mange andre fag, de liker å se litt filmsnutter og bruke de etterpå. Det er mitt tips.</p>	<p>på nett og finner noe som appellerer til meg. Jeg har ikke noen spesielle sider jeg bruker, fordi det varierer. Noen sider som andre lærere bruker appellerer ikke til meg, og da prøver jeg å finne noe annet.</p> <p>Jeg bruker også gruppen «Undervisningsopplegg» på Facebook, der kan man hente mange gode tips. Jeg har ikke laget en perm som jeg følger, jeg bytter om på mye.</p> <p>I dag skulle vi jobbe med dyr i engelsktimen, og da fant jeg videosnutter som passet til det. Videoer kan ofte snakkes om etterpå, og det er fint. Elevene pleier også å bli på godt humør og le av videosnutter.</p>	<p>engelskundervisningen . Tipset som læreren kommer med er å bruke internett og lete opp ressurser. Det er lurt å finne noe som appellerer til deg. Det er også mange tips å få i lærerveiledninger og lærebøker.</p> <p>Gruppen «Undervisningsopplegg» på Facebook har mange gode tips til lærere.</p> <p>Det kan være greit å bruke videosnutter som passer til det man skal jobbe med. Videosnutter kan snakkes om etterpå, og det er noe elevene liker. De blir på godt humør og ler av videosnuttene.</p>	<p>Bruk internett Let opp ressurser online</p> <p>Finn noe som appellerer til deg</p> <p>Lærebøker og lærerveiledninger – gode tips</p> <p>«Undervisningsopplegg» på Facebook</p> <p>Videosnutter Samtaleemne</p> <p>Humør Latter</p>
<p><u>Avsluttende kommentar:</u> Av og til er vi veldig forberedt,</p>	<p>Av og til er vi lærere godt forberedt, og</p>	<p>Læreren forteller om erfaringer fra tiden sin</p>	

<p>andre ganger føler du at du skulle satt deg bedre inn i det. Noen ganger skjer det ting i friminuttet, og så blir ikke timen slik du hadde trodd likevel. «Søren, jeg som hadde det gode opplegget!». Man må ikke ta det personlig. Barnas humør og alt spiller inn. Det som fungerer en dag trenger ikke å fungere neste dag. Men når ingenting annet virker, sett på en film. Sett på en snutt. Men bruk snutten til noe, ikke la dem se den bare for å se den. Og den trenger ikke å være mer en max 8 minutt. Da holder de konsentrasjonen, og da kan vi snakke godt om det etterpå. Blir det lengre enn det har de begynt å dette av. Ofte er 5-6 minutter det beste. Og sang. Sang kan fungere fantastisk. Det fenger elevene, også går de rundt å synger på den etterpå. Og da sier de ordene de skal lære uten at de tenker over det. Lure det litt inn.</p>	<p>andre ganger føler man at man skulle satt seg bedre inn i det. Noen ganger skjer det ting i friminuttet som gjør at timen ikke blir slik som du hadde trodd likevel. Man må ikke ta det personlig dersom opplegget ikke fungerer. Elevenes humør spiller inn, og det som fungerer en dag trenger ikke å fungere neste dag.</p> <p>Når ingenting annet virker, spill av en film eller en videosnutt. Bruk videosnutten til noe, ikke se den bare for underholdningens del. En videosnutt trenger ikke å vare lengre enn maksimum 8 minutter. Med denne lengden holder elevene konsentrasjonen, og da kan de snakke om godt om den etterpå. Dersom videosnutten varer lengre vil de dette av. 5-6 minutters varighet er det beste.</p> <p>Sang kan fungere fantastisk. Sang fenger elevene, og de går ofte og synger på den etterpå. De sier ordene de skal lære uten å tenke over det.</p>	<p>som lærer. Noen ganger kan lærere være godt forberedte til en time, og andre ganger føler man at man burde forberedt seg bedre. Det hender at det oppstår situasjoner i friminuttet som gjør at timen ikke blir slik du hadde forutsett. Det er viktig å ikke ta det personlig dersom undervisningsopplegget ikke fungerer. Elevenes humør og dagsform er en viktig faktor, og det som fungerer en dag trenger ikke å fungere neste dag.</p> <p>Når ingenting annet virker, anbefaler læreren å spille av en film eller videosnutt. Man må bruke videosnutten til noe, og ikke bare bruke den som underholdning. En videosnutt bør ikke vare mer enn 8 minutter, og 5-6 minutter er optimal lengde på en videosnutt. Med denne lengden holder elevene på konsentrasjonen, og da kan de snakke godt om den etterpå. Dersom varigheten hadde vært lengre vil elevene miste konsentrasjonen.</p> <p>Sang er et godt middel for læring. Det fenger elevene, og det har ofte hendt at de synger på den etterpå. Da sier elevene de ordene de skal lære uten å tenke over det.</p>	<p>Forberedelse</p> <p>Situasjoner i friminuttet</p> <p>Dagsform og humør</p> <p>Vanskelig å forutse</p> <p>Film og videosnutt</p> <p>5-6 minutter optimalt Maksimum 8 minutter</p> <p>Konsentrasjon Samtale etterpå</p> <p>Sang</p> <p>Fenger elevene</p> <p>Læring uten å tenke over det</p>
---	--	---	--



# Appendix 5 – Interview guide for Halvor Østerman Thengs

## Intervjuspørsmål H. Ø. Thengs

### Spørsmål:

- Kan du fortelle om Spillpedagogene og hva dere driver med?
- Hva har du gjort for å bli spillpedagog, hvordan kom du inn på dette?
- Har du generelle tanker om gaming i skolen, og gjerne som middel for å lære språk?
- Du møter mange lærere gjennom din jobb. Vet du om lærere bruker gaming i egen undervisning? Hvilke tendenser ser du med tanke på holdninger og praksis?
- Fagfornyelsen 2020 og regjeringens Spillerom strategi 2020-2022. Hva betyr dette for skolene?
- Hvordan kan lærere få kunnskap om bruken av gaming i skolen?
- Hva kan lærere gjøre for å bedre inkludere gaming i digitale verktøy i egen praksis?
- Har du tips til konkrete spill som kan passe i engelsk språklæring? Gjerne utdyp. Dette er noe lærere sier de sliter med å finne.
- Vet du om spill som kan utvikle det engelske ordforrådet og språkkunnskaper, evt. leseferdigheter?
- Hvilke typer spill bør man bruke/ikke bruke? Hvilke kriterier legger du vekt på når du velger ut spill?
- Hva er din beste erfaring med spill i skolen? Gi gjerne konkrete eksempler.
- Har du hatt negative erfaringer med spill i skolen? I så fall, hva kan man gjøre for å unngå det?
- Hvilke spill liker elevene, og hva liker du som lærere å spille med elevene/la elevene spille?
- Lærere, basert på svar fra spørreundersøkelsen, er redde for å prøve ut gaming. Hvordan kan man gjøre det mindre skummelt?
- Lærere sier de er redde for at dersom man gamer på skolen at barna vil bli (eller bli mer) avhengige. Har du noen tanker om dette?
- Etter din mening som spillpedagog og lærer, hva gjør et undervisningsopplegg bra?

Avsluttende kommentarer, noe du ønsker å si? Er det noe som ikke har blitt nevnt som er viktig?

## **Appendix 6 – How to: Gaming – A Teacher’s Guide**

(Scroll down to next page)

# How to: Gaming

## A Teacher's Guide



Catarina Israelsson



# Preface

I am currently writing my master's thesis at the University of Agder. Soon I will be a newly educated teacher, and I am excited to start teaching. The topic of my master's thesis is how English teachers in elementary, middle, and high school use digital tools, and primarily gaming, as a means for language teaching. It is no secret that children and youth today spend a lot of time in front of the screen, especially with online games. Many people that play games claim they learn English from online gaming. Is this something that English teachers notice in the classrooms? Is the language they learn from gaming useful? If it is the case, is it desirable to include gaming into the teaching of English? Are there good enough guidelines about how teachers can use digital tools in their teaching? Do teachers have enough knowledge about digital tools to meet the new curriculum requirements and expectations? There are many questions with relatively little existing research in Norway and Scandinavia. My contribution is to map out the resources currently in use, as well as provide specific tips on how digital tools and gaming can be used didactically to enhance language learning.

I wanted to make use of my master's thesis, so I decided to make a guide that I could use when I am off to teach in schools in Norway. When I started on this project, I predicted that gaming in schools is something teachers want to learn more about, and that turned out to be the case. I then decided that this guide should be published on my blog online, as well as sharing it with my peers, colleagues, and professors at the University of Agder. I was lucky to gain interest from ProDiG at the University of Agder, and they motivated me to finish my project. I would like to say thank you to ProDiG and my fantastic supervisor Lenka Garshol for helping me out with my project. Thank you to Kethleen Israelsson for the amazing front page illustration.

This is a guide on how teachers can use gaming in the English subject as a language learning tool. The guide before you is based on theory and findings from my master's thesis. I hope that this can inspire teachers to step out of their comfort zone and try new ways to teach language. If you are interested in learning more or get in touch with me, my contact information can be found at the end of this guide.

Catarina Israelsson

# Content

- Why use gaming?
- What is gaming, exactly?
- Fagfornyelsen 2020 – does it say anything about games?
- “Spillerom” Computer game strategy 2020-2022
- Definition of different games
- What do you need to get started?
- Content in games and rating system
- Games that can be used in the English subject
  1. Gone Home
  2. Keep Talking and Nobody Explodes
  3. Spent
  4. We Become What We Behold
  5. My Child Lebensborn
  6. Her Story
  7. Portal 2
- Other games to use in the classroom
- How to choose the right game?
- “But it takes so long to play a game!”
- Barriers with gaming and technology
- Tips from other teachers on integrating digital tools in your teaching of English
- Where can I learn more?
- Get in touch
- References

Remember! You need to base the lessons on your students’ needs and your own pedagogical beliefs. You do not need to include gaming in English lessons, but this is a guide for those who are interested in learning more about gaming for language teaching and learning.





# Why use gaming?

There are many different ways to use gaming in teaching, and this guide will present some opportunities with gaming. Gaming can offer a variety of benefits, but it also has some negative sides:

Positive	Negative
<ul style="list-style-type: none"><li>○ Students like it; gaming is most often fun – both for teachers and students!</li><li>○ It can increase motivation</li><li>○ Adds variation to lessons</li><li>○ It can help develop basic skills</li><li>○ It can aid in facilitating lessons – more adapted education</li><li>○ It can help students to learn English</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>○ It takes time (to turn the equipment on, access the Internet, and also to help students)</li><li>○ Easy to get distracted, concentration difficulties</li><li>○ Hard to manage the classroom while gaming</li><li>○ Sometimes the equipment fails</li><li>○ Some schools have an unstable Internet connection</li></ul>

As a teacher, you must decide whether you want to use gaming in your classroom. The positive and negative arguments are based on the survey results in my master thesis; that is, teachers themselves came up with these bullet points.

Although gaming has negative sides to it as well, the teachers that I have talked to that have tried gaming all say that gaming is a lot of fun to implement. The lessons with gaming bring high motivation and student engagement, and it is something different than more traditional learning activities.

Games also offer authenticity and learning communities, the opportunity for intercultural learning, access to diversity, and the complexity of written and spoken discourse (Reinhardt & Sykes, 2014).

## Learning outcomes from gaming

Different games foster different knowledge and skills. What you will learn from games, no matter which game, is the game mechanism “you learn how to play the game,” and you will also learn what the game wants you to learn. That is the # 1 learning outcome.

The students may also learn:

- Specific terms and concepts
- Vocabulary used in the game
- Students get better at interpreting input (the story in games, many games are basically visual novels)
- Games can provide more language input and output opportunities (written and oral)

Students can learn much more from gaming than what is listed above, but these are the primary learning outcomes.

# What is gaming, exactly?

We all talk about gaming, but what is it exactly? Gaming can be defined as:

“the action or practice of playing video games.”

This definition is a bit vague. Another definition that captures gaming is quoted from [www.techopedia.com](http://www.techopedia.com) :

“Playing electronic games, whether through consoles, computers, mobile phones, or another medium altogether. Gaming is a nuanced term that suggests regular gameplay, possibly as a hobby. Although traditionally a solitary form of relaxation, online multiplayer video games have made gaming a popular group activity as well.”





# Fagfornyelsen 2020 – does it say anything about games?

No, not directly. Fagfornyelsen 2020 says very little about what methods or tools the teachers must include in their teaching. Teachers are perhaps more free to choose what they want to do in order to achieve competence aims.

Although gaming is not mentioned, digital skills can defend the use of gaming in schools. The quote below is retrieved from [www.udir.no](http://www.udir.no) :

“The digital skills in the English subject means to use digital media and resources to strengthen the language learning, and to meet authentic language models and conversation partners in English to acquire relevant knowledge in the subject.”

If we look at competence aims, there are two after year 7 that involve digital tools:

“Use digital resources and different dictionaries in language learning, text creation, and interaction.”

“Discuss the reliability of different sources, and choose sources for your own work.”

After year 10, three competence aims directly involve digital tools:

“Use digital resources and other tools in language learning, text creation, and interaction.”

“Explore and retell content in English cultural expressions from different media based on your own interests.”

“Use sources in a critical and responsible way.”

Teachers have a large room for interpretation when it comes to how to achieve these competence aims. Gaming can be a tool to help in language learning and practice. The new interdisciplinary topics can be tied to gaming as well. These topics are:

- Health and life skills
- Democracy and citizenship
- Sustainable development



Some games that will be addressed in this guide touch upon some of these topics. According to Utdanningsdirektoratet, students develop competence in connection with these interdisciplinary topics by working with issues from various subjects. Although most games being addressed in this guide are English or contain the English language, you can play these games in other subjects such as social science, or use them for topics such as communication, literature, digital texts, etc.

# “Spillerom” Computer game strategy 2020-2022



The Ministry of Culture, Kulturdepartementet, has created a strategy for computer games in the period 2020-2022. They want to focus on how to make video games and computer games a cultural expression. Schools are meant to introduce students to games as a learning tool as well as a cultural expression. The Norwegian government will, during the next three years, contribute to promoting computer games as cultural expression, industry, and leisure activities (Kulturdepartementet, 2019). The Ministry of Culture wants teachers to take part in this process.

It is stated in this strategy that there are significant opportunities regarding the increased use of computer games as a teaching resource. Games can contribute to critical reflection about the consequences of choices one makes, better language knowledge, and they can give the students a deeper understanding of the subjects. Some schools have employed their own game educators to develop computer games as a pedagogical tool. Computer games are an area that students with learning challenges share with their peers. Students with learning challenges differ little from the average students when it comes to using games. The students find the games motivating, they can concentrate over a more extended time period, and they can experience mastery (Kulturdepartementet, 2019).

This strategy states that the schools should take part in the process of acknowledging games as culture, like we acknowledge films and music as cultural expressions. However, it does not say how we should do this in practice. In one short paragraph, the role of the schools is being addressed, and it is not very clear. From this, we can assume that teachers themselves must figure out how to do this if no further information or instructions are provided.

How can we, as teachers, acknowledge gaming as our students' culture?

# Definition of different games

There are many different types of games that can offer different types of language input and content. We often distinguish between these game genres:

## Serious games / Learning games

These games are designed for educational purposes or to help the gamer learn specific skills or subject material. These games can be perceived as not engaging enough. They are built on behavioristic learning theories and outer motivation. Well-designed educational games or serious games with specific goals can engage and be useful in many pedagogical contexts (Skaug et al. 2017).

**Learning** > Entertainment

## Commercial games

These games are for entertainment purposes. They often have a larger budget, better graphics, deeper gaming experiences, and offer more excitement than educational games. Commercial games can give the player more flexibility and facilitation in line with subject aims. The problem with these games is that there is a limited amount of overlap with the learning goals within a subject (Skaug et al. 2017).

**Entertainment** > Learning



## Gamification

Gamification means taking advantage of game-like reward and motivation systems, and it is therefore not necessarily tied to the medium of digital games. This term is often used about digital games in schools, but it is very imprecise. Gamification in schools can be short lessons or activities, or lessons where the classroom and curriculum are treated as a game. Gamification is criticized for many of the same things like educational games and serious games. The focus is often placed on outer motivation and rewards. One example of a gamification tool is "Kahoot!". Gamification is *not* the same as gaming.

# What do you need to get started?

Now you should know more about what Fagfornyelsen 2020 and Spillerom 2020-2022 say about gaming, advantages, and disadvantages with gaming and the definitions of different games. You are soon ready to start testing out games. What do you need to get started with gaming?

## Equipment:

- At least one computer or gaming console
- (stable) Internet access
- Speakers or headphones (optional)
- Software to download games
- Some games need a computer mouse
- Projector and big screen

There are many ways how to play a game in class. You can decide whether one person at the time plays the game in front of everyone by connecting the device to a big screen. This is perhaps the easiest way to do it if you have never done it before. It is easier to download the game to one device than every single computer in the classroom. If the game you want to use can be played for free online without downloading it, it should be easy for every student to play it on their own computers. Be aware that it costs money to download some games.



## How should the classroom be organized?

It depends on what you want to do. If one person at the time plays in front of the class, you should organize it in a way that everyone can see the screen clearly. While one person is playing the game, the rest should pay attention, discuss together what happens or take notes during the gameplay.

If one student plays at the time, you, as a teacher, must keep control of rotating the players and the audience. You should also let the audience be active by, for example, making discussion tasks, written tasks, or let them help the player. You should decide if the rest of the class should sit one by one or together in groups.

If the students are gaming at their own devices, you need to have enough equipment for everyone. Every student should have their own computer with enough power and stable internet access. They might also need their own headphones if you want them to listen to the audio in the game. It can take a lot of time to download the games to every single computer, and from my own experience, it takes time to get everyone online quickly. You should have enough space to walk between the desks so that you can easily access and help your students.



# Content in games and rating systems

It can be hard, especially if you have not played video or computer games in class before, to choose the right game. Often, it can be wise to look at the content rating if you are unsure about the game being appropriate for your students. A video game content rating system is a system used for the classification of video games into suitability-related groups. Most of these systems are associated with and sponsored by a government. The two most used rating systems are the PEGI and ESRB rating system.

**The age rating does not indicate the difficulty of the game or the skill required to play it!**

The PEGI (The Pan European Game Information) rating system:



The ESRB (Entertainment Software Rating Board) rating system:



## The issue of violence in games

Linguist James Paul Gee (2007) states that the issue of violence in video games is overblown, especially in a world where we witness real people regularly killing real people in wars across the world. What Gee underlines, however, is that young children should not play M-rated (see ESRB's content ratings above) games, and parents should know what their children are doing and engage in ongoing discussions with them. Gee also writes that we can learn evil things as easily as we can learn moral ones.



The teacher must evaluate if the game is suitable for school and learning purposes, and the content rating system can aid in choosing the correct game to use in English lessons.

If the teacher has an awareness of which age group the game is suitable for and exercises discretion, games, and violence will be a minor challenge in the classroom (Skaug, 2017).

# Games that can be used in the English subject

This section of the guide will present some games that can be used in the teaching of English and what competence aims in Fagfornyelsen 2020 can be tied to the game. You will find these games in this section:

1) Gone Home

2) Keep Talking and Nobody Explodes

3) Spent

4) We Become What We Behold

5) My Child Lebensborn

6) Her Story

7) Portal 2



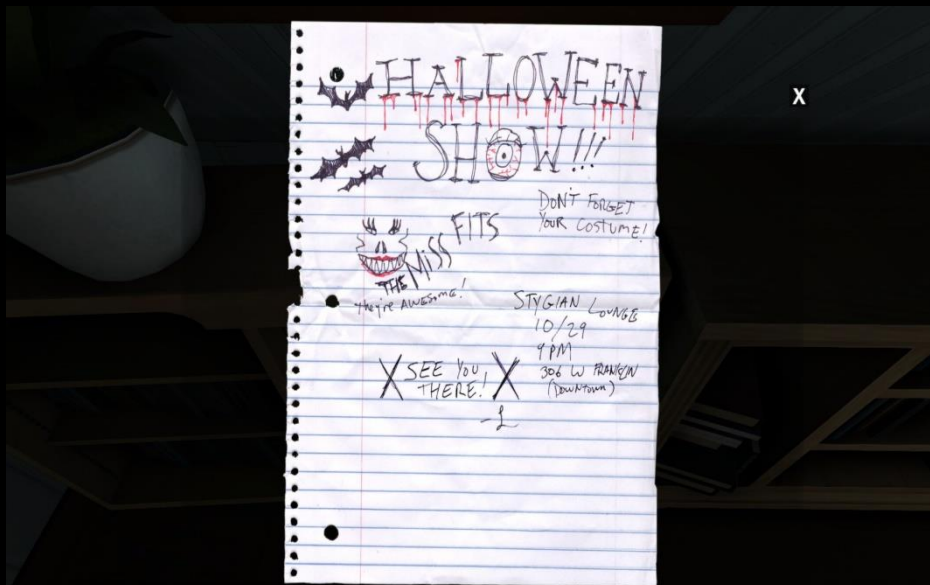
# gone home

*Gone Home* is a first-person exploration game developed and published by The Fullbright Company.

**Time:** 4 hours. At least 60 minutes of active gameplay should be done in the classroom (Spillpedagogene, *Gone Home*, 2015).

**Plot:** The game is set in the year 1995. *Gone Home* puts the player in the role of a young woman returning from overseas to her rural Oregon family home to find her family currently absent and the house empty, leaving her to piece together recent events. She comes to learn that her younger sister Sam had recently come out as a lesbian to her family, creating strife with their parents that led to the current state of the house. The player must explore the house and determine what has happened by examining items, journals, letters, and other things left around the various rooms.

There are no defined goals in the game; however, the game encourages and rewards the player when they explore new areas of the house and search for new messages. To progress in the game, the player must find particular objects that unlock access to other parts of the house. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Gone\\_Home](https://en.wikipedia.org/wiki/Gone_Home))



This game can be treated as a text. You can discuss the narrator in the game, the plot, setting, lighting, audio, and so forth. By addressing this game as a digital text, you have many opportunities when it comes to text interpretation. For example, you can make your students write a diary entry as Sam or the main character, or as the parents.

**Language input:** *Gone Home* provides some language input by audio – the person in the game sometimes talks or reads letters aloud. The players will also get some written input – they must read letters, journals, post-it notes, and such in order to find out what has happened.

**Recommended age:** PEGI rating 16 & ESRB M. This game suits high school students. This game might be a bit scary for some students due to the audio in this game. The players will encounter a pack of cigarettes and bottles of alcohol. The players will not meet any dangers in the game, but sounds like creaking floors and thunderstorms outside can be scary to some students.

Competence aims after VgI general studies education program:

- Use suitable digital resources and other tools in language learning, text creation, and interaction
- Read, discuss and reflect upon content and means in different texts, included self-chosen texts
- Read, analyze and interpret English fiction
- Discuss and reflect upon form, content and, means in English cultural expressions from different media, included music, films, and games

Since this game deals with homosexuality in the 90s and coming out as a lesbian, this game can be linked to the interdisciplinary topic “Democracy and citizenship.” The teacher can facilitate discussions based on this game. How was it to come out as a lesbian in the 1990s? How is it today? Was her family supportive? Who is the girl Sam writes to? This game provides many discussion opportunities.



*Gone Home* is, unfortunately, a game you must purchase in order to play it. It can be played on different platforms such as Linux, Microsoft Windows, OS X, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch & iOS. Learn more about the game at <https://gonehome.game/>

If you want a free *Gone Home* lesson plan, see <https://www.spillpedagogene.no/2015/05/08/gone-home-spillanalyse-i-engelskfaget/> Here you can find practical information, forms to fill in, writing tasks, homework ideas, assessment, oral presentations, and discussion tasks.



Keep Talking and Nobody Explodes is a game developed by Steel Crate Games. This is a cooperation game that needs a minimum of two players. The players communicate to solve tasks and puzzles that disarm the bomb.

The game has simple gameplay with few options. One person sits in front of the computer screen that shows a bomb. You navigate with a computer mouse. The gamer needs to describe the modules on the bomb and complete the tasks and puzzles to disarm the bomb.

The co-player has a manual called "Bomb Defusal Manual," which gives instructions on how the different tasks and puzzles disarm the bomb. The co-player cannot see the computer screen, while the player cannot see the manual. To solve this task, cooperation and oral communication between the players need to be good (Statped.no).

This game offers excellent opportunities for English language output. The players need to give precise instructions and explanations. The game facilitates question formulations, as the players need to make sure they are doing the tasks correctly. The manual is written in English, which gives opportunities for language practice (reading and oral skills). Communication is an essential skill that you need to have in order to disarm the bomb. Practicing communication skills can help students develop more precise terms, which improves dialogue.

The game is challenging in terms of being understood and understand the instructions given by the co-player. It might be a good idea to show how to solve the different tasks before letting your students play.

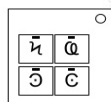
Keep Talking and Nobody Explodes v. 1

**On the Subject of Keypads**

*I'm not sure what these symbols are, but I suspect they have something to do with ooozil.*

- Only one column below has all four of the symbols from the keypad.
- Press the four buttons in the order their symbols appear from top to bottom within that column.

Keypads:

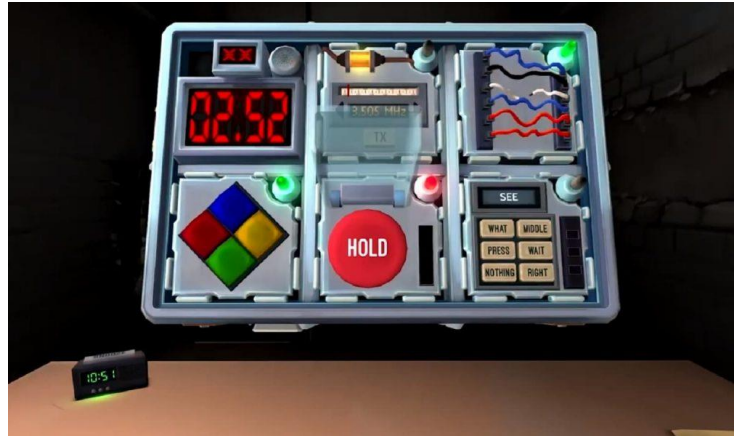


Q	Ö	©	Б	Ψ	б
A	Q	Ω	¶	ψ	ö
λ	∅	ω	Ђ	Ђ	✖
ι	ω	Ж	Ї	С	æ
Ї	☆	Ꞥ	Ж	¶	Ψ
χ	χ	λ	ι	ξ	Й
∅	ι	☆	ψ	★	Ω

The time it takes to play can be chosen by either the teacher or the students. If you and your students are unfamiliar with the Bomb Defusal Manual, it may take time to understand it. Therefore, it can be wise to read up on it first and explain it to your students before playing. You can choose how many mini-games or tasks/puzzles you need to solve in order to disarm the bomb. This is done before you start the game. You can also set the time yourself, for example, 10 minutes to solve 3 puzzles. Then if you have not disarmed the bomb within 10 minutes, you lose the game.

Problem-solving skills are being challenged in this game. People who have tried or used this game in class report high student motivation and engagement. Teachers say it is a very fun game to use!

The game is suitable for middle school and high schools, as it might be too complicated for younger learners. The Bomb Defusal Manual might contain difficult language that is hard for younger learners to understand.



Competence aims after year 10.:

- Use digital resources and other tools in language learning, text creation, and interaction
- Use central pattern for pronunciation in communication
- Express oneself with flow and coherence with varied vocabulary and idiomatic expressions adapted to purpose, recipient, and situation
- Read, discuss and communicate content from different types of texts, included self-chosen texts

Competence aims after VgI general studies education program:

- Use suitable digital resources in language learning, text creation, and communication
- Use patterns of speech in communication
- Explain the argumentation of others and follow up on others input in conversations and discussions on different topics
- Express oneself nuanced and precisely with flow and coherence, idiomatic expressions and varied sentence structures adapted to the purpose, recipient, and situation

Interdisciplinary topics are also relevant when using this game. To communicate in English is addressed in the topic of Health and life skills. In the English subject, this interdisciplinary topic is about developing the student's ability to express oneself in writing and orally in English. The training can give new perspectives on different ways of thinking and communication patterns. To handle situations that require language and cultural competence can give the students a feeling of mastery.

This game must be purchased in order to download it, but the manual can be downloaded online for free and can be found here: <http://www.bombmanual.com/>. The game developers offer a bulk discount through Humble Store if you want to purchase it so the whole class can play. The game is available for mobile phones, computers, consoles, VR and mobile VR.

Reality Quest - Misadventures With Keep Talking and Nobody Explodes

©2015, Stephen M. Foster - rq.nanamacomics.com





# Spent

This game is free to play and can be played on computers, tablets, and mobile phones. Here is the link to the game: <http://playspent.org/html/>. The game takes between 10-15 minutes to play. Try it yourself before using it in class.

Spent is a serious game that aims to spread awareness on how hard it is to be poor in the US today. The game itself is quite simple: you are given 1 000 \$ and must survive for 30 days without running out of money. You start the game by picking a job. Afterward, you are given dilemmas that can be experienced as uncomfortable. As the days pass by, you learn more about being poor in the US.



This game can facilitate discussions on the topic of being poor in the US and the hard choices you have to make. This game can also be used as a “trigger” or starting point if you are working with the US or the matter of being poor. One can also make tasks on finding differences between the US and Norway, here maybe in terms of personal economy, culture, and ways of life.

This game is suitable for students in middle school and high school.

## Competence aims after year 10.:

- Explore and describe ways of life, mindset, communication patterns and diversity in the English-speaking world
- Explore and communicate content in the English-speaking cultural expression forms from different media tied to own interest

## Competence aims after Vg1 general studies education program:

- Explore and reflect upon diversity and social conditions in the English-speaking world based on historical contexts

Interdisciplinary topics such as democracy and citizenship are essential when dealing with this game. Students can learn more about what it is like living in the US, stereotypes tied to being poor, and personal economy.



# We Become What We Behold



This is a silly game that takes approximately 5 minutes to play. The game is straightforward – all you have to do is click on the screen at the correct time.

In the middle of the game, there is a screen that shows news to the “people” living there. Your job is to take pictures that will appear on this screen. You have to take pictures that show, for example, acts of violence, because nobody wants to hear or read about positive news. As the game progress, things get out of hand.

This game looks at how social media magnify small differences into gross monstrosities. Play it in front of your class or let your students play it themselves.

Warning: the game contains scenes of snobbery, rudeness & mass murder.

This game is free and can be downloaded at Steam:

[https://store.steampowered.com/app/1103210/We\\_Become\\_What\\_We\\_Behold\\_FanMade\\_Port/](https://store.steampowered.com/app/1103210/We_Become_What_We_Behold_FanMade_Port/)

or you can play it for free online here: <https://ncase.itch.io/wbwwb>



This game will not teach the students any language, but this game can be used if you are working with the theme news or social media in the English subject. Since this is a silly game (try it yourself first), it will probably be quite entertaining for your students. However, the issues addressed in this game are quite severe and this game can, for example, be a starting point if you want to facilitate a classroom discussion about news and social media.

This game is suitable for high school students. The game contains violence, *but* if you play it yourself, you might find it okay to use it in middle school (NB! You as the teacher know what your students need and not – evaluate this game yourself before applying it in class).

# My Child Lebensborn



This game is a story-driven game. Your mission is to help the child of an enemy in a post-war society. The game was developed by Norwegian publishers, and it addresses an important piece of Norwegian history. The game can be played in Norwegian, English, and German, and it can be used in both the English subject and social sciences.

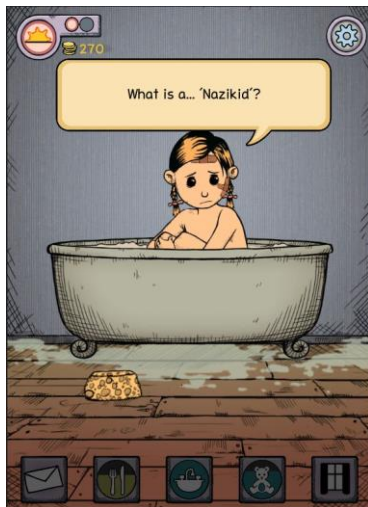
This description is retrieved from the game's website:

“Does hatred just go away? My Child Lebensborn is a story-driven nurture game – a dark Tamagotchi – letting you experience the fates of Children Born of War. Take care of Karin and Klaus and help them survive in a post-war society. Find out what happened to their parents and try to find a better future.

My Child Lebensborn uniquely combines genre and theme. You take part in the journey of a child through a significant time.”

During the game, you must:

- Balance meager resources and emotional needs
- Influence the child's personality and views
- Make tough choices



It can be wise to work with society, culture, and WW2 and its impact on our society before using this game. This game will address issues like childcare, childhood, and discrimination. If you want a full, free, lesson plan on how to use My Child Lebensborn, see <https://www.spillpedagogene.no/2018/10/31/my-child-lebensborn-hvordan-kan-behandlingen-av-tyskerbarna-belyse-samfunnsutfordringer-i-var-egen-samtid/>

The English language you will encounter in this game is not very hard to understand, but some terms may be useful to define – such as “Nazikid.” This game can be played in both middle school and high school. If you are working with, for example, WW2 in both English and social sciences, this game can be a part of in-depth learning - “dybdelæring.”

Competence aims after year 10:

- Use different digital resources and other tools in language learning, text creation, and interaction
- Read, discuss and communicate content from different texts, included self-chosen texts
- Explore and describe ways of life, ways of thinking, communication patterns and diversity in the English-speaking world

Competence aims after Vg1 general studies education program:

- Use suitable digital resources and other tools in language learning, text creation, and interaction
- Explore and reflect upon diversity and social conditions in the English-speaking world based on historical contexts

This game also touches upon the interdisciplinary topic “Democracy and citizenship.” This game can aid in developing an understanding of the world. It can help open up several ways of interpreting the world we live in, and it can create curiosity and engagement, and it can also help to prevent prejudices. My Child Lebensborn appeals to our empathy and sympathy.

This game, like the other games presented, can be used as a basis for a classroom discussion. Your students can also play the game and afterward write reflection notes where they, for example, write about the feelings they had during this gameplay and how they feel about the Lebensborn children that grew up in Norway. They can also write Karin’s or Klaus’ diary from day to day, or they can even write the diary of the caretaker (you) in the game. This can be part of a more significant project that can stretch over several subjects. In social sciences, this game deals with themes such as socializing, ethics, discrimination, prejudice, society and culture, and poverty in Norway.



The game can be played individually or in pairs/groups. The advantage of playing this game in pairs or groups is that the group members have to discuss and agree on what to say to Klaus or Karin. This game will, hopefully, let the students engage themselves in discussions about morals and ethics. This can also be a good practice of argumentation skills and how to behave in discussions.

This game must be purchased through Google Play or App Store. It can be played on mobile phones and tablets/iPads. If you want to know more about the game and see the game trailer, visit: <http://www.mychildlebensborn.com/>

If you have little experience with gaming in school, complete teacher guides on how to use this game are available.



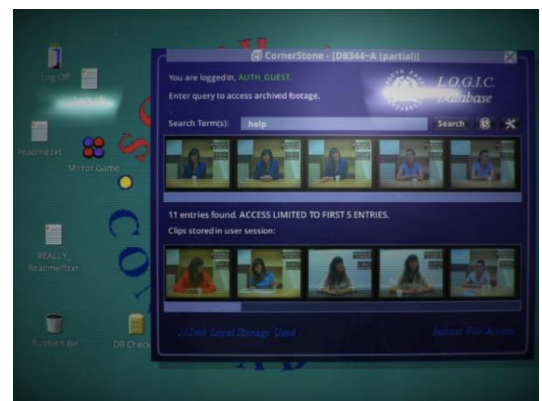


# Her Story

“Her Story” is a simple game where you have to solve a murder mystery. You get access to a computer and a database with videos. The game starts with showing a video of a woman talking in a police interrogation. Afterward, you have to search for words she has said in the database. By searching words, you will get access to more videos where she is talking. Depending on which words you use, this will turn into a murder mystery that you have to solve. This game is about understanding a story that is not being told chronologically. The order of the story depends on the words you are searching for.

The students have to be active while playing this game. They need to have a pen and a notebook beside the computer and write down keywords from the videos they see. They need to patch the story together.

A teacher that has used this game reports that the students get very engaged when playing this game. There are always 5-6 words they will use to progress in this game/story. The story unfolds as they play the game, and it gets exciting. The teacher also experienced a fun dynamic in the classroom where the students start to cooperate in uncovering the story.



Pictures borrowed from Spillpedagogene.

According to Spillpedagogene, the game conveys a compelling story that will not provide any correct answers. It is up to the player to decide what the videotapes convey. The game takes approximately 90 minutes to play and should be played on computers in pairs. The videotapes in the game have English subtitles which can be useful for the students. The game can be treated as a novel or a film. For discussion topics/questions, you can see <https://spillpedagogene.wordpress.com/2017/06/29/her-story-historiefortelling-med-avhor-som-metode/>. This game is suitable for students in high school.

Competence aims after year Vg1 general studies education program:

- Use suitable strategies in language learning, text creation, and communication
- Use suitable digital resources and other tools in language learning, text creation, and interaction
- Express oneself nuanced with flow and coherence, idiomatic expressions and varied sentence structures adapted to the purpose, recipient, and situation
- Read, analyze and interpret English fiction

What is good about this game is that it provides a lot of English input, and the students can practice their listening and reading skills. The reason why this game should be used in high school is that it contains strong language that might not be suitable for middle school, and the game also addresses sex. High schoolers will be mature enough to play this game.

If you want to read more about “Her Story,” see [https://en.wikipedia.org/wiki/Her\\_Story\\_\(video\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Her_Story_(video_game)) and <https://www.herstorygame.com/> This game must be purchased and downloaded.



*Portal* is a game that lets the player navigate through various levels/rooms with a portal gun.

According to Wikipedia, *Portal* is a puzzle-platform game. You must solve a series of puzzles by teleporting the player's character while being taunted by an artificial intelligence named GLaDOS to complete each puzzle using the portal gun with the promise to receive a cake when all the puzzles are completed.

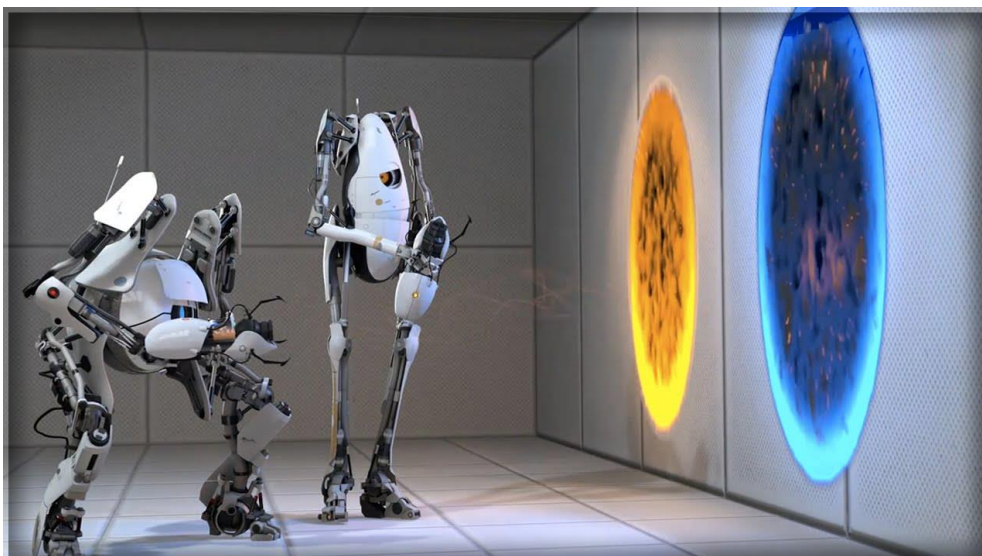
This game is a two-player game and is suitable for students aged 10 or more.

According to Schrier (2019), the *Portal* games have been used in a variety of educational contexts, to teach everything from physics to narrative technique. This is a game that, to a high degree, can let the players practice communication skills. Some puzzles are tricky to solve, and you need to communicate in order to progress in the game. Players cannot progress in the game if the communication fails. In addition to practicing communication skills, this game requires problem-solving skills.

One hour of gameplay is sufficient for the students to understand the premise of the game and practice some communication skills.

Schrier (2019) also writes that teachers hoping to encourage creativity could ask students to design a level (paper or digital) that would work within the regular game parameters and even challenge other students to find the correct solution. Schrier also writes some tips:

1. Teachers should consider pairing students with differing levels of experience of the game to encourage peer tutoring. More experienced players will often coach a less experienced player, which exercises communication skills.
2. The concept of portals can be confusing. The basic premise might be described to players before playing the game.



#### Competence aims after year 7:

- Express oneself with a varied vocabulary and courtesy expressions adapted to recipient and situation
- Use simple strategies in language learning, text creation, and communication
- Use digital resources and different dictionaries in language learning, text creation, and interaction.

#### Competence aims after year 10:

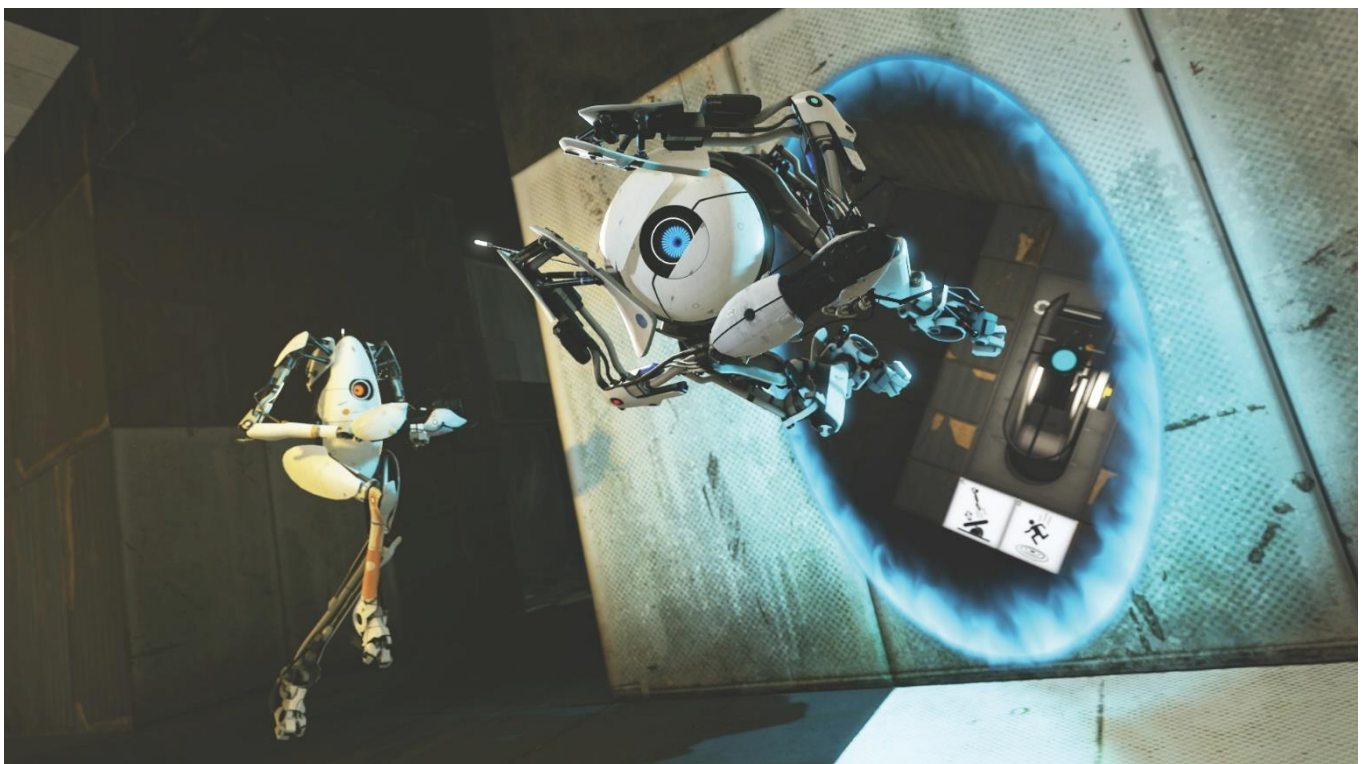
- Use digital resources and other tools in language learning, text creation, and interaction
- Use central pattern for pronunciation in communication
- Express oneself with flow and coherence with varied vocabulary and idiomatic expressions adapted to purpose, recipient, and situation
- Read, discuss and communicate content from different types of texts, included self-chosen texts

#### Competence aims after VgI general studies education program:

- Use suitable digital resources in language learning, text creation, and communication
- Use patterns of speech in communication
- Explain the argumentation of others and follow up on others input in conversations and discussions on different topics
- Express oneself nuanced and precisely with flow and coherence, idiomatic expressions and varied sentence structures adapted to the purpose, recipient, and situation

I have not tried this game in a school setting before, but I have tried it myself at home. This game is great for communication purposes. It lets your students be very active, and I have witnessed high motivation and encouragement in people playing this game. If you, as the teacher, decide that the students should speak only English while playing, they will get an excellent opportunity for practicing communication skills. This is a game that should be tested before introducing it to your class. It might be necessary that the teacher knows the game mechanics before letting the students play, as it will be easier to help them out when they get stuck.

This game must be purchased. Platforms that support this game are PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One, Steam (PC/Mac/Linux), web (Flash). To better understand the mechanics of the game, see <https://portal.wecreatestuff.com/play.html> and try this simple version for yourself (this version is limited but free).



# Other games to use in the classroom

Some games have now been described in more depth and been linked to competence aims. Teachers I have spoken to or read about have experience with using other games than those mentioned above in this guide. Here are some more games or gamification tools that can be used in class:

- **Bad News** – This is a free online game that can be played here: <https://www.getbadnews.com/#next>. There is also a sheet for educators here: <https://www.getbadnews.com/wp-content/uploads/2019/03/Bad-News-Game-info-sheet-for-educators-English.pdf>. Suitable for high school students, takes approximately 15-20 minutes to play. A game about how easy it is to make fake news and attract followers online. Great for discussion facilitating, learning about fake news, and how they spread, politics, etc.
- **The Sims** – control other people's lives.
- **Bloxels** – Let your students create and design their own pixelated games.
- **Enki** – a fun game world with different subject assignments. The teacher pays attention to their own screen where they can see what the students are doing and whether they master the assignments. You have access to statistics and can see what every student has accomplished.
- **Gamilab** – a platform where you can create simple, fun, and academic games for free. Gamilab uses game elements to motivate and engage the players.
- **Papers, please!** – experience the emotional stress and reactions you get from working as a passport controller. You decide who is let in through the border to the dystopian country Arstotzka.
- **FIFA** – to make this game suitable for learning purposes, mute the game and let your students play and be the narrator/commentator of the game. This way, your students can practice their oral skills.
- **Classcraft** – create tasks in Classcraft. Your students create their own avatars and must play through your missions in order to get achievements or scores. The teacher creates pedagogical tasks within this game. Digital classroom management.
- **Assassin's Creed 2** – Walk around in Florence, study buildings, look at clothes, people, city walls, and the landscape. Great if you are working with the topic "Renaissance." To use a game in such a way (tour/museum) can be done with more games than Assassin's Creed 2. Use your fantasy!
- **Plague Inc.** – create your own virus – the goal is to kill all life on earth.
- **Animal Crossing: New Horizons** – learn vocabulary tied to crafts, furniture, animals, museums, economy, island life, and chit-chat.



# How to choose the right game?

## Content rating, student needs – what is a good game?

What is a good game? There is no simple answer to this question.

It can be hard to choose the right game to play. There are many things to keep in mind when picking a game, such as competence aims, basic skills, age, content, students' needs, etc. The competence aims and learning goals should decide what learning methods and activities should be applied.

If you are not sure where to start when looking for a good game, the content rating system can be a wise place to start. Some games are not suitable for younger students, and this is something you need to check before using the game.

The games that have been described in this guide have some similarities that seem to be important when using games in the English classroom. “Keep Talking and Nobody Explodes” and “Portal 2” demand communication between the players. Games that can let your students communicate and practice oral skills, and perhaps problem solving, will most likely be experienced as fun and engaging in the classroom.

Some games are similar to novels, and games that share similarities with novels can be used in the classroom. Deal with the game as you would with a novel – analyze it, discuss it, write reflection notes about it, present it, or write essays about it. One example of a novel-like game is “Gone Home.”

You should know “where you want to go” with the game, what you want your students to learn. Therefore, you should have a clear lesson plan with learning goals when using games in your English classroom. What competence and skills will the game let its players practice? What do you value with the game?





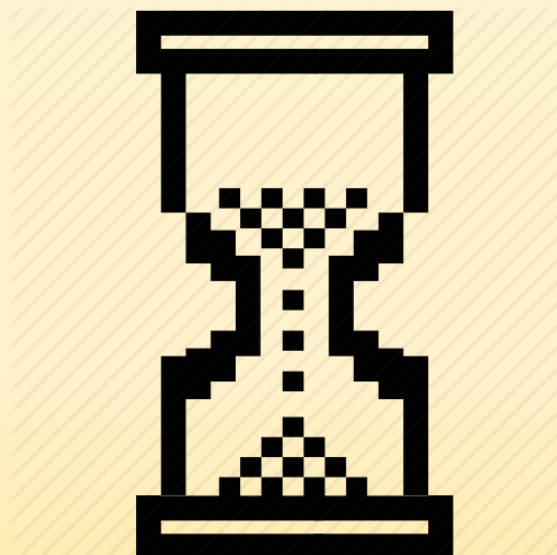
# “But it takes so long to play a game!”

When teachers talk about games, time-consumption is often mentioned. It can sometimes take time to play the game and turn the equipment on. Why use gaming if it takes a lot of time?

Gaming itself does not need to take a lot of time. The game you choose to play does not need to last for long in order to finish it or achieve the goals in the game.

Have you used films in your classroom? Many of us have. It takes approximately 1,5-2,5 hours to watch a movie, if uninterrupted. The time a game takes to play can often vary between 10 minutes to more than 5 hours. The game you choose does not need to take long, and examples of short games are “We Become What We Behold” and “Spent” (it takes 10-15 minutes to play them). What is also worth mentioning is that in the English subject, a lot of time is spent on reading literature. Reading a novel can take several hours. According to gaming pedagogue Halvor Østerman Thengs, a novel in the shape of a game takes, for example, 4 hours to complete (e.g., the game “Firewatch”). If the students played the game, the students would have been quite effective compared to if they were to read a novel in class and then analyze it. **Gaming does not need to take a lot of time compared to other more popular teaching methods and activities.**

Also, you do not need to play an entire game in order to use it in class, according to Thengs. You take excerpts and extract elements and items from games that are relevant, just as teachers do with other materials. Therefore, you need to plan lessons that consider important factors such as time-consumption, resources/equipment, learning goals, learning activities, assessment, etc.



# Barriers with technology

It can sometimes be hard to implement gaming and such when things are not working. Many of you have probably experienced:

- Unstable Internet connection
- Connecting the devices to the Internet
- Economy / cost of the game
- Access to digital resources
- Lack of competence (“I know too little about this”)

It can be frustrating to connect all the devices or when the Internet disconnects. Although you may experience barriers sometimes, please do not forget that incorporating technology and digital tools into your teaching has many advantages. Digital tools are, in general, perceived as helpful in the teaching of English.



According to Halvor Østerman Thengs, gaming pedagogue, you will most likely gain both good and bad experiences with gaming, just like you do with other activities and methods. He says that you should dare to try, because it is really fun when things are working. My advice to you is: do not give up when you meet technological challenges. These will most likely come. Another advice is to ask your students for help when things fail. They know a lot about gaming (perhaps even more than you), and are eager to help when you need it. Dudeney & Hockly (2007) say that having learners in the class who know more technology than you do is no bad thing. When starting to use technology in the classroom, teachers can rely on these more technologically knowledgeable learners for help and support. Learners are usually delighted to be called upon to help out, and to get a chance to demonstrate their skills and knowledge in this area.

# Tips from other teachers on integrating digital tools in your teaching of English

Do you find it hard to integrate digital tools in the teaching of English? I have collected tips from other Norwegian English teachers, this is what they recommend:

- Use digital tools frequently and make them a part of your routine.
- Use a digital platform to organize tasks, homework and resources. Examples are It's Learning, Canvas, and Google Classroom.
- Watch films or video clips on YouTube related to the topic you are working with.
- Let your students record their (reading) homework. You can listen to the audio file many times, and it can give you an overview of what your students struggle with.
- Use “Crash Course History”, a YouTube-channel, and combine English with social studies.
- Use your students – they know a lot about digital tools.
- Try to vary the digital tools. Your students are producers and not consumers.
- Let your students retell the story or action in games or let them explore instructions to, for example, a toy robot.
- Use Google and YouTube.
- Become a part of Facebook groups (teaching groups).
- Spend time on digital training with your students. Practice on creating folders, upload files, as well as netiquette and source criticism.
- Try out Google Docs when your students are writing together.
- [www.readworks.org](http://www.readworks.org) and [www.readtheory.org](http://www.readtheory.org) are useful sources.
- Summarize topics with online games and host online discussions.
- The app “Duolingo” is free and can be used. It has a teacher/school tool where you can create online classrooms and make activities and tasks for your students.
- Let your students play video games with a good purpose as homework.
- Let your students make video clips or books in the Book Creator app.
- Ask your colleagues and other teachers about tips.
- Dare to try out new things. Digital tools are fantastic working tools.

# Where can I learn more?

Do you want to learn more about gaming in schools? Here are some resources you might find interesting:

<http://www.barnevakten.no/skole/skoletema/dataspill-i-klasserommet/> - Dataspill gir glede og læring i klasserommet (Norwegian)

<https://www.spillpedagogene.no/> Podcast & resources about gaming in schools (Norwegian)

<https://www.statped.no/laringsressurs/teknologitema/spill-i-skolen/> resources from Statped (Norwegian)

<https://www.udir.no/kvalitet-og-kompetanse/profesjonsfaglig-digital-kompetanse/notat-om-dataspill-i-skolen/> Official report about gaming in schools by the Norwegian Directorate for Education and Training (Norwegian)

<https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf> Spillerom Dataspillstrategi 2020-2022 (Norwegian)

[https://www.udir.no/globalassets/filer/veileder\\_hensiktsmessig\\_bruk\\_bm\\_lav.pdf](https://www.udir.no/globalassets/filer/veileder_hensiktsmessig_bruk_bm_lav.pdf) The use of ICT in the classroom by the Norwegian Directorate for Education and Training (Norwegian)

Schrier, K. (2019). *Learning, Education & Games, Volume three: 100 games to use in the classroom and beyond*. Carnegie Mellon University: ETC Press. Find it here: <http://press.etc.cmu.edu/index.php/product/learning-education-games-volume-3/>

# Get in touch

If you have any questions or inquiries, please contact me.

Email: [Catarina\\_israelsson@hotmail.com](mailto:Catarina_israelsson@hotmail.com)

Visit my website: [www.teachercatarina.wordpress.com](http://www.teachercatarina.wordpress.com)



# References

Dudenev, G., Hockly, N. (2007) *How to teach English with technology*. Pearson.

ESRB (n.d.). *Rating Categories*. Downloaded 01.04.2020 from:

<https://www.esrb.org/ratings-guide/>

Gee, J.P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

Husøy, A. (2018, 31.10). My Child: Lebensborn – Hvordan kan behandlingen av tyskerbarna belyse samfunnsutfordringer i vår egen samtid? [blogpost]. Downloaded from:

<https://www.spillpedagogene.no/2018/10/31/my-child-lebensborn-hvordan-kan-behandlingen-av-tyskerbarna-belyse-samfunnsutfordringer-i-var-egen-samtid/>

Husøy, A. (2017, 29.06). Her Story – Historiefortelling med avhør som metode. [blogpost].

Downloaded from: <https://spillpedagogene.wordpress.com/2017/06/29/her-story-historiefortelling-med-avhor-som-metode/>

Husøy, A. (2015, 08.05). Gone Home – Spillanalyse i engelskfaget [blogpost]. Downloaded from:

<https://www.spillpedagogene.no/2015/05/08/gone-home-spillanalyse-i-engelskfaget/>

Kulturdepartementet (2019). Spillerom - Dataspillstrategi 2020-2022. Regjeringen.no. Downloaded

from: <https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>

PEGI (n.d.). *What do the labels mean?* Downloaded 01.04.2020 from: <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>

[labels-mean](https://pegi.info/what-do-the-labels-mean)

Reinhardt, J., & Sykes, J.M. (2014). Special Issue Commentary: Digital Game Activity in L2 Teaching and Learning. *Language Learning & Technology*, 18(2), 2-8. Downloaded from

<https://www.ltjournal.org/item/2848>

Schrier, K. (2019). *Learning, Education & Games, Volume three: 100 games to use in the classroom and beyond*. Carnegie Mellon University: ETC Press.

Skaug, J.H., Staaby, T., Husøy, A. (2017). *Notat fra Senter for IKT i utdanningen: Dataspill i skolen*.  
Downloaded from: [https://www.udir.no/globalassets/filer/spill\\_i\\_skolen\\_-\\_notat\\_-\\_revidert\\_2018.pdf](https://www.udir.no/globalassets/filer/spill_i_skolen_-_notat_-_revidert_2018.pdf)

Statped. (2019, 27.03). Keep Talking and Nobody Explodes. Downloaded from:  
<https://www.statped.no/laringsressurs/sammensatte-larevansker/keep-talking-and-nobody-explodes/>

Techopedia. (2020). Definition – What does gaming mean? Downloaded from:  
<https://www.techopedia.com/definition/1913/gaming>.

Utdanningsdirektoratet. (2020). *Læreplan i Engelsk (ENG01-04)*. Downloaded from:  
<https://www.udir.no/lk20/eng01-04/om-faget/fagets-relevans-og-verdier>

Utdanningsdirektoratet. (2020). *Overordnet del: tverrfaglige temaer*. Downloaded from:  
<https://www.udir.no/lk20/overordnet-del/prinsipper-for-laring-utvikling-og-danning/tverrfagligetemaer/?lang=nob>

# Pictures and illustrations

Front page illustrated by Kethleen Israelsson

Content:

<https://pngimage.net/gaming-png-16/>

Gamer:

<https://threatpost.com/gamers-are-easy-prey-for-credential-thieves/146700/>

Spillerom:

<https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>

Get started:

<https://www.collegechoice.net/rankings/best-schools-for-a-masters-in-computer-science-degree/>

Fortnite:

<https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/news/getting-started---fortnite-for-mobile>

Games that can be used in the English subject:

<https://wallpapersafari.com/w/qj62xc>

Keep Talking:

<https://pngimage.net/keep-talking-and-nobody-explodes-png-5/>

<https://knowtechie.com/keep-talking-and-nobody-explodes-mobile-release/>

<https://www.slideshare.net/KarinaNoya/keep-talking-and-nobody-explodes>

<https://justcallmegary.com/comic/050-keep-talking-and-nobody-explodes/>

Spent:

<https://modestneeds.typepad.com/.a/6a00d834538a5d69e2015435b5eb5c970c-pi>

We Become What We Behold:

<https://steemit.com/politics/@jasenlee/we-become-what-we-behold-is-an-ingeniously-simple-5-minute-browser-based-game-that-shows-how-the-media-shapes-our-worldview>

[https://www.researchgate.net/figure/In-We-Become-What-We-Behold-players-unintentionally-generate-and-encourage-conflict-and\\_fig2\\_331396180](https://www.researchgate.net/figure/In-We-Become-What-We-Behold-players-unintentionally-generate-and-encourage-conflict-and_fig2_331396180)

[https://store.steampowered.com/app/1103210/We\\_Become\\_What\\_We\\_Behold\\_FanMade\\_Port/](https://store.steampowered.com/app/1103210/We_Become_What_We_Behold_FanMade_Port/)

My Child Lebensborn:

<http://www.mychildlebensborn.com/about#carousel-gallery-11>

<http://www.mychildlebensborn.com/about#carousel-gallery-16>

<https://www.pocketgamer.com/articles/077635/my-child-lebensborn-review-a-digital-pet-you-want-to-protect-from-the-world/>

<http://www.mychildlebensborn.com/> PNG

Her Story:

<https://www.gamespot.com/reviews/her-story-review/1900-6416176/>

<https://spillpedagogene.wordpress.com/2017/06/29/her-story-historiefortelling-med-avhor-som-metode/>

Portal:

<https://steamcommunity.com/app/620>

<https://steamcommunity.com/app/620>



<https://www.gamesradar.com/uk/portal-2-retrospective/>

Other games:

<https://www.kickstarter.com/projects/gamingincolor/gaming-in-color>

How to choose the right game:

<https://d1png.com/png/1330641>

“But it takes so long to play a game!”

[https://www.iconfinder.com/icons/292605/egg-glass\\_glasswatch\\_hour\\_hourglass\\_loading\\_sandclock\\_waiting\\_icon](https://www.iconfinder.com/icons/292605/egg-glass_glasswatch_hour_hourglass_loading_sandclock_waiting_icon)

Barriers with technology:

[https://www.iconfinder.com/icons/3386483/disappointment\\_sound\\_visual\\_game\\_over\\_game\\_over\\_comic\\_bubble\\_game\\_over\\_speech\\_bubble\\_hopelessness\\_pop\\_art\\_icon](https://www.iconfinder.com/icons/3386483/disappointment_sound_visual_game_over_game_over_comic_bubble_game_over_speech_bubble_hopelessness_pop_art_icon)